

PERILAKU MAHASISWI DALAM DUNIA GEMERLAP (DUGEM) DI KOTA MANADO

RILYA SENDUK
NIM 1108175014

ABSTRACT

Modernization have made values modern enter into all society in the world. Modern values bring a lifestyle hedonic prompting the community for fashionable life and modern by the community referred to as lifestyle modern society.

In Indonesia, clubbing often also called dugem, glitter world, because can be flashes of disco bright lights and thump techno music played by DJ (disk jocky) sometimes that comes from a foreign country. The clubbers derived from various levels social and age vary from teenage years until elderly are still active from immersed in world night.

The clubbers is of the pledge which has had the identity of a college student who felt himself modern and would not said to be outmoded or garish because it does not follow the development of existing .

Modern lifestyle is precisely a college student interested in Kota Manado to enjoy dugem activities. The involvement of girls in the sparkling caused by internal and external factors. The internal factor that is the saturated on the activities of the same, pressure obtained from activity college , the assumption that clubbers that slang, and the personal problems .The external factor is solicitation friends or acquaintance, interest that arises from social media, environmental changes promiscuity, and lack of supervision of parents or guardian.

Keywords: dugem, lifestyle, clubbers.

PENDAHULUAN

Modernisasi telah membuat nilai-nilai modern masuk ke dalam seluruh masyarakat di seluruh dunia. Nilai-nilai modern ini membawa suatu gaya hidup hedonis yang memicu masyarakat untuk bergaya hidup modern dan oleh masyarakat dijadikan acuan sebagai gaya hidup masyarakat modern.

Dewasa ini perkembangan dan pertumbuhan kota di beberapa daerah di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat, misalnya dapat kita lihat gedung-gedung yang menjulang tinggi ke angkasa dan berdiri tegak di tengah kota. Salah satu pembangunan yang cukup berkembang pesat adalah pembangunan di sektor industri hiburan, dapat kita lihat berbagai tempat-tempat hiburan di perkotaan semakin menjamur. Mulai dari tempat hiburan untuk anak-anak, tempat hiburan untuk kalangan remaja dan dewasa, hingga tempat hiburan yang dinikmati oleh semua golongan.

Di Indonesia, *clubbing* sering juga disebut *dugem*, dunia

gemerlap, karena tidak lepas dari kilatan lampu disko yang gemerlap dan dentuman musik *techno* (tekno merupakan bentuk musik dansa elektronik) yang dimainkan oleh para *DJ* (*Disk Jockey*) yang terkadang datang dari luar negeri. Para *clubbers* (sebutan orang-orang yang suka *clubbing*) berasal dari berbagai macam tingkatan sosial dan usinya pun beragam mulai dari remaja belasan tahun sampai Lansia yang masih aktif pun ikut tenggelam dalam dunia malam.

Hal tersebut dapat terlihat ketika *dugem* dianggap oleh para *clubbers* yang merupakan sebuah kemajuan dan bagi mereka sebuah kemajuan itu adalah sesuatu yang harus diikuti, para *clubbers* beranggapan bahwa kebudayaan barat serta gaya hidupnya adalah sebuah kemajuan kemudian memunculkan konsep ketinggalan pada mereka yang tidak mengikuti *trend* tersebut.

Para *Clubbers* umumnya menganggap bahwa gaya hidup yang mereka lakukan adalah bagian dari sebuah peradaban

yang bisa dikatakan lebih maju. Dan mereka menganggap bahwa orang-orang yang tidak menjalani kehidupan seperti mereka ini dianggap sebagai orang yang tertinggal dibanding dengan mereka. *Clubbers* seakan tidak pernah merasa bersalah dengan apa yang mereka lakukan, bercerita dengan bangga, bahkan menganggap bahwa *clubbing* adalah sebuah kewajaran, *trend*, dan hanyalah cara penghilang kepenatan dari aktifitas harian mereka. Lebih jauh lagi, banyak yang secara terang-terangan membentuk komunitas tertentu yang kemudian menjadikan *dugem* ini sebagai bisnis *clubbing* dengan menjadi promotor yang menggelar *Rave Party* berskala besar (ada yang tahunan bahkan bulanan) dengan mendatangkan *DJ (Disk Jokey)* kelas dunia dari luar negeri yang pada akhirnya mendatangkan uang dalam jumlah besar yang terus mereka gunakan untuk “kesenangan-kesenangan” mereka dalam dunia gemerlap. Adapun motto untuk para *Clubbers* yang sering

mendatangi club atau diskotik dan mottonya yaitu PLUR (*Peace, Love, Unity, and Respect*).

