

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**INTERAKSI SIMBOLIK PADA MAHASISWI *CLUBBERS*
DI MP *CLUB* PEKANBARU
(Studi Pada Mahasiswi Ilmu Komunikasi di Pekanbaru)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau

ANNISA CELIA NUKITA

NPM : 169110186
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2022**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Annisa Celia Nukita
NPM : 169110186
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Humas
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Ujian Komprehensif : Rabu/23 Februari 2022
Judul Penelitian : Interaksi Simbolik Pada Mahasiswi Clubbers
Di MP Club Pekanbaru (Studi Pada Mahasiswi
Ilmu Komunikasi di Pekanbaru)

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub dalam skripsi ini telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, 25 Desember 2021

Menyetujui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Pembimbing


(Dr. Fatmawati, S.IP, MM)


(Dr. Harry Setiawan, M.I.Kom)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : Annisa Celia Nukita
NPM : 169110186
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Kosentrasi : Humas
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/ Tanggal Ujian : Rabu/23 Februari 2022
Judul Skripsi : Interaksi Simbolik Pada Mahasiswi Clubbers di
MP Club Pekanbaru (Studi Pada Mahasiswi Ilmu
Komuikasi di Pecnbaru)

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 14 Maret 2022

Tim Penguji,

Penguji,

(Eko Herp, M. Soc. Sc)

Penguji,

(Cutra Aslinda, M.I.Kom)

Ketua

(Dr. Harry Setiawan, M.I.Kom)

Mengetahui
Wakil Dekan I

(Cutra Aslinda, M.I.Kom)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI


Berdasarkan Surat Undangan Dari Wakil Dekan 1 (Satu) Bidang Akademik Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor: 01194/A-UIR/3-Fikom/2022 Tanggal **18 Februari 2022** maka dihadapan Tim Penguji pada hari ini Rabu Tanggal **23 Februari 2022** Jam : 09.00-10.00 WIB bertempat di **Ruang Aula Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau** Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

Nama : Annisa Celia Nukita
NPM : 169110186
Bidang Konsentrasi : Humas
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)
Judul Skripsi : “Interaksi Simbolik Pada Mahasiswi Clubbers di MP Club Pekanbaru. (Studi Pada Mahasiswi Ilmu Komunikasi di Pekanbaru)”
Nilai Ujian : Angka “ 75 “ ; Huruf : “ B+ ”
Keputusan Hasil Ujian : Lulus

Tim Penguji :

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Harry Setiawan, M.I.Kom	Ketua	1. 
2.	Eko Hero, M. Soc, Sc	Penguji	2. 
3.	Cutra Aslinda, M.I.Kom	Penguji	3. 

Pekanbaru, 23 Februari 2022
Dekan


Dr. Muhd. Ar. Imam Riauan, M.I.Kom
NPK : 150802514

**INTERAKSI SIMBOLIK PADA MAHASISWI CLUBBERS DI MP CLUB PEKANBARU
(STUDI PADA MAHASISWI ILMU KOMUNIKASI DI PEKANBARU)**

Yang diajukan oleh :

ANNISA CELIA NUKITA

169110186

Pada Tanggal :



Mengesahkan :

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI


(Dr. Muhd Ar Imam Ridwan, M. I. Kom)

Tim Penguji

Dr. Harry Setiawan, M.I.Kom

Eko Hero, M.Soc.Sc

Cutra Aslinda M.I.Kom

Tanda Tangan,





SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Annisa Celia Nukita
NPM : 169110186
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru, 28 Januari 1999
Bidang Konsentrasi : Humas
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Alamat/No Hp : Jl. Cemara Gading No.04/081266618131
Judul Skripsi : Interaksi Simbolik Pada Mahasiswi *Clubbers* di MP *Club* Pekanbaru (Studi Pada Mahasiswi Ilmu Komunikasi di Pekanbaru).

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulisan saya (Skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun diperguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicatumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi pembatalan nilai skripsi dan atau pencabutan gelar akademik keserjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 25 Desember 2021

Yang Menyatakan,



Annisa Celia Nukita

PERSEMBAHAN

Yang pertama sekali penulis ucapkan terimakasih kepada ALLAH S.W.T yang senantiasa melimpah kan rahmat serta karunianya kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas ahir dari perkuliahan ini dan mendapat gelar S.1 di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Dengan ini penulis persembahkan karya (skripsi) ini untuk kedua orang tua yang sangat berjasa dan sangat penulis cintai serta penulis sayangi. Ayahanda Naswir dan Ibunda Janur Malina yang telah memberi didikan dan mengajarkan segala bentuk kebaikan kepada penulis, beliau selalu memberi nasehat yang sangat berguna bagi penulis, mengajarkan rasa tanggung jawab dan selalu memberi semangat agar penulis bisa menjadi orang yang berguna bagi masyarakat dan sukses dalam karir.

Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas dukungan moral dan materi dari Ayah dan Bunda (ayah dan ibu). Penulis memang tidak bisa membalas semua yang telah ayah dan bunda berikan. Penulis berharap dengan tugas akhir ini dapat memberikan kado kecil untuk bisa membanggakan kedua orang tua penulis yang sangat penulis sayangi. Atas seizin Allah S.W.T. semoga Allah selalu memberikan kesehatan, umur yang panjang, serta membalas segala kebaikan ayahanda dan ibunda selama ini.

MOTTO

*“Seseorang yang putus asa melihat kesulitan dalam setiap kesempatan, tetapi
Orang optimis melihat peluang dalam setiap kesulitan. ”*

(Ali bin Abi Talib)

*“Jika anda benar-benar ingin melakukan sesuatu, Anda akan menemukan jalan
Jika tidak, Anda akan menemukan alasan.”*

(Jim Rohn)

“Never give in except to convictions of honor and good sense”

(Annisa Celia Nukita)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan kasih dan sayangNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan judul penelitian **“Interaksi Simbolik Pada Mahasiswi Clubbers (Studi Pada Mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi di Pekanbaru)”**. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat guna meraih gelar sarjana Ilmu komunikasi di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Penulis mengakui bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak niscaya penelitian ini tidak akan dapat terwujud. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan ribuan terimakasih yang dalam kepada :

1. Dr. Muhd Ar. Imam Riauan, S.sos., M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Dr. Harry Setiawan, M.I.Kom .selaku pembimbing yang sudah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan kepada penulis melalui petunjuk dan saran yang diberikan selama menyelesaikan penelitian ini.
3. Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom selaku Pembimbing Akademik (PA) dan yang sudah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan kepada penulis melalui petunjuk dan saran yang diberikan selama menyelesaikan penelitian ini.

4. Dr.Fatmawati, S.IP, MM selaku Kepala Prodi Akademik, yang telah memberikan kesempatan dalam menyelesaikan usulan penelitian ini.
5. Dosen program studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, yang sudah membekali penelitian ini dengan berbagai ilmu yang bermanfaat serta tidak lupa tenaga administrasi Fikom Universitas Islam Riau yang lain yang sudah memberikan kemudahan kepada penulis selama proses pendidikan berlangsung.
6. Keluarga besar penulis, Ayah Nukman, Ibu Hasmita, Adik Muhammad Nehan Alfarizi yang selalu menjadi penyemangat dalam kehidupan penulis.
7. Terimakasih terkhusus untuk Vizka Armanda Putry yang sudah memberi bantuan dan dukungan penuh kepada penulis.
8. Sahabat-sahabat yang menemani dan membantu saya dalam pengerjaan proposal ini Yulfi Widya, Ronny Surbakti, Rezka Fitriani, Zulfadli, Novi Suryani, Nurul Mutmainah, Elma Silvia dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Semua dukungan, nasehat, saran dan do'a dari sahabat semua yang telah membantu saya lebih semangat mengerjakan proposal ini. Semoga semua pengalaman dan ilmu yang telah kita dapat bisa bermanfaat untuk kita kelak dan semoga kita semua sukses.

Penelitian ini telah penulis selesaikan dengan semaksimal mungkin, jika dalam proposal ini terdapat kesalahan ataupun kekurangan dalam penulisan dan isi. Maka penulis mohon maaf dan mengharapkan kritikan dan saran yang membangun untuk penelitian ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Pekanbaru, 25 Desember 2021

Penulis

Annisa Celia Nukita



DAFTAR ISI

Cover

Persetujuan Tim Pembimbing Skripsi

Lembar Pernyataan

Halaman Persembahan..... i

Halaman Motto ii

Kata Pengantar iii

Daftar Isi..... vi

Daftar Gambar..... ix

Daftar Tabel x

Daftar Lampiran..... xi

Abstrak xii

Abstract..... xiii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 4

C. Fokus Penelitian 5

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian 5

E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian 5

1. Tujuan Penelitian 5

2. Manfaat Penelitian 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 7

A. Kajian Literatur 7

1. Pengertian Komunikasi 7

2. Fungsi Komunikasi..... 7

3. Jenis Komunikasi 11

a. Komunikasi Verbal	11
b. Komunikasi non Verbal	11
4. Prinsip Komunikasi	11
5. Interaksi Simbolik	13
a. Sejarah Interaksi Simbolik	13
b. Prinsip Utama Interaksi Simbolik	18
c. Asumsi Dasar Iteraksi Simbolik.....	20
d. Konsep Kunci Utama Interaksi Simbolik.....	21
e. Teori Menurut Parah Ahli	24
f. Premis Utama Interaksi Simbolik	27
g. Kritik Terhadap Teori Interaksi Simbolik.....	29
6. Mahasiswa.....	30
7. <i>Clubbers</i>	33
8. Diskotik.....	34
B. Definisi Operasional.....	35
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Pendekatan Penelitian	39
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	40
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	42
D. Sumber Data.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data	46
G. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian / Profil Subjek Penelitian	50
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	50
2. Profil Subjek Penelitian	52
B. Hasil	53
1. Hasil Observasi	53
2. Hasil Penelitian	56
a. Bahasa Verbal dan Non Verbal Khusus Khas clubbers	56
b. Refreshment yan berujung Addicted / Kecanduan	63
c. Trend Music, Fashion dan Eksistensi Diri	68
e. Ekonomi	72
C. Pembahasan Penelitian	73
1. Konsep <i>Mind</i> (Pikiran)	74
2. Konsep <i>Self</i> (Diri)	78
3. Konsep Society (Masyarakat)	79
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	90
DAFTAR PERNYATAAN WAWANCARA	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo MP Club Pekanbaru.....50



