**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Era globalisasi[[1]](#footnote-1) telah membuat nilai-nilai modern[[2]](#footnote-2) masuk ke dalam masyarakat diseluruh dunia. Nilai-nilai modern ini membawa suatu gaya hidup Hedonis[[3]](#footnote-3) yang memicu masyarakat untuk bergaya hidup modern dan oleh masyarakat dijadikan acuan sebagai gaya hidup.

Masyarakat modern yang serba kompleks sebagai produk kemajuan teknologi, industrialisasi, memunculkan banyak masalah sosial. Maka usaha penyesuaian diri terhadap masyarakat modern yang sangat kompleks itu menjadi tidak mudah. Sebagai dampaknya orang lalu mengembangkan pola tingkah-laku menyimpang dari norma-norma umum dengan jalan berbuat semaunya sendiri demi keuntungan sendiri dan kepentingan pribadi, kemudian mengganggu dan merugikan orang lain.

Dewasa ini perkembangan dan pertumbuhan kota di beberapa daerah di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat, salah satunya kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Disini kita dapat melihat gedung-gedung yang menjulang tinggi dan berdiri kokoh di tengah kota. Salah satu pembangunan yang cukup berkembang pesat dikota ini adalah pembangunan di sektor industri hiburan malam yang semakin menjamur, salah satu diantaranya adalah Redtro di Hotel Grand Clarion Makassar.

Dengan menjamurnya tempat hiburan malam di kota ini membuat pengaruh Modernisme[[4]](#footnote-4) juga ikut masuk yang membuat masyarakat dalam hal ini anak muda selalu ingin bergaya hidup modern. Lewat hiburan malam yang belakangan dikenal dengan "dugem" ("dunia gemerlap")[[5]](#footnote-5) pembatasan dan segala perbedaan tercabut, membuat orang di dalamnya mencair dan menyatu dalam sukaria. "Dugem" bisa berbentuk pergi ke kafe[[6]](#footnote-6), berkaraoke dan disko[[7]](#footnote-7). Kebanyakan konsumen dari tempat-tempat hiburan malam adalah mahasiswa.

Banyak mahasiswa yang menghabiskan waktu malamnya di tempat-tempat hiburan malam. Pada waktu pagi sampai terkadang sore hari mahasiswa menggali ilmu di kampus, tetapi pada waktu malam hari mereka pergi ke kafe-kafe untuk mencari hiburan di malam hari. Baik mahasiswa dan mahasiswi telah larut dalam sajian hiburan malam di kafe-kafe. Gaya hidup bagi remaja merupakan identitas yang menunjukkan bahwa mereka adalah kalangan remaja.

Kebanyakan dari mereka yang datang menikmati aktifitas gemerlap malam adalah mahasiswa yang berasal dari keluarga berada dan selalu mengikuti perkembangan jaman bahkan banyak juga diantara mereka yang mengalami *shok culture.[[8]](#footnote-8)*

Dugem merupakan suatu kegiatan yang dilakukan pada malam hari yang bersifat berpesta, gembira, hedonis, identik musik, kebebasan, identik minuman alkhol yang dapat diperoleh di tempat diskotik dan cafe yang menunjukan kegembiraan sesaat. Dugem khusus di alamatkan ke tempat diskotik dan cafe house musik yang identik dengan aktifitas hura-hura atau *enjoy have fun* di malam hari, yang menu utamanya adalah menikmati musik dengan menari di lantai dansa diiringi tarian lampu (lighting) yang diatur sedemikian rupa.

Fasilitas komunikasi dan informasi sebagai salah satu penyongkong utama arus globalisasi berpengaruh signifikan dalam segala sektor kehidupan. Arus komunikasi dan informasi yang demikian cepatnya melalui media masa (cetak maupun eletronik), dan fasilitas lain sangat berpengaruh terhadap perkembangan budaya dan pola pikir mahasiswa Makassar. Arus globalisasi memaksa mahasiswa menerima perbedaan kebudayaan yang bercampur di Makassar, (Kebudayaan Timur versus kebudayan Barat).