Kebanyakan para *clubbers* adalah remaja dan mahasiswa/i yang datang dari berbagai daerah-daerah atau desa. Karena rasa ingin tahunya yang sangat tinggi dan ajakan dari teman-teman yang memperkenalkan budaya yang baru, yang ada di perkotaan membuat mereka ingin sekali merasakan bagaimana dunia malam itu, bagaimana rasanya bergaul atau berada di sekeliling orang-orang modern yang berasal dari keluarga berada dan selalu mengikuti perkembangan zaman.

Para *clubbers* tersebut adalah kaum muda-mudi yang beridentitas sebagai mahasiswi yang merasa dirinya modern dan tidak mau dikatakan ketinggalan zaman atau norak karena tidak mengikuti perkembangan yang ada. Dan kurangnya waktu luang untuk mereka saling bercengkrama ataupun nongkrong bersama teman sebayanya di kampus pada siang hari

mengakibatkan mahasiswi tersebut menjadikan malam hari sebagai alternatif untuk bergaul dengan teman-temannya di tempat-tempat hiburan malam tersebut. Selain itu, tempat hiburan malam cenderung dijadikan sebagai tempat penghilang kepenatan setelah sibuk seharian untuk mengerjakan kewajiban pokok mereka sebagai mahasiswa. Akibatnya, mereka terjerumus pada hal-hal yang negatif seperti merokok, mabuk, mengkonsumsi obat-obatan terlarang atau *narkotika*, bahkan sampai pada seks bebas. Hal tersebut sangat kontras dengan identitas mereka sebagai mahasiswi.

Jadi, alternatif hiburan dunia gemerlap (*dugem*) yang seringkali mendapat respon negatif di kalangan masyarakat ternyata juga memiliki manfaat positif bagi mereka yang tidak hanyut dalam dunia gemerlap. Selain sebagai media untuk melepas rasa kejenuhan. Bagi para mahasiswi, alternatif hiburan dan tempat-tempat hiburan seperti ini bisa memberi dampak negatif dan juga

dampak positif. Semua itu tergantung pada diri kita masing-masing.

Perilaku Sosial

Situasi sosial memegang peranan penting dalam membentuk perilaku sosial. Definisi dari perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2003). Perilaku manusia dalam berinteraksi dengan sesamanya disebut sebagai perilaku sosial.

Menurut Krech, Crutchfield, dan Ballachey (1982), perilaku sosial seseorang tampak pada pola respons antar orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi. Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain (Baron & Byrne, 1991). Perilaku sosial yang sering dilakukan memiliki kecenderungan untuk berubah menjadi gaya hidup.

Gaya hidup menurut Kotler (2002) adalah pola hidup sese-

orang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi gaya hidup, yaitu faktor dari dalam diri (internal) dan faktor dari luar (eksternal).

Dugem atau *clubbing* merupakan salah satu bentuk situasi sosial, dimana didalamnya terjadi interaksi antara individu-individu penikmat dunia malam. James Spradley (1981) mengatakan bahwa ada 3 elemen yang berinteraksi secara sinergis dalam situasi sosial. Ketiga elemen tersebut adalah tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*).

1. Tempat (*Place*)

Tempat-tempat hiburan malam seperti diskotik atau café. Hadirnya tempat-tempat hiburan malam ini juga turut memicu berkembangnya dunia gemerlap.

2. Pelaku (*Actors*)

Yang menjadi pelaku adalah *clubbers*. Sebagian besar *clubbers* adalah kalangan muda, termasuk juga didalamnya mahasiswi.

3. Aktivitas (*Activity*)

Aktivitas yang dilakukan adalah seperti bergoyang, mendengarkan musik, bercerita, dan sebagainya.

Dunia Gemerlap

Malbon (1999) mendefinisikan dugem sebagai sebuah aktivitas pertunjukan di dalam suatu ruangan yang bernuansa redup dengan lampu-lampu dan dengan diiringi musik. Tidak semua mahasiswi tertarik dengan kehidupan dunia gemerlap. Masih banyak yang menganggap bahwa dunia gemerlap identik dengan hal-hal negatif. Namun sebaliknya, ada juga mahasiswi yang secara rutin pergi ke tempat-tempat hiburan malam dan menjadikan dugem sebagai gaya hidup.