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Penelitian Terdahulu yang Relevan	37
Tabel 3.1 Tabel Jadwal Penelitian	43
Tabel 4.1 Subjek Penelitian	52
Tabel 4.2 Definisi kata dan istilah khas clubbers menurut KBBI	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Dokumentasi Penelitian	90
Lampiran 2	: Bentuk simbol non verbal pada clubbers	90
Lampiran 3	: Daftar pertanyaan wawancara	93



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

Abstrak

Interaksi Simbolik pada Mahasiswi Clubbers di MP Club Pekanbaru (Studi Pada Mahasiswi Ilmu Komunikasi di Pekanbaru)

Annisa Celia Nukita

169110186

Dunia malam menjadi pengaruh besar dalam lingkungan pergaulan mahasiswa. Dugem/clubbing memang kerap kali menjadi alternatif hiburan bagi mahasiswi sekaligus menjadi solusi untuk meringankan segala beban perkuliahan. Disamping menjadi alternatif hiburan, clubbing juga dipandang sebagai ajang gengsi di lingkungan mahasiswa, wujud eksistensi diri dan bisa pula bertujuan komersil yaitu untuk memenuhi kebutuhan ekonomi sebagai seorang mahasiswa... Singkatnya, clubbing dapat dikatakan sebagai fenomena atau realitas sosial yang terjadi di lingkungan anak muda terutama mahasiswa/i.

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana interaksi simbolik yang terjadi di antara mahasiswi clubbers. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksi simbolik. Menggunakan tipe penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam dengan para informan. Hasil penelitian yaitu para clubber didalam diskotik tidak luput dari interaksi antar sesama clubber, dan interaksi yang dilakukan berbentuk verbal dan nonverbal. Disana mahasiswi clubbers saling berkenalan, bertegur sapa, mengobrol menggunakan bahasa dan istilah khusus khas clubber, bernyanyi dan berdansa, dan lain sebagainya. Beragam pandangan baik negatif maupun positif pun muncul namun para clubber menanggapinya sebagai hal yang lumrah karena tidak semua kegiatan clubbing berdampak negatif.

Kata kunci : Interaksi, Clubbers, Diskotik.

ABSTRACT

Symbolic Interaction on Clubbers Students at MP Club Pekanbaru (Study on Communication Studies Students in Pekanbaru)

By

Annisa Celia Nukita

169110186

The nightlife becomes a big influence in the student social environment. Clubbing/clubbing is often an alternative entertainment for female students as well as a solution to ease all the burden of lectures. Besides being an alternative entertainment, clubbing is also seen as an arena of prestige in the student environment, a form of self-existence and can also have commercial purposes, namely to meet economic needs as a student... In short, clubbing can be said as a phenomenon or social reality that occurs in young people especially students.

The purpose of the study was to find out how the symbolic interactions that occur among female clubbers. The theory used in this study is the theory of symbolic interaction. Using the type of qualitative research with data collection techniques through in-depth interviews with informants. The results of the study are that clubbers in discotheques do not escape the interaction between fellow clubbers, and the interactions carried out are in the form of verbal and nonverbal. There, clubber students get to know each other, greet each other, chat using special clubber language and terms, sing and dance, and so on.

Various views, both negative and positive, emerged but clubbers responded as normal because not all clubbing activities had a negative impact.

Keywords: Interaction, Clubbers, Discotheque.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Mahasiswi zaman sekarang berbeda dengan mahasiswa zaman dulu, misalnya dalam gaya hidup. Gaya hidup mahasiswa saat ini ikut berkembang sesuai kemajuan zaman dan didukung oleh fasilitas-fasilitas yang ada. Masa transisi dari masa SMA ke masa perkuliahan berdampak banyak pada perubahan dalam kehidupan seseorang. Contohnya seperti ingin merasakan suatu kebebasan. Seseorang yang baru memasuki bangku perkuliahan cenderung ingin merasa terbebas dari berbagai aturan seperti aturan di dalam keluarga yang masih mengikatnya karena ia berfikir bahwa ia bukan lagi seorang pelajar tetapi sudah mahasiswa dan beranggapan bahwa ia sudah dewasa.

Kehidupan mahasiswi masa kini terutama di daerah perkotaan tentu saja tidak asing lagi dengan yang namanya Dunia Gemerlap (dugem). Perlu diketahui bahwa kultur Clubbing lahir pada akhir decade 80-an di Eropa. Kemajuan dalam teknologi suara sintesis dan narkoba (obat-obatan terlarang) melahirkan music techno/house dan budaya elektronika. Tahun 1988 di juluki *summer of love* kedua di London dengan heroin sebagai makanan sehari-hari. Keadaan ini membuat takut para orang tua karena lumrahnya pesta dansa dan penggunaan narkoba jenis ekstasi sebagai bagian dari hiburan di dunia baru saat ini. (Ifwar, Azura, Septa. 2017. JOM Fisip Vol.1 No.1. Gaya Hidup Pengunjung MP Club Pekanbaru. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Riau).

Ada beberapa hal yang menjadi latar belakang mahasiswa/i melakukan Clubbing. Dari hasil penelitian Afnita Miftaroh tahun 2015 menemukan bahwa yang melatarbelakangi mereka melakukan Clubbing karena mereka menemukan kenyamanan, dimana perasaan tersebut muncul karena intensitas berkumpul dengan teman-teman di lingkungannya. Ada pula karena faktor gengsi, ajakan teman, kejenuhan dan membutuhkan hiburan. Dugem/Clubbing memang kerap kali menjadi alternatif hiburan bagi mahasiswa sekaligus menjadi solusi untuk meringankan segala beban perkuliahan. Disamping menjadi alternatif hiburan, *Clubbing* juga dipandang sebagai ajang gengsi di lingkungan mahasiswa, wujud eksistensi diri dan bisa pula bertujuan komersil yaitu untuk memenuhi kebutuhan ekonomi sebagai seorang mahasiswa. (Senduk, Rilya. 2016. Jurnal Holistik. No.18. Perilaku Mahasiswa Dalam Dunia Gemerlap (Dugem) di Kota Manado. Universitas Sam Ratulangi).

Clubbers adalah sebutan untuk orang-orang yang sering mengunjungi dan menikmati aktivitas di tempat hiburan malam (*clubbing*) yang biasa disebut *Club* (diskotik). *Clubbing* merupakan istilah prokem khas kehidupan malam yang bermaknakan suatu dunia malam yang bernuansa kebebasan, ekspresif, modern, teknologis, hedonis, konsumeristik dan metropolis yang menjanjikan segala bentuk kegembiraan sesaat.

Melalui *clubbing* khususnya pada anak muda, mereka merasa menemukan jati diri disana. Mereka bisa menikmati music bertempo cepat, berdansa sebebannya sambil meneguk minuman beralkohol. Melalui clubbing mereka bisa menemukan komunitas bergaulnya. Singkatnya, *clubbing* dapat dikatakan sebagai

fenomena atau realitas sosial yang terjadi di lingkungan anak muda terutama mahasiswa/i.

Dalam kehidupan sosial, manusia menggunakan simbol untuk mempresentasikan maksud mereka. Makna muncul karena adanya interaksi antar individu yang timbul dari hasil interpretasi pikiran manusia mengenai diri serta hubungannya di dalam masyarakat. Di dalam aktivitas sesama *clubbers*, terdapat perbedaan cara mereka mengkonstruksikan makna dan menginterpretasikan *Clubbing* sebagai simbol. Makna tersebut tentunya terbentuk melalui proses komunikasi, baik itu berbentuk pesan verbal maupun perilaku non-verbal. Proses sosial yang terlibat dan membentuk mereka sebagai seorang *Clubbers* pun berbeda-beda, tergantung pada persepsi, pengalaman dan motivasi mereka terhadap realitas sosial tersebut.

Hal inilah yang juga menjadi fokus penelitian dari peneliti, dimana peneliti ingin mengetahui bagaimana subjek (mahasiswi) tersebut memaknai dan menginterpretasikan *Clubbing* sebagai aktivitasnya lalu bagaimana subjek memandang dirinya sebagai seorang *Clubbers*, dan bagaimana proses sosial yang terjadi yang mana mengakibatkan mahasiswa tersebut memutuskan untuk menjadi *Clubbers*.

Perkembangan *Club Malam* di kota Pekanbaru terlihat dari semakin banyaknya lokalisasi yang berdiri saat ini yaitu di Mall Pekanbaru (*MP Club*), Senapelan Plaza (*SP Club*), Embassy Pekanbaru, *RP International Executive Club*, *XP Exclusive Club*, *KTV CE7*, *Grand Dragon Pub & KTV*. Dari beberapa

Club malam yang ada di kota Pekanbaru, peneliti berfokus pada *MP Club* Pekanbaru.

karena *MP Club* tak hanya dikenal sebagai arena perjudian terbesar di Pekanbaru, *MP Club* juga aktif dalam mengadakan event-event bergengsi dan juga fasilitas yang di sediakan cukup baik namun dengan harga tiket yang cukup bersaing menjadikan club ini menjadi primadona di kalangan mahasiswa/i. (sumber: CY, *pengunjung MP Club Pekanbaru*, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Riau.

NO.	NAMA DISKOTIK	LOKASI
1.	Mp Club Pekanbaru	Jl. Jendral Sudirman No.123, Kota Tinggi, Kec. Pekanbaru Kota.
2.	Grand Dragon Executive Pub & KTV	Hotel New Hollywood, Jl. Kuantan Raya No.120, Sekip, Kec. Lima Puluh.
3.	Embassy Pekanbaru	Lobby Level Grand Jatra Hotel Komplek Mall Pekanbaru, Jl. Tengku Zainal Abidin No.01 Kota Tinggi, Kec. Pekanbaru Kota.
4.	Paragon Pub & KTV	Jl. Sultan Syarif Qasim NO.11, Rintis, Kec.LimaPuluh, Kota Pekanbaru.