Memang keberadaan awal hiburan malam untuk kalangan muda yang produknya dari luar nampak aneh di mata masyarakat Makassar, namun ternyata mau tidak mau kita harus bisa menerima konsekuensi bahwa segala sesuatu pasti ada sebabnya yang dibawa oleh arus globalisasi itu. Toleransi memang di perlukan namun harus diingat bahwa tidak semua kebudayaan baru yang masuk dapat di terima dan sesuai dengan norma - norma serta adat kebudayaan kita sebagai orang Timur.

Globalisasi merupakan gaya hidup mahasiswa kontemporer, dan media masa turut mempengaruhi perkembangan gaya hidup mahasiswa tersebut. Dugem sering juga disebut clubbing, 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 Jocky) handal yang terkadang datang dari luar negeri. Para clubbers[[9]](#footnote-9) berasal dari berbagai macam tingkatan sosial dan usinya pun beragam mulai dari remaja belasan tahun sampai Lansia yang masih aktif pun ikut tenggelap dalam dunia malam.

Kebanyakan para clubbers merupakan remaja dan mahasisw/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.

Dimana sebagai mahasiswa, mereka seharusnya menggunakan waktu malamnya untuk belajar ataupun mengerjakan tugas perkuliahan mereka. Ironisnya, selain sebagai kaum pelajar intelektual, mahasiswa juga mempunyai fungsi sebagai generasi perubahan, generasi pengontrol, dan penggerak moral.

Oleh karena itu, disini penulis mencoba mendeskripsikan tentang penyebab mahasiswa yang gemar dunia gemerlap (dugem), dan mengetahui perilaku yang dilakukan mahasiswa pada dunia gemerlap (dugem) dan untuk mengetahui kecenderungan tindakan sosial mahasiswa setelah melakukan aktivitas dunia gemerlap malam (dugem).

1. **Rumusan Masalah**

Berangkat dari uraian latar belakang masalah di atas yang telah penulis telaah, maka penulis pada kali ini memfokuskan rumusan masalah penilitian skripsi ini pada pembahasan sebagai berikut:

* + - 1. Bagaimana tipe mahasiswa yang gemar ke tempat dunia gemerlap (dugem) di Retro Hotel Grand Clarion Makassar?
			2. Bagaimana perilaku mahasiswa di tempat dunia gemerlap (dugem) di Retro Hotel Grand Clarion Makassar?
			3. Bagaimana gambaran distansi antara gaya hidup dunia gemerlap (dugem) dengan realitas kehidupan mahasiswa?
1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab dan membahas tentang:

* + - 1. Untuk mengetahui tipe mahasiswa yang gemar ke tempat dunia gemerlap (dugem) di Retro Hotel Grand Clarion Makassar.
			2. Untuk mengetahui perilaku mahasiswa di tempat dunia gemerlap (dugem) di Retro Hotel Grand Clarion Makassar.
			3. Untuk mengetahui gambaran distansi antara gaya hidup dunia gemerlap (dugem) dengan realitas kehidupan mahasiswa.
1. **Manfaat penelitian**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan nantinya dapat berguna pada :

1. Lembaga Pendidikan Tinggi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah/memperkaya karya ilmiah yang dapat dijadikan sebagai literatur dan bahan acuan bagi mahasiswa yang mengadakan penelitian serupa.

1. Masyarakat umum / pembaca.

Memberikan informasi tentang prilaku dunia gemerlap (dugem) mahasiswa di Retro Hotel Grand Clarion Makassar.

1. Peneliti. Menambah pengetahuan dan memberi pengalaman baru yang memperluas khasanah dan wawancara berpikir terutama mengenai dunia gemerlap (dugem) mahasiswa di Retro Hotel Grand Clarion Makassar.
2. **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di Hotel Grand Clarion Kota Makassar tepatnya disebuah diskotik bernama Retro. Alasan pemilihan lokasi penelitian ini karena Retro merupakan salah satu diskotik terkenal di Kota Makassar dengan tingkat kegiatan dugem yang sangat tinggi. Retro dibuka setiap hari Kamis dan Sabtu mulai dari tengah malam hingga pagi hari.