Mahasiswi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik itu di universitas, institut, maupun akademi. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa mahasiswa adalah suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena ikatan dengan perguruan tinggi, institut, maupun akademi. Menurut Kartono, mahasiswa merupakan anggota masyarakat yang mempunyai ciri-ciri tertentu, antara lain:

1. Sebagai *agen of change*, yaitu mahasiswa harus dituntut sebagai agen perubahan yang bersifat positif dalam masyarakat.
2. Sebagai *iron stock*, yaitu mahasiswa harus menjadi pengganti orang-orang yang memimpin sebelumnya atau bisa dikatakan sebagai generasi penerus bangsa.
3. Sebagai sosial *control*, yaitu mahasiswa mampu menjadi pengontrol sosial masyarakat sekitar jadi mahasiswa tidak hanya pintar di bidang

akademik saja tetapi harus bisa bersosialisasi dengan lingkungan.

4. Sebagai *moral force*, yaitu mahasiswa harus bisa menjaga nilai-nilai moral yang sudah ada. Itu berarti mahasiswa dituntut untuk merubah hal-hal yang tidak bermoral dilingkungan masyarakat sesuai dengan moral-moral yang tidak sesuai dengan harapan masyarakat.

Di perguruan tinggi, mahasiswa dituntut untuk lebih aktif untuk mencari bukan hanya ilmu pengetahuan, melainkan kemampuan untuk bersosialisasi dalam masyarakat. Perguruan tinggi merupakan tempat dimana mahasiswa mulai lebih jauh terlibat dalam masyarakat.

Mahasiswi merupakan sebutan khusus untuk perempuan yang menyandang status sebagai pelajar perguruan tinggi. Sama seperti kaum pria, para mahasiswi juga memiliki peran dan fungsi yang sama sebagai mahasiswa.

Dinamika mahasiswi atau yang berkaitan dengan seluk-beluk keseharian mahasiswi tidak bisa lepas dari 3 sudut. Untuk melihat interaksi sosial mahasiswi itu sendiri, atau lebih memudahkan untuk memahaminya bahwa mahasiswi dalam interaksinya bisa dilihat dari tiga dunia kesehariannya, yaitu di lingkungan tempat tinggalnya, di lingkungan kampus, dan di lingkungan luar studi mahasiswi itu sendiri.

Untuk potret interaksi sosial mahasiswi di lingkungan tempat tinggalnya, mahasiswi yang termasuk *clubbers* tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan mahasiswi biasa lainnya. Interaksi sosial berlangsung seperti mahasiswi pada umumnya. Yang agak berbeda adalah ketika sesama *clubbers* saling berinteraksi. Mereka biasanya membahas hal-hal yang berkaitan dengan dugem. Mulai dari soal DJ, live performance yang akan disajikan club-club malam, atau hal-hal lainnya seputar dunia gemerlap.

Di lingkungan kampus, ada terlihat antara *clubbers* dengan mahasiswi lainnya. Mahasiswi *clubbers* tampil berbeda, terlihat dari cara berpakaian dan atribut-atribut yang mereka gunakan. Mereka cenderung mengikuti mode yang lagi trend. Perbedaan lain juga terlihat dari lawan interaksi sosial mereka. Para *clubbers*, meskipun tetap berinteraksi dengan mahasiswi lainnya, kebanyakan bergaul dengan *7esame clubbers*. Hal ini disebabkan adanya ikatan emosional yang lebih erat karena sudah mengenal satu dengan lainnya.

Perilaku Mahasiswi Dalam Dunia Gemerlap di Kota Manado

Mahasiswi dan Dunia Gemerlap

Pesatnya globalisasi secara pasti mempengaruhi kebudayaan di Indonesia. Informasi yang saat ini dapat dengan mudah diperoleh melalui media cetak maupun elektronik mempermudah masuknya budaya asing, yang kemudian turut

mempengaruhi kebudayaan Indonesia.

Ditinjau dari segi psikologi mahasiswa berada pada fase remaja akhir dan dewasa awal dengan usia rata-rata sekitar 18-22 tahun (Nurhayati, 2011: 50), dimana terjadi masa transisi kepribadian sehingga sangat rentan terhadap perubahan-perubahan yang masuk dari luar

Mudahnya memperoleh *gadget* dan akses internet saat ini membuat para mahasiswi begitu terbuka terhadap budaya luar. Perubahan-perubahan terjadi mulai dari etika, pola pikir, cara berperilaku, cara berpakaian, hingga pada pergaulan sehari-hari. Perhatian pada pemenuhan kebutuhan hidup mulai lebih dikaitkan dengan masalah prestis.

Sebagian mahasiswi menanggapi perkembangan jaman ini secara positif. Mudahnya memperoleh informasi tentu saja sangat membantu studi. Media-media cetak dan elektronik dengan gratis memberikan bahan-bahan pembelajaran. Namun bagi sebagian lainnya,

pengaruh globalisasi begitu mengalihkan perhatian. Tugas mereka sebagai pelajar seakan-akan terabaikan, digantikan dengan pola hidup yang mengacu pada prestis, dan melupakan peran sebagai pengontrol sosial dan penjaga nilai-nilai moral.