Tabel 1.1daftar nama diskotik di Pekanbaru

Aktifitas di *Mp Club* di mulai dari jam 21.00 WIB hingga dini hari jam 06.00 WIB (sumber : Alvi (*disc-jockey* di *MP Club Pekanbaru*).

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mahasiswi tersebut meng-interpretasikan makna *Clubbers* sebagai realitas sosialnya.
2. Bagaimana mahasiswi tersebut memandang dirinya sebagai seorang *Clubbers*.
3. Bagaimana proses sosial yang terjadi yang menyebabkan mahasiswi tersebut menjadi seorang *Clubbers*.

C. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian ini ialah mengetahui makna mengenai Intraksi Simbolik pada Mahasiswi *Clubbers* di MP Club pekanbaru studi pada Mahasiswi Ilmu Komunikasi di Pekanbaru.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Bagaimana Interaksi Simbolik pada mahasiswi *Clubbers* di MP Club Pekanbaru.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian adalah untuk mengetahui “Bagaimana Interaksi Simbolik pada mahasiswi *Clubbers* di MP Club Pekanbaru ?”

2. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menambah pengetahuan dan dapat memberikan wawasan berfikir terutama berkaitan dengan “Interaksi Simbolik *Clubbers* di Tempat Hiburan Malam”. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya khususnya mengenai “Interaksi Simbolik *Clubbers* di Tempat Hiburan Malam” yang ditujukan kepada mahasiswa Humas Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

b. Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran bagi pembaca mengenai kehidupan dunia malam. Menjadi sumbangan informasi bagi keluarga atau lingkungan sekitar agar dapat memberikan pengawasan dan dukungan yang positif dari bebasnya kehidupan dunia malam.
2. Penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk melengkapi dan memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi pada program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Komunikasi

Menurut Shannon dan weaver 1949 (dalam Hafied Cangara, 2012: 22), bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh-mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Tidak sebatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi wajah, lukisan, seni, dan teknologi.

Komunikasi adalah prasyarat kehidupan manusia. Kehidupan manusia akan tampak hampa atau tiada kehidupan sama sekali apabila tidak ada komunikasi. Karena tanpa komunikasi, interaksi antarmanusia, baik secara perorangan, kelompok, ataupun organisasi tidak mungkin terjadi. Dua orang dikatakan melakukan interaksi apabila masing-masing melakukan aksi dan reaksi. Aksi dan reaksi yang dilakukan manusia baik secara perorangan, kelompok, ataupun organisasi dalam ilmu komunikasi disebut sebagai tindakan komunikasi.

Komunikasi adalah suatu proses mengenai pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan. Setiap pelaku komunikasi dengan demikian akan melakukan empat tindakan: membentuk, menyampaikan, menerima, dan mengolah pesan. Keempat tindakan tersebut lainnya terjadi secara berurutan.

Membentuk pesan artinya menciptakan suatu ide atau gagasan. Hal ini terjadi pada benak kepala seseorang melalui proses kerja system syarat. Pesan yang sudah terbentuk ini kemudian disampaikan kepada orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Bentuk pesannya dapat berupa pesan verbal ataupun non-verbal.

Disamping membentuk dan mengirim pesan, seseorang akan menerima pesan yang disampaikan oleh orang lain. Pesan yang diterimanya ini kemudian akan diolah menjadi system syaraf dan diinterpretasikan. Setelah diinterpretasikan pesan tersebut menimbulkan tanggapan atau reaksi dari si orang tersebut. Apabila ini terjadi, maka si orang tersebut kembali akan membentuk dan menyampaikan pesan baru. Harun dan Ardianto (2012: 18).

Dari pendapat diatas dapat diketahui bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak mungkin hidup sendiri dalam memenuhi setiap kebutuhannya, akan tetapi perlu adanya hubungan dengan orang lain, dalam berhubungan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan tersebut terjadi adanya komunikasi dan interaksi satu sama lain.

Komunikasi dapat ditinjau dari beberapa karakteristik baik dengan bidang dan permasalahannya. Menurut Effendy (2003:6) komunikasi dapat ditinjau dari komponen, bentuk, sifat, teknik, tujuan, fungsi dan modelnya :

1) Fungsi Komunikasi

Fungsi Komunikasi menurut William I. Goerdenyung ada empat fungsi komunikasi, yakni komunikasi sosial, komunikasi ekspresif Komunikasi ritual, dan

komunikasi instrumental. Fungsi atau suatu peristiwa komunikasi (communication event) tampaknya tidak sama sekali independen, melainkan berkaitan dengan fungsi-fungsi lainnya, meskipun terdapat suatu fungsi yang dominan (Mulyana:2001)

Adapun beberapa fungsi komunikasi menurut tujuannya, yaitu:

a. *Komunikasi Sosial*

Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial setidaknya mengisyaratkan komunikasi penting untuk membangun konsep diri kita, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain.

b. *Komunikasi Ekspresif*

Erat kaitannya dengan komunikasi sosial adalah komunikasi ekspresif yang dapat dilakukan baik sendiri ataupun dalam kelompok. Komunikasi ekspresif tidak otomatis bertujuan mempengaruhi orang lain, namun dapat dilakukan sejauh komunikasi tersebut menjadi instrumen untuk menyampaikan perasaan-perasaan (emosi) kita. Perasaan-perasaan tersebut dikomunikasikan melalui pesan-pesan nonverbal.

c. Komunikasi Ritual

Erat kaitannya dengan komunikasi ritual. Yang biasa dilakukan secara kolektif. Suatu komunitas sering melakukan upacara-upacara berlainan sepanjang hidup, yang disebut para antropolog sebagai rites

d. Komunikasi Instrumental

Komunikasi Instrumental mempunyai beberapa tujuan umum; menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan, mengubah perilaku atau gerakan tindakan, dan juga menghibur. Bila diringkas, maka kesemua tujuan tersebut dapat disebut membujuk (bersifat persuasif).

Komunikasi yang bertujuan memberitahukan atau menerangkan (*to inform*) mengandung muatan persuasif dalam arti bahwa pembicara menginginkan pendengar mempercayai bahwa fakta atau informasi yang disampaikan akurat dan layak diketahui.

David K.Berlo dalam (Cangara, 2010:27-31) membuat formula komunikasi yang lebih sederhana. Formula itu dikenal dengan nama “SMCR”, yakni: *Source* (pengirim), *Message* (pesan), *Channel* (saluran media), dan *Receiver* (penerima),

2) Jenis Komunikasi

a. *Komunikasi Verbal*

Komunikasi Verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik itu menggunakan tulisan ataupun lisan. Komunikasi verbal paling banyak dipakai dalam hubungan antar manusia, untuk mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat, dan berselisih paham.

Bentuk komunikasi ini membutuhkan alat berupa bahasa yang outputnya berupa ucapan atau tulisan kata-kata. Komunikasi verbal efektif selama orang yang berinteraksi mengerti bahasa yang digunakan.

Pengertian lain yang spesifik disampaikan oleh Deddy Mulyana (2005) dalam bukunya. Ia menyatakan bahwa komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan perangkat simbol dengan aturan untuk mengkombinasikan symbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas. Dalam definisi tersebut ia juga menekankan bahwa symbol dengan aturan ini merupakan bentuk paling sederhana dari bahasa.

b. *Komunikasi Non-Verbal*

Komunikasi non verbal merupakan salah satu proses komunikasi dimana pesan disampaikan tidak dengan menggunakan kata-kata. Contohnya seperti dengan menggunakan gerak isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah dan kontak mata, penggunaan objek seperti pakaian, potongan rambut dan sebagainya,

simbol-simbol serta cara berbicara seperti intonasi, penekanan, kualitas suara, gaya emosi dan gaya berbicara.

Meskipun begitu, para ahli dibidang komunikasi non verbal biasanya menggunakan definisi “tidak menggunakan kata” dengan ketat, dan tidak menyamakan komunikasi non verbal dengan komunikasi non lisan. Contohnya bahasa isyarat dan tulisan tidak dianggap sebagai komunikasi non verbal karena menggunakan kata, sedangkan intonasi dan gaya berbicara tergolong komunikasi non verbal.

3) Prinsip-Prinsip Komunikasi

Adapun prinsip-prinsip komunikasi (Riswandi, 2009:25-33) :

a. *Komunikasi adalah suatu proses simbolik.*

Manusia adalah makhluk yang menggunakan lambang, dan faktor ini pula yang membedakan manusia dengan makhluk hewani.

b. *Komunikasi mempunyai dimensi potensi komunikasi.*

Komunikasi terjadi bila seseorang memberi makna pada perilaku orang lain atau perilakunya sendiri. Setiap perilaku manusia punya potensi untuk ditafsirkan sebagai komunikasi. Misalnya, jika orang tersenyum, cemberut, mengisolasi diri, menghilang dari pergaulan, dan sebagainya dapat saja ditafsirkan membawa makna komunikasi.

c. *Komunikasi mempunyai dimensi isi dan hubungan.*

Dimensi ini menunjukkan muatan atau isi komunikasi, yaitu apa yang dikatakan. Dimensi hubungan menunjukkan bagaimana cara

mengatakannya yang juga mengisyaratkan bagaimana hubungan para peserta komunikasi itu, dan bagaimana seharusnya pesan komunikasi itu ditafsirkan. Dengan perkataan lain, kata atau pesan yang sama bisa ditafsirkan berbeda jika disampaikan dengan cara yang berbeda.

d. Komunikasi berlangsung dalam berbagai tingkat kesengajaan.

Komunikasi dilakukan dalam berbagai tingkat kesenjangan, mulai dari komunikasi yang tidak disengaja sama sekali (misalnya saat kita melamun sementara ada orang yang memperhatikan kita), sampai komunikasi yang benar-benar disengaja atau disadari atau direncanakan (misalnya ketika menyampaika pidato).