Retro merupakan salah satu diskotik yang menjadi pusat di.adakannya kegiatan-kegiatan party (pesta) anak muda Kota Makassar. Retro juga memiliki hari-hari khusus tertentu yang dapat mendukung penelitian ini, diskotik ini memiliki hari-hari khusus seperti *Ladies Night*, yang diadakan setiap malam Kamis dimana setiap pengunjung wanita dipersilakan masuk secara gratis. Pada malam sabtu dan saat diadakan pesta pengunjung retro akan lebih banyak dari hari-hari biasa sehingga akan membantu peneliti dalam hal melakukan pengamatan dan mendapatkan informan.

1. Globalisasi adalah keterkaitan dan ketergantungan antar bangsa dan antar manusia di seluruh dunia melalui perdagangan, investasi, perjalanan, budaya populer, dan bentuk-bentuk interaksi yang lain sehingga batas-batas suatu negara menjadi semakin sempit. [↑](#footnote-ref-1)
2. Modern: artinya terbaru atau mutakhir. Dikatakan modern bila sesuai dengan tuntutan zaman. https://www.bersosial.com/threads/arti-modern-dan-unik.7309/ (akses 5 september 2015) [↑](#footnote-ref-2)
3. Arti hedonisme: doktrin yang mengatakan bahwa kebaikan yang pokok dalam kehidupan adalah kenikmatan. (Kenikmatan sesaat). Widodo, Amd. Dkk, *Kamus Ilmiah Populer*, (Absolut: yogyakarta Absolut. 2002). Hlm 191. [↑](#footnote-ref-3)
4. Modernisme secara etimologis berasal dari akar kata “modern” yang muncul dari kata “modernus” (latin) yang artinya “sekarang”. Modernisme ialah konsep yang berhubungan dengan hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya di zaman modern. Emanuel Wora, *Perenialisme kritik atas Modernisme dan Postmodernisme* (Yogyakarta: Kanisius, 2006), hlm. 37 [↑](#footnote-ref-4)
5. Dugem adalah singkatan dari kata kata dunia gemerlap,dimana ini bisa dikaitkan dengan tipe dari beberapa orang / kelompok yang mengadakan suatu kegiatan pada malam hari berhiaskan lampu yang gemerlap dengan cahaya yang di setting sedemikian rupa demi menambah semarak suasana, biasanya disertai musik yang bertempo kuat. http://hadijha.blogspot.com/2013/03/pengertian-dugem.html (akses 5 september 2015). [↑](#footnote-ref-5)
6. Kafe dari (bahasa Perancis: café) secara harfiah adalah (minuman) kopi, tetapi kemudian menjadi tempat untuk minum-minum yang bukan hanya kopi, tetapi juga minuman lainnya termasuk minuman yang beralkhohol rendah. https://id.wikipedia.org/wiki/Kafe (akses 5 september 2015) [↑](#footnote-ref-6)
7. diskotik mirip klub, lagu nya berat dan volume musik sangat kencang, varietas lagunya menonjol di seputar disko 80-90an, elektro, funk. http://ravelex.net/forum/clubs-venues/beda-lounge-bar-club-diskotik-pub/ (akses 5 september 2015) [↑](#footnote-ref-7)
8. *shok culture* adalah sebuah proses pengadaptasian diri masyarakat yang berasal dari pedesaan dengan suasana kehidupan di perkotaan. [↑](#footnote-ref-8)
9. Kata “clubbing” dan "clubbers" tidak popular dalam pembahasan ilmiah, istilah ini sering digunakan di kalangan pergaulan anak muda kota, Clubbing dapat diartikan sebagai kegiatan mengunjungi kafe-kafe, diskotek, klub malam untuk bersosialisasi atau sekedar mencari hiburan dengan menghabiskan waktu melepaskan kepenatan, rileks, sekaligus media. [↑](#footnote-ref-9)