Menyambut perubahan-perubahan ini, tempat-tempat hiburan seperti *mall*, kafe, bioskop, bar, dan diskotik di Kota Manado berkembang dengan pesat dan hampir setiap hari tempat-tempat ini selalu ramai dikunjungi oleh berbagai kalangan masyarakat dan menjadi tempat favorit untuk mengisi waktu luang.

Ramainya tempat-tempat hiburan seperti ini di Kota Manado, ditambah dengan tingginya minat dan ketertarikan, turut memicu perubahan situasi sosial dan pergaulan mahasiswi. Pola hidup menjadi konsumtif. Beberapa mahasiswi bahkan menjadikan tempat-tempat hiburan malam sebagai tempat ideal untuk menghibur diri.

Dulunya tempat-tempat hiburan malam seperti diskotik hanya dinikmati oleh orang tua saja. Sampai akhir tahun 1990-an, tempat-tempat ini hanya dikunjungi kalangan tertentu saja. Baru pada awal tahun 2000-an diskotik dan tempat hiburan malam lainnya mulai dinikmati oleh kalangan yang lebih luas.

Tempat-tempat hiburan malam dihiasi musik yang diputar dengan volume yang kuat oleh *disk jockey* (DJ) untuk meramaikan suasana dan merangsang badan agar ikut bergoyang. Beberapa diskotik bahkan sampai mengundang DJ dan bintang tamu dari luar untuk menambah ketertarikan pengunjung.

Mahasiswi yang menjadi penikmat dunia gemerlap biasanya datang *berkelompok*. Tujuannya jelas, yaitu untuk menghibur diri. Aktifitas dugem mereka biasanya dimulai sekitar jam 9 malam, dan berakhir jam 1 pagi. Jika diperhatikan, akan tampak bahwa cara berpakaian kebanyakan para mahasiswi ini memiliki satu kesamaan, *sexy*.

Beberapa mahasiswi datang ke tempat-tempat hiburan malam hanya *sekedar* untuk mencari suasana baru. Kegiatan mereka ditempat ini kebanyakan diisi dengan bercerita dan bercanda bersama teman-teman sekelompok. Yang dibicarakan adalah hal-hal yang ringan dan santai, seperti misalnya kabar masing-masing mereka, dan jarang membahas masalah kuliah. Mahasiswi yang datang sekedar mencari suasana baru ini biasanya datang karena ada ajakan dari teman atau kenalan mereka.

Sebagian lain dari kelompok mahasiswi ini menikmati dugem dengan minum minuman beralkohol, dan sambil dalam keadaan mabuk, mereka mengekspresikan diri dengan bergoyang. Kelompok ini adalah mereka yang sudah terbiasa datang ke tempat-tempat hiburan malam, dan menganggap dugem atau *clubbing* sebagai gaya hidup, dan walaupun mahasiswi-mahasiswi ini sering melakuakn kegiatan dugem mereka juga tetap

meluangkan waktu untuk ke gereja bagi yang beragama kristen dan tetap melaksanakan sholat bagi yang beragama muslim, meskipun mereka tidak selalu melakukan hal tersebut.

Perilaku Mahasiswi di Rumah

Untuk potret interaksi sosial mahasiswi di lingkungan tempat tinggalnya, mahasiswi yang termasuk *clubbers* tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan mahasiswi biasa lainnya. Interaksi sosial berlangsung seperti mahasiswi pada umumnya. Pada kesehariannya di lingkungan rumah atau tempat kos mereka berbaur seperti mahasiswi lainnya. Yang agak berbeda adalah ketika sesama *clubbers* saling berinteraksi. Mereka biasanya membahas hal-hal yang berkaitan dengan dugem. Mulai dari soal DJ, *live performance* yang akan disajikan club-club malam, atau hal-hal lainnya seputar dunia gemerlap.

Perilaku Mahasiswi di Kampus

Di lingkungan kampus, ada terlihat antara *clubbers* dengan mahasiswi lainnya. Mahasiswi *clubbers* tampil berbeda, terlihat

dari cara berpakaian dan atribut-atribut yang mereka gunakan. Mereka cenderung mengikuti mode yang lagi trend. Perbedaan lain juga terlihat dari lawan interaksi sosial mereka. Para *clubbers*, meskipun tetap berinteraksi dengan mahasiswi lainnya, kebanyakan bergaul dengan sesama *clubbers*. Hal ini disebabkan adanya ikatan emosional yang lebih erat karena sudah mengenal satu dengan lainnya.