2. Interaksi Simbolik

Teori interaksi simbolik diperkenalkan oleh beberapa sosiolog, yaitu John Dewey, Chales Horton Cooley, George Hebert Mead dan Hebert Blumer. Keempat tokoh ini melihat interaksi simbolik dari perspektif sosial. Dasar dari teori interaksionisme simbolik adalah teori behaviorisme sosial, yang memusatkan diri pada interaksi alami yang terjadi antara individu dalam masyarakat dan masyarakat dengan individu. Interaksi antar individu berkembang melalui simbol-simbol yang mereka ciptakan

Interaksi simbolik adalah teori yang menjelaskan bahwa simbol dan arti memberikan ciri-ciri khusus pada tindakan sosial manusia melalui proses

komunikasi. Proses komunikasi tersebut bisa berbentuk pesan verbal maupun perilaku non-verbal yang mana tujuan akhirnya adalah memaknai simbol tersebut melalui proses negosiasi yang dilakukan terus menerus oleh mereka yang terlibat dengan kepentingan masing-masing.

Dalam melakukan tindakan seseorang mencoba merespon pengaruh terhadap seseorang lainnya meski mereka sering terlibat dalam perilaku tanpa pikir, perilaku berdasarkan kebiasaan, namun manusia mempunyai kapasitas untuk terlibat dalam tindakan sosialnya, (J.Goodman, 2007:293).

Karakteristik dasar teori ini adalah suatu hubungan yang terjadi secara alami antara manusia dalam masyarakat dan hubungan masyarakat dengan individu. Interaksi yang terjadi antar-individu berkembang melalui simbol-simbol yang mereka ciptakan. Realitas sosial merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi pada beberapa individu dalam masyarakat. Interaksi yang dilakukan antar-individu itu berlangsung secara sadar. Interaksi simbolik juga berkaitan dengan gerak tubuh, antara lain suara atau vocal, gerakan fisik, ekspresi tubuh, yang mana semuanya itu mempunyai maksud dan disebut sebagai "simbol".

Teori interaksi simbolik berangkat dari pemikiran bahwa realitas sosial merupakan sebuah proses yang dinamis. Individu-individu berinteraksi melalui simbol, yang maknanya dihasilkan dari proses negosiasi yang terus menerus oleh mereka yang terlibat dengan kepentingan masing-masing

(Abdullah, 2006, p.5). Makna suatu simbol bersifat dinamis dan variatif, tergantung pada perkembangan dan kepentingan individu, yang dibingkai oleh ruang dan waktu.

Dalam kehidupan sosial, manusia menggunakan simbol untuk mempresentasikan maksud mereka, demikian juga sebaliknya. Proses penafsiran atas simbol-simbol ini terhadap perilaku pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi sosial pada dasarnya adalah produk dari interpretasi mereka atas dunia yang ada di sekeliling mereka. Individu memilih perilaku sebagai hal yang layak dilakukan, berdasarkan cara individu mendefinisikan situasi yang ada.

Makna muncul karena ada interaksi antar individu yang muncul dari hasil interpretasi pikiran manusia mengenai diri serta hubungannya di dalam masyarakat. Pemahaman terhadap simbol harus dipahami bahwa simbol adalah objek sosial yang muncul dari kesepakatan bersama dari individu-individu tersebut memberi arti, menciptakan, dan mengubah objek di dalam interaksi. Simbol sosial tersebut dapat mewujudkan dalam bentuk objek fisik, bahasa, serta tindakan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan konstruktivis. Asumsi dasar dalam pendekatan konstruktivis ini adalah realitas itu tidak dibentuk secara ilmiah, namun ia dibentuk dan dikonstruksi. Dengan demikian, realitas yang sama bisa ditanggapi, dimaknai dan dikonstruksi secara berbeda-beda oleh semua orang. Karena, setiap orang mempunyai pengalaman, preferensi, pendidikan tertentu dan

lingkungan pergaulan atau sosial tertentu, dimana semua itu suatu saat akan digunakan untuk menafsirkan realitas sosial yang ada disekelilingnya dengan konstruksinya masing-masing.

Dalam terminologi yang dipikirkan Mead perilaku seseorang dipengaruhi oleh simbol yang diberikan oleh orang lain, demikian pula perilaku orang tersebut. Melalui pemberian isyarat berupa simbol, maka kita dapat mengutarakan perasaan, pikiran, maksud, dan sebaliknya dengan cara membaca simbol yang ditampilkan oleh orang lain.

Teori interaksi simbolik termasuk “baru” dalam khazanah ilmu sosiologi, sehingga wajar bila ia disebut sebagai teori sosiologi kontemporer. Jika dibandingkan dengan teori sosiologi kontemporer lainnya, teori ini mempunyai keunikan tersendiri sebagaimana yang dikatakan oleh George Ritzer (1992: 59), bahwa teori interaksi simbolik adalah teori yang paling sulit disimpulkan. Teori ini memiliki banyak sumber, namun tak satu pun yang mampu memberi penjelasan memuaskan mengenai inti dari teori ini. Jelasnya, ide dasar teori ini bersifat menentang behaviorisme radikal yang dipelopori oleh J.B Watson.

a. Sejarah Interaksi Simbolik

Teori interaksi simbolik bermula dari interaksionisme simbolik yang digagas oleh George Herbert Mead yakni sebuah perspektif sosiologi yang dikembangkan pada kisaran pertengahan abad 20 dan berlanjut menjadi beberapa pendekatan teoritis yaitu aliran Chicago yang diprakarsai oleh Herbert Blumer, aliran Iowa yang diprakarsai oleh Manford Kuhn, dan aliran Indiana yang diprakarsai oleh Sheldon Stryker.

Ketiga pendekatan teoritis tersebut mempengaruhi berbagai bidang disiplin ilmu salah satunya ilmu komunikasi. Teori interaksi simbolik dapat diterima dalam bidang ilmu komunikasi karena menempatkan komunikasi pada baris terdepan dalam studi eksistensi manusia sebagai makhluk sosial.

Interaksi simbolik lahir pada dua universitas yang berbeda: University Of Iowa dan University Of Chicago. Di Iowa, Manford Kuhn dan mahasiswanya merupakan tokoh penting dalam memperkenalkan ide-ide asli dari interaksi simbolik sekaligus memberikan kontribusi terhadap teori ini. Selain itu kelompok Iowa mengembangkan beberapa cara pandang baru mengenai konsep diri, tetapi pendekatan mereka mereka dianggap sebagai pendekatan yang tidak biasa;

Konsep teori interaksi simbolik ini diperkenalkan oleh Herbert Blumer sekitar tahun 1939. Dalam lingkup sosiolog, ide ini sebenarnya sudah lebih dahulu dikemukakan oleh George Herbert Mead, tetapi kemudian dimodifikasi oleh

Blumer guna mencapai tujuan tertentu. Teori ini memiliki ide yang baik, tetapi tidak terlalu dalam dan spesifik sebagaimana diajukan George Herbert Mead.

Dikarenakan pemikiran Mead tidak pernah dapat dipublikasikan, Herbert Blumer kemudian mengumpulkan, menyunting, dan mempublikasikan pemikiran Mead ke dalam sebuah buku bertajuk *Mind, Self, and Society* (1937) sekaligus memberikan nama dan mengenalkan istilah teori interaksi simbolik.

Interaksionisme simbolik sebagai perspektif sosiologi dapat kita runut asal muasalnya saat idealisme Jerman atau pre-Sokratik, dan mulai berkembang pada akhir abad 19 dan awal abad 20 yang ditandai dengan berbagai tulisan dari beberapa tokoh seperti Charles S. Peirce, William James, dan John Dewey. Interaksionisme simbolik lahir ketika diaplikasikan ke dalam studi kehidupan sosial oleh para ahli sosiologi seperti Charles H. Cooley, W.I. Thomas, dan George Herbert Mead. Dari sekian banyak ahli sosiologi yang menerapkan interaksionisme simbolik, Mead-lah yang secara khusus melakukan sistematisasi terhadap perspektif interaksionime simbolik.

b. Prinsip Utama Interaksi Simbolik

Menurut Herbert Blumer, teori interaksi simbolis menitik beratkan pada tiga prinsip utama komunikasi yaitu *meaning*, *language*, dan *thought*.

- *Meaning*

Berdasarkan teori interaksi simbolis, meaning atau makna tidak inheren ke dalam obyek namun berkembang melalui proses interaksi sosial antar manusia karena itu makna berada dalam konteks hubungan baik keluarga maupun masyarakat. Makna dibentuk dan dimodifikasi melalui proses interpretatif yang dilakukan oleh manusia.

- *Language*

Sebagai manusia, kita memiliki kemampuan untuk menamakan sesuatu. Bahasa merupakan sumber makna yang berkembang secara luas melalui interaksi sosial antara satu dengan yang lainnya dan bahasa disebut juga sebagai alat atau instrumen. Terkait dengan bahasa, Mead menyatakan bahwa dalam kehidupan sosial dan komunikasi antar manusia hanya mungkin dapat terjadi jika kita memahami dan menggunakan sebuah bahasa yang sama.

- *Thought*

Thought atau pemikiran berimplikasi pada interpretasi yang kita berikan terhadap simbol. Dasar dari pemikiran adalah bahasa yaitu suatu proses mental mengkonversi makna, nama, dan simbol. Pemikiran termasuk imajinasi yang memiliki kekuatan untuk menyediakan gagasan walaupun tentang sesuatu yang tidak diketahui berdasarkan pengetahuan yang diketahui. Misalnya adalah berpikir.

c. **Asumsi Dasar Interaksi Simbolik .**

- *Pentingnya makna bagi perilaku manusia*

Teori interaksi simbolik mengasumsikan bahwa makna diciptakan melalui interaksi dan dimodifikasi melalui interpretasi. Teori ini juga mengasumsikan bahwa bagaimana manusia berinteraksi dengan manusia lainnya tergantung pada makna yang diberikan oleh oleh manusia lainnya. Komunikasi yang efektif tidak akan terjadi tanpa adanya makna yang dibagikan. Kita akan mudah berkomunikasi dengan mereka yang memiliki kesamaan bahasa dengan kita dibandingkan dengan jika kita berkomunikasi dengan mereka yang tidak memiliki kesamaan bahasa dengan kita.

- *Pentingnya konsep diri.*

Teori interaksi simbolik mengasumsikan bahwa konsep diri dikembangkan melalui interaksi dengan orang lain dan memberikan motif dalam berperilaku. Menurut William D. Brooks, konsep diri merupakan persepsi tentang diri kita yang bersifat psikologi, sosial, dan fisik yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi dengan orang lain.

Memiliki konsep diri memaksa orang untuk membangun tindakan dan pikiran mereka secara positif dibandingkan hanya sekedar mengekspresikannya kepada orang lain. Tema ini mempertimbangkan

pula validitas self-fulfilling prophecy atau kepercayaan bahwa orang akan berperilaku dengan cara tertentu untuk memenuhi harapan mereka sendiri.

- *Hubungan antara individu dan masyarakat*

Teori ini juga mengasumsikan bahwa budaya dan proses sosial mempengaruhi manusia dan kelompok dan karenanya struktur sosial ditentukan melalui jenis-jenis interaksi sosial. Teori ini mempertimbangkan bagaimana norma masyarakat dan budaya menjadi perilaku individu.

d. Konsep Kunci Utama Interaksi Simbolik

Sesuai dengan pemikiran-pemikiran Mead, definisi singkat dari tiga kunci utama dari interaksi simbolik adalah:

1. Pikiran (*mind*)

Konsep *Mind* (diri sendiri) adalah kemampuan individu untuk menggunakan symbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain.

Menurut Mead, mind berkembang dalam proses sosial komunikasi dan tidak dapat dipahami sebagai proses yang terpisah. Proses ini melibatkan dua fase yaitu *conversation of gestures* (percakapan gerakan) dan language

(bahasa). Keduanya mengandaikan sebuah konteks sosial dalam dua atau lebih individu yang berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.

Dalam hal ini, konsep pikiran dari seorang *clubbers* pikiran juga menghasilkan suatu bahasa isyarat yang disebut symbol verbal dan non verbal yang mempunyai arti bisa berbentuk gerak gerak atau *gesture* tapi juga bisa dalam bentuk sebuah bahasa. Sehingga membuat *clubbers* mampu untuk mengartikan bukan hanya symbol yang berupa gerak gerak atau *gesture*, melainkan juga mampu untuk mengartikan symbol yang berupa kata – kata. Kemampuan ini lah yang penting dalam mengerti pada arti – arti bersama atau menciptakan respon yang sama terhadap symbol symbol suara yang sama.

2. *Diri Pribadi (self)*

Kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain. *Self* adalah sebuah entitas manusia ketika ia berpikir mengenai siapa dirinya. Untuk memahami konsep tentang diri, adalah penting untuk memahami perkembangan diri yang hanya mungkin terjadi melalui pengambilan peran. Agar kita bisa melihat diri kita maka kita harus dapat mengambil peran sebagai orang lain untuk dapat merefleksikan diri kita. *Self* terdiri dari dua bagian yaitu ‘*I*’ dan ‘*Me*’.

- *I* – diri yang aktif, merupakan kecenderungan impulsif dari diri individu, yaitu konsep diri dimana seorang *clubbers* memandang

dirinya sendiri dan berperilaku layaknya konsep yang ada dipikiranya, yaitu sebagai seorang clubbers.

- Me – merupakan diri yang menjadi objek renungan kita atau merupakan gambaran diri yang dilihat melalui cermin diri dari reaksi yang diberikan oleh orang lain. Konsep “Me”.berkaitan erat dengan “I” , dimana seorang clubbers akan melihat dirinya sendiri dan melalui perspektif orang lain.

3. Masyarakat (*Society*)

Hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya. Mead menjelaskan ada dua bagian penting dari masyarakat yang mempengaruhi pikiran dan diri, yaitu orang lain secara khusus (*particular others*) yang merujuk pada individu-individu yang penting bagi kita, seperti keluarga, teman, dan kolega di tempat kerja, dan orang lain secara umum (*generalized other*) yang merujuk pada cara pandang kelompok sosial atau budaya sebagai suatu keseluruhan (West & Turner, 2008).

Teori Interaksi Simbolik adalah teori yang dibangun sebagai respon terhadap teori-teori psikologi aliran behaviorisme, etnologi, serta structural-fungsionalis. Teori ini sejatinya dikembangkan dalam bidang psikologi sosial

dan sosiologi dan memiliki seperangkat premis tentang bagaimana seorang diri individu (*self*) dan masyarakat (*society*) di definisikan melalui interaksi dengan orang lain dimana komunikasi dan partisipasi memegang peranan yang sangat penting.

Dari ketiga aspek inilah peneliti menganalisis tentang tentang interaksi simbolik clubbers di tempat hiburan malam dengan lokasi penelitian berada di diskotik MP *Club* Pekanbaru. Berikut ini akan di sajikan kerangka pemikiran yang menjelaskan proses penelitian ini.

e. **Teori Interaksi Simbolik menurut para ahli :**

1. **George Herbert Mead**

Menurut George Herbert Mead Interaksi Simbolik adalah interaksi simbol manusia berinteraksi dengan yang lain dengan cara menyampaikan simbol, yang lain memberi makna atas simbol tersebut. Mead mengatakan ada tiga ide dasar dalam teori ini, yaitu, (*Mind*) kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, (*Self*) kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain, dan (*Society*) hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu di tengah masyarakat.

George Herbert Mead Menjelaskan bahwa manusia termotivasi untuk bertindak berdasarkan pemaknaan yang mereka berikan kepada orang lain, benda, dan kejadian. Pemaknaan ini diciptakan melalui bahasa yang

digunakan oleh manusia ketika berkomunikasi dengan pihak lain yakni dalam konteks komunikasi antarpribadi atau komunikasi interpersonal dan komunikasi intrapersonal atau *self-talk* atau dalam ranah pemikiran pribadi mereka. Bahasa sebagai alat komunikasi memungkinkan manusia mengembangkan *sense of self* dan untuk berinteraksi dengan pihak lain dalam suatu masyarakat.

2. Herbert Blumer

Herbert Blumer mendefinisikan interaksionisme simbolik atau teori interaksi simbolik sebagai sebuah proses interaksi dalam rangka membentuk arti atau makna bagi setiap individu.

Kajian teori yang mendukung terhadap penulisan buku ini adalah Teori Interaksionisme Simbolik Herbert Blumer (1962). Herbert Blumer memperkenalkan konsep teori interaksionisme simbolik ini sekitar tahun 1939. Berdasarkan lingkup ilmu-ilmu sosial, awalnya ide ini diperkenalkan oleh G.H.Mead, akan tetapi setelah itu dikembangkan dan didesain ulang oleh G.H Blumer untuk memenuhi target dan maksud yang spesifik. Teori interaksionisme simbolik ini memiliki konsep dan gagasan yang baik, akan tetapi kurang terlalu mendalam dan khas sebagaimana di terangkan G.H. Mead.

Teori interaksionisme simbolik berawal dari gagasan-gagasan tentang interaksi masyarakat secara umum dengan individu sebagai subyek. Sehingga esensi interaksionisme simbolik yaitu adanya satu kegiatan sosial yang

menampilkan ke-khasan sebagai manusia dan individu untuk suatu tanda bahwa interaksi itu betul-betul terjadi, yakni berupa pertukaran simbol dan komunikasi yang kemudian dimaknai dengan pemaknaan subyektif.

Mengatur pola perilaku manusia sebagai suatu proses untuk membentuk dan mengatur pola perilaku adalah bagian perspektif teori interaksionisme simbolik, yang salah satu fungsinya adalah untuk memberikan pendapat dan masukan tentang keberadaan orang lain untuk menjadi teman dalam berkomunikasi tentunya dalam kehidupan masyarakat secara utuh.

Kesimpulan Blumer bertumpu pada tiga premis utama, yaitu:

- (1) Manusia bertindak berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu bagi mereka;
- (2) Makna itu diperoleh dari hasil interaksi sosial yang dilakukan dengan orang lain;
- (3) Makna-makna tersebut disempurnakan di saat proses interaksi sosial sedang berlangsung (Soeprapto, 2002:123-124)

3. Scott Plunket

Scott Plunket mendefinisikan interaksionisme simbolik sebagai cara kita belajar menginterpretasikan serta memberikan arti atau makna terhadap dunia melalui interaksi kita dengan orang lain.

f. Premis Utama dalam Teori Interaksi Simbolik

Menurut Herbert Blumer, teori interaksi simbolik didasarkan atas tiga proposisi atau tiga premis utama, yaitu :

- Tindakan manusia terhadap suatu obyek didasarkan atas makna yang mereka gambarkan terhadapnya

Termasuk didalamnya adalah segala sesuatu yang manusia perhatikan dalam dunianya, yaitu berbagai obyek fisik, tindakan, serta konsep. Pada dasarnya setiap individu memberikan sikap terhadap benda atau hal lainnya berdasarkan makna pribadi yang individu telah berikan kepadanya.

- Makna tentang sesuatu terbentuk dari interaksi dengan individu lainnya dan masyarakat.

Premis ini menjelaskan makna sebagai sesuatu yang berkembang dari interaksi sosial yang dilakukan oleh individu dengan individu lainnya. Menurut Blumer, manusia berinteraksi melalui interpretasi atau mendefinisikan tindakan masing-masing individu. Respon yang diberikan tidaklah dibuat secara langsung melalui tindakan melainkan berdasarkan atas makna yang dilekatkan terhadap tindakan. Karenanya interaksi manusia dimediasi dengan menggunakan simbol dan signifikasi, interpretasi makna dari tindakan manusia lainnya.

- Makna secara berkesinambungan diciptakan dan diciptakan ulang melalui proses interpretasi selama interaksi dengan yang lain.

Para ahli interaksi simbolik menggambarkan berpikir sebagai sebuah percakapan dengan diri sendiri. Mead menyebutnya dengan dialog dengan diri sendiri. Secara alamiah kita berbicara kepada diri sendiri dalam rangka menyusun makna dari situasi yang sulit. Pertama kita membutuhkan bahasa. Sebelum kita dapat berpikir kita harus dapat berinteraksi secara simbolis.