Pada dasarnya, salah satu kajian paling awal dari antropologi adalah menyangkut ciri-ciri dan sifat masyarakat. Bagaimana manusia berhubungan satu sama lain, dan bagaimana masyarakat berubah sepanjang waktu.

Terjadinya interaksi antara sesama manusia terjadi karena adanya rangsangan-rangsangan sosial. Secara garis besar, rangsangan sosial ini dibagi menjadi dua yaitu:

1. Orang lain, terdiri dari:
 - a. Individu-individu lain sebagai perangsang.
 - b. Kelompok, dapat dibedakan atas hubungan

intragroup dan hubungan intergroup.

2. Hasil kebudayaan. Interaksi dapat terjadi karena adanya rangsangan dari hasil-hasil kebudayaan seperti misalnya bahasa, seni, musik, dan teknologi

Interaksi yang terjadi antar individu berujung pada terciptanya suatu kondisi tertentu dimana berlangsung hubungan antara individu yang satu dengan individu yang lain, atau terjadinya hubungan antara dua individu atau lebih. Kondisi inilah yang dikenal sebagai situasi sosial.

Dinamika mahasiswi atau yang berkaitan dengan seluk-beluk keseharian mahasiswi tidak bisa lepas dari 3 sudut. Untuk melihat interaksi sosial mahasiswi itu sendiri, atau lebih memudahkan untuk memahaminya bahwa mahasiswi dalam interaksinya bisa dilihat dari tiga dunia kesehariannya, yaitu di lingkungan tempat tinggalnya, di lingkungan kampus, dan di lingkungan luar studi mahasiswi itu sendiri.

Tempat-tempat Dunia Gemerlap Di Kota Manado

1. Cloud 9

Berlokasi di Jalan Piere Tendean, tepatnya di lantai 1 Manado Town Square, format tempatnya tidak ada yang istimewa, layaknya tempat diskotik lainnya. Ciri khas dari Cloud 9 adalah terdapatnya dua *dance floor*. Pengunjung juga dimanjakan dengan adanya tarian-tarian sejumlah penari dengan pakaian minim yang biasa disebut dengan *sexy dancer* setiap malamnya, harga tiket masuk di tempat ini Rp 75.000 /orang, terutama pada hari rabu dimana terdapat *event* mingguan yang disebut *Ladies Night* para pengunjung wanita tidak di kenakan biaya masuk (free).

Adanya pencahayaan lighting untuk memeriahkan suasana yang berpadu dengan musik. Meja DJ berada di tengah-tengah menghadap para pengunjung. Di Cloud 9 pengunjung tidak akan mendapatkan acara *live performance Band* karena tempat ini khusus

menyajikan *live house music* seperti *disco*, *R&B*, dan musik-musik beraliran *techno*.

2. Corner

Corner Club berlokasi di Jalan R. W. Monginsidi. Berbeda dengan Cloud 9 yang bertempat di dalam *mall*, Corner Club justru memiliki bangunan sendiri dan diskotiknya berada di lantai 3, sedangkan untuk lantai 1 dan 2 adalah lokasi tempat makan dan *café vintage*. Sedangkan biaya masuk di tempat ini sama seperti di cloud 9.

Suasana di Corner hampir sama dengan di Cloud 9, hanya saja Corner memiliki luas ruangan yang lebih kecil jika dibandingkan dengan Cloud 9. Sehingga kapasitas pengunjung lebih terbatas.

3. JW Restaurant & Bar

Lokasi JW Restaurant & Bar ada di Jalan Piere Tendean, di lantai dasar Manado Town Square, tidak jauh dari lokasi Cloud 9. JW Restaurant & Bar lebih seperti sebuah *café* jadi tidak perlu membayar tiket untuk masuk. Pada siang hari

banyak dikunjungi orang untuk makan ataupun untuk bersantai. Pada malam hari, tepatnya pukul 12 malam, JW akan menyajikan musik-musik dengan aliran *techno*. Pada hari-hari tertentu juga JW akan menyajikan *live music* para pemain-pemain band lokal. Untuk sebagian orang yang ingin bersantai ataupun untuk mencari waktu sendiri, mereka lebih memilih menghabiskan waktu disini dengan alasan tempatnya yang tidak terlalu ramai.

Faktor Pendorong Mahasiswa Hidup di Dunia Gemerlap

Tidak semua mahasiswi yang datang ke tempat hiburan malam menjadikan *dugem* sebagai gaya hidup. Interaksi para mahasiswi di tempat hiburan malam akan menciptakan sebuah situasi sosial, yang nantinya akan berpengaruh pada perilaku sosial mereka. Mahasiswi yang sekedar mengisi waktu luang dan kebanyakan menghabiskan waktunya dengan bercerita menunjukkan perilaku yang berbeda dengan mereka yang sudah sering datang ke tempat-tempat *clubbing*. Bagi

mereka yang sudah sering datang, *clubbing* sebagai salah satu bentuk interaksi telah berubah menjadi gaya hidup.

Mahasiswi yang bergaya hidup sebagai *clubbers* biasanya datang secara teratur. Jika diperhatikan, perbedaan antara pengunjung biasa dengan mahasiswi yang menjadikan *clubbing* sebagai gaya hidup akan tampak pada cara berpakaian, cara bergoyang, dan dari cara mereka berinteraksi.

Ada beberapa hal yang menyebabkan mahasiswi terlibat dalam dunia gemerlap. Secara garis besar, terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang muncul dari dalam individu tersebut. Dalam hal ini faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Rasa jenuh terhadap aktivitas yang sama,
Kebanyakan anak muda saat ini terlebih khusus mahasiswi

cepat merasakan jenuhan terhadap aktifitas yang mereka jalani apalagi dalam proses belajar di bangku kuliah, dan itulah yang sering menjadi alasan mereka berada di dunia gemerlap.

- b. Tekanan yang diperoleh dari aktivitas kuliah,
Adanya tekanan dari aktivitas perkuliahan juga sangat berpengaruh besar kenapa para mahasiswi ini terjun ke dunia gemerlap, karena proses belajar mengajar yang terlalu lama dan tugas-tugas dari para dosen yg sikang menumpuk, sehingga membuat mereka bosan.
- c. Anggapan bahwa *clubbers* itu gaul
Di kalangan anak muda, mahasiswi khususnya akan merasa senang apabila di anggap sebagai orang yang gaul, apalagi dengan terjun ke dunia gemerlap mampu membuat mereka lebih banyak teman dan jadi lebih populer.

- d. Adanya masalah pribadi.
Salah satu poin yang paling mempengaruhi seseorang termasuk seorang mahasiswi untuk terjun ke dalam dunia gemerlap, yaitu adanya masalah dalam keluarga, atau masalah pribadi lainnya.
- e. Di dorong karena kemauan sendiri sebagai perempuan muda, yang ingin menikmati dunia gemerlap (dugm), dan di samping itu juga di pengaruhi oleh teman-teman sebayanya yang juga sebagai pelaku dugem yang mempunyai keinginan yang sama.
- f. Adanya tempat yang tersedia untuk mereka melakukan kegiatan itu, karena saat ini di Kota Manado cukup signifikan dengan tempat-tempat yang seperti itu.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu tersebut. Faktor-faktor ini seperti :

- a. Ajakan teman atau kenalan
Kebanyakan dari mahasiswi yang mencoba terjun ke

dalam dunia gemerlap ini karena faktor ajakan teman, dan karena mereka penasaran dengan tempat dan suasananya, sehingga mereka mau terjun ke dunia gemerlap.

- b. Ketertarikan yang muncul dari media sosial
Tidak di pungkiri media sosial juga sangat berpengaruh, karena di zaman yang serba canggih ini semua kegiatan malam menyebar sangat pesat dengan adanya sosial media, mulai dari iklan di tv, baliho, internet, dll. Sehingga siapapun yang membaca atau melihat pasti tertarik, apalagi di kalangan para mahasiswi.
- c. Perubahan lingkungan pergaulan.
Apabila seseorang sudah pernah menikmati dunia gemerlap pasti akan berpengaruh pada lingkungan pergaulannya, yang tadinya hanya bergaul di lingkungan kampus saja kemudian berubah karena lingkungan

pergaulannya tidak hanya di kampus saja tapi sudah di lebih luas.

- d. Kurangnya pengawasan dari orang tua atau wali.

Kurangnya perhatian atau pengawasan dari orang tua karena tempat tinggalnya yang berjauhan, kepercayaan yang besar kepada anak, sehingga orang tua tidak lagi bisa memantau apa saja yang di lakukan anak mereka.

Alasan Mahasiswi Memilih Hiburan Di Dunia Gemerlap.

Salah satu alasan mahasiswi di sebuah Universitas di Manado, yang memberikan informasi bahwa pengaruh dari teman sangat dominan dimana dalam pergaulan warga kota. Ini terlihat dari jawaban salah seorang mahasiswi kepada penulis yang penasaran tentang dugem dan kebetulan temannya sudah pernah mencobanya.