Adapun intisari dari teori interaksi simbolik adalah sebagai berikut :

1. Manusia adalah hasil ciptaan yang unik memiliki kemampuan dalam menggunakan berbagai macam simbol ketika berkomunikasi.
2. Manusia memiliki karakteristik sebagai manusia melalui interaksi yang dilakukan dengan manusia lainnya.
3. Manusia adalah makhluk sadar yang memiliki self-reflective dan secara aktif membentuk perilaku mereka sendiri.
4. Manusia adalah makhluk yang bertujuan bertindak di dalam dan terhadap suatu situasi tertentu.
5. Masyarakat terdiri dari individu-individu yang terikat dalam interaksi simbolik.
6. Tindakan sosial hendaknya menjadi unit dasar bagi analisis psikologi sosial.

7. Untuk memahami tindakan sosial setiap individu, kita perlu menggunakan berbagai metode yang memungkinkan kita untuk melihat makna diberikan oleh mereka terhadap tindakan yang dilakukan.

e. **Kritik terhadap Teori Interaksi Simbolik**

Terdapat beberapa kritik yang ditujukan langsung terhadap ahli paradigma interaksionisme simbolik, yaitu :

- Interaksi simbolik memiliki banyak implikasi-implikasi, sehingga teori ini paling sulit untuk disimpulkan
- Teori Interaksi Simbolik dipandang terlalalu sempit dalam penelitiannya.
- Teori Interaksi Simbolik terlalu umum dalam kesimpulannya karenanya tidak memenuhi kriteria sebagai teori yang baik.
- Teori Interaksi simbolik tidak mengkaji emosi manusia dalam artian teori interaksi simbolik tidaklah benar-benar psikologis.
- Teori Interaksi Simbolik hanya tertarik pada lingkup struktur sosial secara terbatas dalam artian teori interaksi simbolik tidaklah benar-benar sosiologis.
- Teori Interaksi Simbolik menggambarkan makna sebagai sesuatu yang menyatu dengan sendirinya selama interaksi dibawah kondisi tertentu.
- Teori Interaksi Simbolik dinilai terlalu subyektif karena kedekatannya dengan subyek penelitian.

3. Mahasiswa.

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 di lingkungan 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. Mahasiswa 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.

Ada beberapa hal yang menjadi penyebab terlibatnya mahasiswa atau mahasiswi dalam dunia gemerlap. Secara garis besar terdapat 2 faktor yaitu faktor internal dan eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang timbul dari dalam diri mahasiswa itu sendiri. 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 (dugem), 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 Pekanbaru 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 social. 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.

4. *Clubbers*

Pada dasarnya, tidak ada pengertian *Clubbers* secara etimologi maupun menurut KBBI. *Clubbers* adalah sebutan bagi mereka-mereka yang datang ke diskotik untuk *Clubbing*. Namun, tidak semua orang yang datang ke

diskotik adalah *Clubbers* sejati, (Stevanio, 2007:209). Bisa saja ada diantaranya yang hanya ikut-ikutan, hanya ingin tahu atau hanya ingin sekedar melepas kepenatan sementara. Jika diperhatikan, masing-masing para *Clubbers* memiliki ciri, tingkah laku atau karakter tersendiri saat berada di dalam diskotik.

5. **Diskotik**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Diskotik (dieja diskotek) adalah tempat hiburan atau klub malam dengan alunan music yang dibawakan oleh disjoki melalui system PA sehingga pengunjung berdansa karenanya. 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.

Diskotik 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.

Diskotik sebagai salah satu tempat hiburan malam dapat mempengaruhi gaya hidup (kegiatan, minat, dan opini) mahasiswa melalui hiburan yang disajikan oleh diskotik tersebut. Disamping itu, faktor pendorong lain tentu saja bermacam-macam, tergantung dari tujuan yang dicari oleh mahasiswa tersebut. Mulai dari sekedar mencari hiburan, atau untuk menunjukkan eksistensi mereka di lingkungan sosialnya, bahkan ada yang bertujuan untuk mencukupi kebutuhan ekonomi sebagai mahasiswa.

Kehadiran diskotik pada saat ini berpotensi untuk menstimulasi gaya hidup mahasiswa khususnya yang mengunjungi tempat-tempat hiburan malam tersebut. Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa melalui interaksi sosial yang berlangsung pada akhirnya seseorang mampu untuk mengenal, menghayati nilai, dan norma kelompok/kelompok temannya sehingga dapat menetapkan peran yang dijalannya atau sebaliknya dapat berdampak buruk pada kehidupan pribadi dan sehari-hari mahasiswa tersebut. Kehadirannya juga tidak hanya dipengaruhi oleh faktor ekonomi tetapi juga dipengaruhi oleh modernisasi komunikasi di masyarakat.

a. Definisi Operasional

Penegasan istilah disini dimaksudkan untuk menyamakan maksud dan persepsi agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mempelajari. Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dari skripsi yang berjudul Interaksi Simbolik Pada Mahasiswi Clubbers adalah sebagai berikut :

1. Interaksi Simbolik

Interaksi Simbolik merupakan teori yang memiliki asumsi bahwa manusia membentuk makna melalui proses komunikasi. Teori Interaksi Simolik berfokus pada pentingnya konsep diri dan persepsi yang dimiliki individu berdasarkan interaksi dengan individu lain.

2. Mahasiswa

Mahasiswi adalah orang yang belajar di perguruan tinggi baik di universitas, institut atau akademi. Mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi dapat disebut sebagai mahasiswa.

3. Clubbers

Clubbers adalah sebutan untuk orang-orang yang gemar mengunjungi diskotik untuk melakukan *Clubbing*

4. Diskotik

Diskotik adalah tempat hiburan atau klub malam dengan alunan musik yang dibawakan oleh disjoki melalui sistem PA sehingga pengunjung berdansa karenanya. Diskotik merupakan salah satu tempat koleksi piringan hitam dan berbagai variasi musik yang lebih unggul

daripada musik lokal seputar musik disko tahun 1980 hingga 1990-an, funk, dan elektro. Diskotik biasanya terdiri dari lantai dansa dengan ukuran yang besar di tengah-tengah, ruangan yang bersuasana gelap yang hanya bermodalkan lampu sorot yang berputar putar dan lampu ambience yang menempel di dinding. Diskotik juga menyediakan beberapa minuman dan kadang-kadang ada camilan gratis. Untuk masuk ke dalam diskotik pengunjung biasanya harus membeli tiket di pintu masuk, dan jarang ditemukan diskotik yang gratis (kecuali wanita) tentunya dengan syarat dan ketentuan berlaku.

b. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

NO	JUDUL	PENELITI	HASIL	PERSAMAAN PENELITIAN	PERBEDAAN PENELITIAN
1	Dugem Remaja Putri (Studi Tentang Gaya Hidup Remaja Putri di Kota Surabaya).	Mochamad Yusuf Praditya	Para remaja putri mengikuti gaya hidup dugem tersebut agar mendapat pengakuan dari teman sebayanya yang dirasa oleh para remaja putri tersebut tidak semua teman sebayanya bisa mengikuti gaya hidup dugem seperti dirinya	Sama-sama meneliti tempat hiburan malam (diskotik).	Terdapat perbedaan pada subjek yang diteliti
2.	Interaksi Simbolik Di Komunitas LGBT (LESBIAN GAY BISEKSUAL) TRANSGENDE R) SUARA	Novia Triesna Clara	Simbol-Simbol yang terdapat dalam komunitas Suara Kita merupakan ruang atau wadah bagi mereka mengekspresikan diri, simbol-simbol tersebut juga merupakan identitas diri mereka.	Sama-sama menganalisa inetraksi simbolik & menggunakan Teori George Herbert Mead.	Terdapat perbedaan pada fenomena & objek yang diteliti.

3.	KITA Dunia Gemerlap Malam Mahasiswa Yogyakarta	Afnita Miftaroh	Adapun penyebab mahasiswa dugemers Yogyakarta mengikuti gaya hidup dunia malam dan masuk ke diskotik, yaitu : gengsi, ajakan teman, kejenuhan dan membutuhkan hiburan.	Meneliti Objek dan mengangkat fenomena yang sama.	Meneliti subjek yang berbeda.
4.	Mahasiswa Clubbers Dan Dunia Malam Dalam Perspektif Dramaturgi Erving Goffman	Firli Juwita Sari	Pola perilaku mahasiswa clubbers mahasiswa clubbers terbagi dalam dua wilayah yaitu panggung depan dan panggung belakang. Pada panggung depan, mahasiswa clubbers berusaha mempresentasikan dirinya sesuai dengan yang diinginkan dan sesuai dengan nilai pada umumnya di masyarakat. Sedangkan pada panggung belakang, mahasiswa clubbers tersebut disembunyikan dari penonton panggung depan.	Meneliti Objek dan fenomena yang sama.	Terdapat perbedaan teori yang dilakukan, yaitu teori Dramaturgi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Maksud dari penelitian deskriptif adalah untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya tentang perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya secara *holistik* (cara pandang) dengan cara mendeskripsikan hasil penelitian kedalam bentuk kata-kata, bahasa pada konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Sugiyono, 2012:15). Data diperoleh secara kualitatif, yang menghasilkan dan mengolah yang sifatnya deskriptif, contohnya seperti transkrip wawancara, catatan lapangan, foto, gambar, foto, rekaman, video, dan lain-lain (Poewantari)

Tujuan penelitian kualitatif adalah memahami makna yang terdapat di balik realitas. Metode yang digunakan menjadi alat untuk membantu menginterpretasi di balik suatu peristiwa, yaitu pemikiran manusia yang terlibat di dalam peristiwa tersebut, dan cara manusia meletakkan makna pada peristiwa terkait. Teori atau metode interaksionisme simbolik memfokuskan penelitian pada perilaku manusia yang dilihat sebagai produk dari hasil interpretasi manusia terhadap dunia di sekitar mereka.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif dengan pendekatan studi teori interaksi simbolik, sebagaimana diungkapkan

oleh George Herbert Mead interaksi Simbolik adalah interaksi simbol manusia berinteraksi dengan yang lain dengan cara menyampaikan simbol, yang lain memberi makna atas simbol tersebut. Mead mengatakan ada tiga ide dasar dalam teori ini, yaitu, (Mind) kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, (Self) kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain, dan (Society) hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu di tengah masyarakat.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda, ataupun lembaga (Arikunto, 2005: 116). Subjek penelitian pada dasarnya yang akan dikenai kesimpulan dari hasil penelitian. Dan yang menjadi subjek penelitian ini adalah beberapa orang mahasiswi yang sering mengunjungi diskotik MP Club Pekanbaru

Dalam penentuan subjek penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik sampling *Non Probability Sampling* yaitu Teknik penentuan subjek yang tidak memberikan peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi subjek.

Ada beberapa jenis *Non Probability Sampling*, salah satunya adalah Snowball Sampling. Snowball Sampling merupakan Teknik penentuan

subjek yang semula jumlahnya sedikit kemudian membesar ibarat bola salju yang menggelinding. Awalnya yang dipilih satu atau dua subjek, namun karena dua orang tersebut belum melengkapi data peneliti, maka peneliti dapat mencari orang lain yang dilihat lebih paham dan dapat melengkapi data yang diberikan oleh dua subjek sebelumnya. Begitu selanjutnya hingga jumlah sampel semakin banyak.

Peneliti membagi subjek penelitian / informan menjadi 2 macam yaitu Mahasiswi pengunjung MP Club serta orang terdekat informan yaitu teman perkuliahan informan dan warga disekitar tempat tinggal informan.

Adapun kriteria Mahasiswi *Clubbers* yang ditentukan oleh peneliti adalah :

1. Informan adalah mahasiswi Ilmu Komunikasi di Pekanbaru yang masih aktif berkuliah.
2. Informan adalah seorang yang familiar dan eksis dalam dunia gemerlap (dugem).
3. Informan sering melakukan Clubbing di MP Club Pekanbaru.
4. Informan harus siap untuk diwawancara dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang disampaikan oleh pewawancara..

Peneliti mengambil sampel berjumlah 5 orang Mahasiswi pengunjung MP *Club* dan 1 orang informan tambahan (*additional*) yaitu warga sekitar tempat tinggal informan.

Demi menjaga privasi identitas informan dan mengikuti kode etik penelitian, peneliti merahasiakan data informan yaitu dengan

menggunakan nama samaran / penggunaan inisial nama, menyamarkan wajah pada dokumentasi saat wawancara.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sifat dari suatu benda, orang, atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran dari penelitian (Sugiyono, 2012: 38). Apabila masalah penelitian telah dipilih dan dirumuskan, berarti masalah itu telah dapat diteliti secara ilmiah dan peneliti mampu melakukannya.

Adapun yang menjadi objek penelitian ini ialah tujuan untuk mendeskripsikan interaksi simbolik apa saja yang dilakukan “clubbers” di diskotik MP Club Pekanbaru.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini dilakukan di tempat hiburan (diskotik) MP Club Pekanbaru yang berlokasi di Mall Pekanbaru Lt.5 di JL.Jendral Sudirman No.123, Kota Tinggi, Kec. Pekanbaru Kota. Alasan peneliti mengambil lokasi pada tempat tersebut adalah karena MP Club Pekanbaru terletak pada posisi yang begitu strategis di pusat kota, sehingga mudah dikunjungi karena dekat dengan perhotelan dan dekat dengan pusat perbelanjaan. Peneliti juga akan melakukan pengamatan/observasi secara langsung dan melakukan wawancara secara mendalam (*in depth interview*) kepada beberapa informan yang telah

ditentukan di beberapa lokasi lain seperti rumah/kos-kosan milik informan.

2. Waktu Penelitian

Tabel 3.2
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan dan minggu ke -																				Ket
		Tahun 2020																				
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Persiapan dan Penyusunan UP							x	x	x												
2	Seminar UP											x										
3	Riset													x								
4	Penelitian Lapangan													x								
5	Pengolahan dan Analisis Data														x							
6	Konsultasi Bimbingan Skripsi															x	x	x				
7	Ujian Skripsi																		x			
8	Revisi dan Pengesahan Skripsi, Penggandaan serta Penyerahan																			X		
9	Skripsi																			X		

D. Sumber Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah :

1. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan peneliti melalui wawancara langsung dengan 5 (lima) informan untuk mendapatkan informasi yang di inginkan peneliti serta peneliti terjun langsung mengamati aktivitas antara *clubbers* di MP Club Pekanbaru.

Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data primer bisa didapatkan dari kegiatan wawancara dan observasi.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber yang sudah ada ataupun yang dimiliki peneliti dari catatan penelitian sebelumnya, bukti yang dikumpulkan dari penelitian sebelumnya menjadi acuan peneliti mengutip pernyataan para ahli yang mengetahui secara jelas mengenai kajian-kajian yang ada dalam penelitian yang akan peneliti susun ini. Dalam hal ini, peneliti memperoleh data yang akan peneliti gunakan dari sumber literatur.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperoleh dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif maka data-data yang dikumpulkan harus menyeluruh dan mendalam sehingga metode yang digunakan peneliti yaitu antara lain :

a. Wawancara

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam menjawab permasalahan, maka teknik yang digunakan adalah wawancara mendalam (*in depth interview*). Wawancara mendalam dilakukan dengan mempersiapkan pertanyaan sebagai pedoman wawancara yang diajukan kepada informan clubbers pengunjung diskotik MP club pekanbaru

dengan tujuan mendapatkan data yang sifat nya primer dan jelas berkaitan dengan interaksi simbolik clubbers di tempat hiburan malam. Setelah data-data tersebut diperoleh, maka yang akan dilakukan oleh peneliti menganalisis temuan tersebut dengan secermat mungkin.

b. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mengamati atau mencatat suatu peristiwa dengan penyaksian langsung, dan biasanya peneliti dapat sebagai partisipan atau observer dalam menyaksikan atau mengamati suatu objek peristiwa yang sedang ditelitinya (Ruslan, 2006: 221). Observasi nantinya peneliti laksanakan secara partisipan di MP Club Pekanbaru, dimana dengan cara mengamati hiburan gemerlap malam beserta para pelaku yang beraneka rupa, watak, dan kepentingan. Selama beberapa saat, peneliti jadi salah satu penikmat hiburan malam. Semua itu dilakukan agar peneliti lebih mengetahui bagaimana kehidupan malam di diskotik MP Club Pekanbaru.

c. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan, pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan(seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain).

Dalam penelitian ini, dokumentasi berasal dari dokumentasi pribadi penelitian berupa foto ketika melakukan wawancara dan observasi langsung ke tempat penelitian.

F. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data

Informan adalah orang yang diwawancarai, dimintai informasi oleh pewawancara, informan adalah orang yang diperkirakan menguasai dan memahami data, informasi, ataupun fakta dari suatu objek penelitian. Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian disebut dengan informan penelitian dan menjadi salah satu hal yang sangat penting, sebab tanpa adanya narasumber sangat mustahil untuk dapat mencapai dari tujuan penelitian, (Burhan Bungin, 2008: 208). Teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan agar hasil dari suatu penelitian dapat dipertanggung jawabkan dari segi teknik pemeriksaan keabsahan data yang relevan dalam penelitian, yaitu :

1. Triangulasi

Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik tirangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya (Moleong, 2012: 330). Triangulasi dengan sumber lainnya dapat dilakukan dengan cara :

- a. Membandingkan apa yang dikatakan seseorang di depan umum atau secara pribadi.

- b. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
- c. Membandingkan apa yang dikatakan oleh seseorang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
- d. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain.
- e. Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan.
- f. Mengajukan berbagaimacam variasi pertanyaan.
- g. Mengecek dengan berbagai sumber data.
- h. Memanfaatkan berbagai metode agar pengecekan kepercayaan data dapat dilakukan (Moleong, 2012: 331).

Dalam hal ini jangan mengharapakan bahwa hasil pembanding tersebut merupakan kesamaan pandangan, pendapat dan pemikiran. Karena hasil yang didapat dalam pelaksanaan penelitian tentunya akan berbeda-beda setiap orang. Yang harusnya menjadi fokusnya adalah bisa mengetahui alasan-alasan kenapa terjadi perbedaan tersebut.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan

sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Fachrudin,2013: 2)

Sesuai dengan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu teknik deskriptif kualitatif, maka dalam menganalisis data yang diperoleh menggunakan non-statistik sesuai dengan teknik penelitian deskriptif yang bersifat kualitatif. Data kualitatif lebih bersifat kata-kata dari pada dalam bentuk angka yang bersumber dari deskripsi yang luas dan berlandasan yang kokoh, serta memuat penjelasan mengenai sebuah proses yang berlangsung di lingkungan setempat. Data dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian di proses melalui pencatatan. Dalam proses analisis data yang akan dilakukan peneliti menggunakan model interaktif yang di populerkan Miles dan Huberman dalam Haridansyah (2014:164).

Komponen dalam analisis data Miles, Huberman dan Saldana (2014: 12-13) sebagai berikut:

- 1) Kondensasi data (data condensation) Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan, dan mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen dan materi-materi empiris. Kesimpulannya bahwa proses kondensasi data ini diperoleh setelah peneliti melakukan wawancara dan mendapatkan data tertulis yang ada

di lapangan, yang nantinya transkrip wawancara tersebut dipilah-pilah untuk mendapatkan fokus penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti.

- 2) Penyajian Data (data display) Penyajian data merupakan sebuah pengorganisasian, penyatuan, dan informasi yang disimpulkan. Penyajian data disini juga membantu dalam memahami konteks penelitian karena melakukan analisis yang lebih mendalam.
- 3) Penarikan Kesimpulan (Conclusions drawing) Penarikan kesimpulan disini dilakukan peneliti dari awal peneliti mengumpulkan data seperti mencari pemahaman yang tidak memiliki pola, mencatat keteraturan penjelasan, dan alur sebab akibat, yang tahap akhirnya disimpulkan keseluruhan data yang diperoleh peneliti. Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian kualitatif merupakan temuan yang baru, dalam pengertian lain lain temuan tersebut masih bersifat samar-samar atau kurang jelas. Disini peneliti berusaha memperjelas dengan menggunakan teori yang sudah teruji keberhasilannya, lalu peneliti menganalisis temuan baru tersebut sehingga menjadi jelas dengan menggunakan komponen dari analisis data yaitu Kondensasi data (data condensation), Penyajian Data (data display), Penarikan Kesimpulan (Conclusion Drawing).”..