Seiring dengan hadirnya berbagai fasilitas modern tersebut berubah pula gaya hidup pelakunya. Citra mahasiswi Manado akhir-akhir ini mulai

menjadi mahasiswi metropolis yang akrab dengan café, diskotik, mall, dan salon. Sebut saja salah satu diskotik di Manado yang terkenal dan banyak dikunjungi para clubbers, yaitu cloud 9 yang mengusung konsep one stop entertainment. Konsep ini menurut pihak management dapat diartikan sebagai pemenuhan kebutuhan hiburan masyarakat Manado yang kian beragam.

Pada pukul 11.00 – 21.00 WIB, tempat ini siap menjadi sebuah *lounge* (tempat santai) yang cocok bagi orang-orang yang hendak bersantai dari aktivitas seharian yang melelahkan. Sedangkan pukul 22.00 – 04.00 WIB, tempat hiburan yang dihiasi warna hitam pada setiap sudut ini berganti menjadi café yang siap menampung para *clubbers* yang membutuhkan hiburan malam. Dj alias *disc jockey*-lah komandan pesta. Mereka inilah yang membawa ribuan anak muda bergoyang di tengah hingar bingar pesta.

Suasana Di dalam Diskotik

Diskotik adalah termasuk acara hiburan malam yang bersifat tertutup. Meski tertutup dapat dilihat dari indikasi misalnya, pertama acara diselenggarakan dari dalam ruangan atau dalam gedung (kedap suara), kedua hanya untuk kalangan tertentu, ketiga tidak sesuai ditempat terbuka karena acaranya berpotensi bertentangan dengan norma sosial dan agama. Keempat, hiburannya tidak sesuai dengan segala umur hanya untuk remaja dan pemuda. Kelima, tidak adanya larangan untuk mengkonsumsi minuman alcohol, dan keenam masuk untuk berpartisipasi diwajibkan untuk membeli tiket, tujuh tempatnya menikmati pesta khusus yang bersifat ria dan hura-hura. Dengan alasan inilah maka diskotik dikategorikan hiburan malam.

Mayoritas diskotik dari luar sudah terlihat remang-remang dengan pencahayaan yang tidak cukup terang. Lapangan depan hampir pasti berfungsi sebagai lokasi parkir para pengunjung

dan terdapat pula pintu masuk ke diskotik. Harga tiket antara tempat satu dan tempat lain berbeda.

Di diskotik terdapat pengaturan khusus yang mengharuskan pengunjung yang memasuki ruangan hiburan tidak boleh mengenakan celana pendek bagi para pria, tidak boleh memakai sandal, senjata tajam, dan makanan/minuman dari luar. Memasuki bagian dalam ruangan hiburan, para pengunjung memesan minuman sesuai selera, baik beralkohol ataupun tidak mengandung alcohol di meja Bartender. Ada dua jenis tempat duduk didalam ruangan, yaitu di kursi-kursi sudut (sofa) biasanya terlebih dahulu melakukan pemesanan tempat terlebih dahulu, plus meja yang berjejer di beberapa tempat dari kursi serta meja kecil bulat, pengunjung dipersilahkan memilih.

Tata letak diskotik dan café tidak jauh beda, hanya penyajiannya yang berbeda. Dari situlah satu sudut diskotik di cloud 9, disediakan anjungan

untuk DJ (*Disc Jockey*) memainkan music dengan beat-beat menghentak naik turun. Berdampingan dengan lokasi DJ, di depan terdapat panggung khusus untuk para penari gadis seksi (*sexy dancer*) berbaju minim yang membangkitkan perhatian para penonton dan menikmati goyongannya. Dan di diskotik itu juga menggunakan lampu disko (kelap-kelip) menyasakan alunan music yang diatur DJ.

Suara musik yang hingar-bingar sangat begitu keras, sangking kerasnya membuat badan bergetar dengan sendirinya ketika sudah didalam ruang akibat dentuman keras music techno. Asap rokok mengepul memenuhi ruang bak seperti awan yang dihembuskan oleh dugemers tak terkecuali terlihat beberapa remaja putri dari bibir mereka juga mengeluarkan asap dan dalam kondisi berjoget dengan pakaian kaus minim rok atau celana diatas paha. Dan ada juga yang terlihat setengah sadar alias mabuk tapi ada juga yang tidak

berjoget, tidak mabuk atau keaktifannya kurang.

Saling rayu-merayu dimanfaatkan maksimal oleh para clubbers sebagai pasangan berjoget, sekaligus ada yang berujung entah kemana menghabiskan malam. Fenomena ini adalah suasana yang penulis dapatkan pada saat penulis melakukan survey di diskotik.

Dampak Dunia Gemerlap Terhadap Mahasiswi

Perilaku mahasiswi yang pergi ke lokasi-lokasi hiburan dunia gemerlap merupakan salah satu wujud dari perilaku konsumtif. Perilaku ini muncul akibat semaraknya pembangunan di ekonomi. Hidup ditengah era globalisasi dengan pola piker konsumtivisme membuat orang merasa tidak akan puas jika suatu produk atau barang yang diinginkan belum dimiliki. Akibatnya, seseorang akan selalu menilai dirinya dengan orang lain menjadi indicator material.

Setelah melihat fenomena diatas, dapat dilihat bahwa para

mahasiswi penikmat dugem ini banyak menghabiskan biaya hanya untuk menikmati atau pergi mengunjungi tempat-tempat hiburan malam.

Salah satu efek negatif adalah munculnya budaya konsumtif. Banyak mahasiswi di Kota Manado kemudian menjadi korban. Mereka menjadi konsumen dari gaya hidup yang modern, tanpa menyadari bahwa mereka telah mengesampingkan sudi mereka dan hal-hal lainnya yang lebih bermanfaat. Semua hanya untuk kepuasan sesaat.

Ketika mahasiswi telah kecanduan terhadap perilaku *clubbing* ini, maka dapat dikatakan bahwa mereka telah menerapkan budaya konsumtif, yang kemudian akan melahirkan konsumerisme yang berujung pada gaya hidup. Ini akan semakin meluas, apalagi disertai dengan kepiawaian para pebisnis dalam menyediakan layanan-layanan ataupun iklan-iklan dalam menarik para konsumen, dan akan semakin merangsang sikap konsumerisme. Wujud dari sikap konsumtif yaitu pemakaian

barang-barang ataupun gaya hidup yang didasari oleh gengsi semata, bukan sesuai kebutuhan hidup yang penting. Sikap konsumerisme menjadikan barang sebagai alat ukur kebahagiaan hidup.

Di tempat-tempat hiburan seperti ini, implikasi yang ditimbulkan sangat jelas terlihat dan sangat berpotensi untuk membawa para mahasiswi kepada gaya hidup yang merugikan diri sendiri seperti misalnya mengkonsumsi alkohol, narkotik dan obat-obat terlarang, perilaku seks bebas, dan gaya hidup hedonism.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakuakn mengenai Perilaku Mahasiswi dalam dunia gemerlap di Kota Manado ada tiga hal yang dapat disimpulkan, yaitu:

1. Gaya hidup modern adalah alasan seorang mahasiswi di Kota Manado tertarik untuk menikmati kegiatan dugem tersebut.
2. Keterlibatan mahasiswi dalam dunia gemerlap

disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu rasa jenuh terhadap aktivitas yang sama, tekanan yang diperoleh dari aktivitas kuliah, anggapan bahwa *clubbers* itu gaul, dan adanya masalah pribadi. Faktor eksternal adalah ajakan teman atau kenalan, ketertarikan yang muncul dari media sosial, perubahan lingkungan pergaulan, dan

- kurangnya pengawasan dari orang tua atau wali.
3. Dampak dari dunia gemerlap ini dirasakan mengganggu kehidupan studi mahasiswi. Dibandingkan dengan mahasiswi lainnya yang tidak terlibat dugem, mahasiswi yang bergaya hidup dugem rata-rata kesusahan menyelesaikan kuliah mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaney, David. 1996. *Life Style Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta : Jalasutra
- Furchan, A. (2009). *Beda antara belajar di sekolah dan di perguruan tinggi*. <http://pendidikanislam.net/index.php/untuk-siswa-a-mahasiswa/37-trampil-belajar/63-beda-antara-belajar-di-sekolah-dan-di-perguruan-tinggi> (Diakses pada tanggal 7 Oktober 2016)
- Jayanti, Mufani. 2011. *Gaya Hidup Dunia Gemerlap Malam (Dugem) di Semarang – Studi Kasus Mahasiswa Unnes Tentang Filosofi Hidup Dugem Kaitannya dengan Nilai dan Norma Sosial*. Skripsi. Semarang : Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes
- Johnson, Doyle Paul. 1986. *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*. Terjemahan Robert M. Lawang. Jakarta : PT Gramedia
- Koentjaraningrat. 2003. *Pengantar Antropologi I*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Lury, Celia. 1998. *Budaya Konsumen*. Jakarta: Yayasan Akar Indonesia.
- Nindyastari, Dimitri. 2008. *Gaya Hidup Remaja yang Melakukan Clubbing*. Dalam Library Gunadarma Hal 1 – 12
- Soerjono Soekanto, 2003. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Penerbit PT Raja Grafindo Persada : Jakarta
- Suparlan. 2009. *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.