Data yang diperoleh dari observasi (pengamatan) dan hasil wawancara serta dokumentasi yang diambil dari informan akan menjadi bahan analisis data untuk menjawab masalah penelitian.

BAB IV

HASIL & PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian / Profil Subjek Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian



Gambar 1.1 Logo MP Club Pekanbaru

Mp Club Pekanbaru adalah salah satu diskotik terkemuka di Pekanbaru. Terletak sangat strategis di antara tempat perbelanjaan seperti Mall Pekanbaru, Senapelan Plaza, Mall Ramayana dan tempat penginapan bertaraf nasional dan internasional seperti Hotel Jatra, Hotel Grand Zuri. Akses ke MP Club sangat mudah karena terletak di pusat Kota Pekanbaru. MP Club dengan jargon *One Stop Entertainment* adalah salah satu sarana hiburan terkemuka, terbesar dan terlengkap di Kota Pekanbaru. Terletak di Jalan Jendral Sudirman nomor 123 kompleks Mall Pekanbaru lantai 5. Berdiri pada tanggal 28 April tahun 2004. Fasilitas yang dimiliki antara lain, pub dengan live music, karaoke room.

Untuk area pub, MP Club menyuguhkan penampilan dari band taraf nasional ditemani dengan penampilan dari sexy dancer yang semakin menghidupkan suasana dunia gemerlap. Manajemen juga menampilkan performance DJ berkualitas yang berlisensi nasional maupun internasional, dan bartender profesional. Pub di Mp Club Pekanbaru dapat menampung pengunjung hingga 2000 orang. Dilengkapi dengan sound system 150.watt serta lighting canggih termasuk laser light.

Untuk KTV room, MP Club menyediakan 37 room karaoke terdiri dari kategori *Room VIP*, *Room VVIP*, *Room Royal Suite*, *Junior Suite* dan *President Suite*. Di *Room Suite*, *VIV* dan *VVIP* hanya memiliki perbedaan fasilitas seperti meja makan. Sound System yang disediakan adalah sound system canggih dan sistem komputerisasi berkekuatan 65.000 watt.

Mp Club Pekanbaru beroperasi setiap hari (senin-minggu) mulai dari pukul 21.00 hingga pukul 05.00 dini hari. Malam kamis yang lebih dikenal dengan sebutan “malam ladies” karena pada hari tersebut terdapat ‘*free-entry*’ khusus untuk pengunjung wanita. Harga tiket untuk masuk ke MP Club ini bervariasi, yaitu mulai dari Rp.75.000 untuk *weekday* dan Rp100.000 untuk *weekend*.

Di MP Club Pekanbaru juga terdapat beberapa peraturan yang ditetapkan oleh pihak *management* yaitu soal pakaian, pengunjung tidak diperbolehkan menggunakan sandal jepit, dilarang menggunakan celana pendek untuk pria, lalu untuk wanita tidak diizinkan untuk menggunakan pakaian yang terlalu

terbuka (hingga setengah telanjang). Pengunjung juga dilarang keras untuk membawa maupun menggunakan Narkoba jenis apapun didalam diskotik.

Disamping itu pengunjung MP *Club* juga tidak diperbolehkan membawa makanan dan minuman dari luar. Selain itu, pihak MP *Club* juga menilai melalui postur tubuh, jika dirasa ada pengunjung yang terlihat seperti anak dibawah umur, maka akan dimintai terlebih dahulu tanda pengenalan seperti KTP atau SIM sebagai syarat masuk ke dalam MP *Club* Pekanbaru.

2. Profil Subjek Penelitian

Tabel 4.1
Subjek Penelitian

NO.	Nama Informan	Umur	Pendidikan Terakhir	Alamat
1.	DMS	22thn	Mahasiswi Ilmu Komunikasi UNRI	Rumbai
2.	RRH	24thn	Mahasiswi Ilmu Komunikasi UIR	Jll.Melur-Panam
3.	RF	27thn	Mahasiswi Ilmu Komunikasi UIR	Hangtuah Ujung
4.	KU	24thn	Mahasiswi Ilmu Komunikasi UNILAK	Rumbai
5.	CSA	20thn	Mahasiswi Ilmu Komunikasi Persada Bunda	Gobah
6.	HB	49thn	Universitas Islam Indonesia	Rumbai

Dari tabel 4.1 subjek yang saya wawancarai memiliki kriteria yang diinginkan peneliti sebagai berikut :

1. Informan adalah mahasiswi Ilmu Komunikasi di Pekanbaru yang masih aktif berkuliah.

2. Informan adalah seorang yang familiar dan eksis dalam dunia gemerlap (dugem).
3. Informan sering melakukan Clubbing di MP Club Pekanbaru.
4. Informan harus siap untuk diwawancara dan memberikan jawaban

B. Hasil

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam yang telah dilakukan peneliti, berikut hasil penelitian yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan penelitian mengenai interaksi simbolik pada mahasiswi *clubbers*.

1. Hasil Observasi

Hasil Observasi merupakan data-data penulisan yang didapatkan dari pengamatan subjek, pada pengamatan ini penulis menggunakan media foto sebagai bukti yang menguatkan bahwa informan yaitu mahasiswi pengunjung MP Club Pekanbaru melakukan aktifitas terkait masalah yang diangkat penulis yaitu interaksi simbolik.

Menurut data yang didapatkan berdasarkan hasil observasi lapangan, diketahui bahwa, di dalam tempat hiburan malam (*club*) terjadi tanggapan atau reaksi individu satu dengan yang lainnya terhadap suatu rangsangan baik itu secara komunikasi verbal maupun komunikasi non verbal. Sebagian dari itu, kegiatan dan kebiasaan (*behavior*) yang dilakukan seorang *clubber* di tempat hiburan malam pun dianggap sebagai perilaku. Seseorang yang melakukan clubbing atau sering kita sebut *clubber* tersebut itu, melakukan interaksi satu sama lain untuk menyatukan makna

sehingga terjadilah kesamaan makna atau satu pemikiran. Kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain, di dalam tempat hiburan malam seseorang *clubber* mampu menunjukkan simbol-simbol khusus yang digunakan identitas diri sebagai seorang *clubber*, baik dari segi fashion, fisik, dan kebiasaannya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, kelima informan ini memiliki alasan yang sama untuk mengunjungi MP Club Pekanbaru yaitu :

- a. Tempat yang cocok untuk *refreshment* & mencari hiburan
- b. Pengaruh ajakan orang-orang di lingkungan sosial.
- c. Musik yang dibawakan oleh DJ di MP Club lebih menarik dibandingkan dengan club lain.
- d. Lokasi strategis.
- f. Harga tiket masuk terbilang terjangkau dan ada *free-entry* untuk wanita ketika hari kamis malam (*ladies night*)

Dihubungkan dengan observasi dan data yang di dapat, bahwa tidak semua orang terpengaruh oleh proses budaya sosial mereka pada saat di tempat hiburan malam yang nantinya dibawa dalam kelompok masyarakat. Dari 5 orang yang menjadi fokus wawancara peneliti, 3 informan tidak membawa kebiasaan dan perilaku mereka pada saat di tempat hiburan malam ke kehidupan bermasyarakat, dan 2 informan terpengaruh dengan proses sosial yang dilakukan ditempat hiburan malam

dan mengimplementasikannya ke kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat.

Perdana (2004) dalam bukunya yang berjudul 'Dugem : Ekspresi cinta, seks, dan jati diri' menjelaskan wujud ekspresi dari ketiga narasi tersebut. Hal tersebut merupakan faktor-faktor yang memengaruhi generasi muda melakukan *clubbing*. Adapun faktor-faktornya adalah :

a. Gaul

Istilah 'gaul' berasal dari kata baku 'bergaul' atau 'pergaulan' yaitu sebuah sistem sosial yang terbentuk melalui interaksi, komunikasi dan kontak sosial yang melibatkan lebih dari satu orang. Akan tetapi dalam komunitas 'clubbing', istilah gaul bukan lagi menjadi media sosialisasi untuk melengkapi fitrah kemanusiaannya, melainkan kebanyakan telah menjadi ajang pelampiasan hawa nafsu. Kebanyakan bentuk 'gaul' ini justru menjadi pintu gerbang bagi lahirnya generasi-generasi penganut seks bebas, pecandu narkoba (*junkies*), hingga pelacuran dan penjahat sosial. (Perdana , 2004) 'Dugem : Ekspresi cinta, seks, dan jati diri' .

b. Funky

Istilah funky secara aksiologis tanpa memperdebatkanwacana epitemologisnya, istilah funky selalu berlekatan dengan istilah 'gaul'. Pemaknaan funky selalu dikaitkan dengan bentuk-bentuk eksperimentasi yang tanpa landasan argumentasi yang jelas, sekedar mencari sensasi dan pelampiasan emosi-emosi jiwa yang tidak terkendali. Ini bisa dilihat dari

hasil eksperimentasi mereka dalam hal *fashion*, kendaraan dan *lifestyle* (gaya hidup). (Perdana, 2004) ‘Dugem : Ekspresi cinta, seks, dan jati diri’

c. *Happy*

Istilah happy berasal dari bahasa inggris yang berarti bahagia. Dengan bergaul, berinteraksi dan membaaur dalam warna komunitas ‘bergaul’-nya, kaum remaja merasa menemukan jati diri yang tepat dengan selera dan jiwa mudanya daripada apa yang didapatkan dari lingkungan keluarga. Mereka merasa menemukan kebahagiaan sejati disini yaitu bebas berbuat apa saja, banyak teman, termasuk bebas menyalurkan gelora libido seksualnya. . (Perdana, 2004) ‘Dugem : Ekspresi cinta, seks, dan jati diri’.

2. Hasil Penelitian

a. Bahasa verbal dan non verbal khas *Clubbers*

Di dalam club, terdapat banyak sekali *clubbers* yang menggunakan bahasa ataupun istilah-istilah ‘beken’ yang mereka dapatkan ataupun mereka ciptakan melalui interaski antara sesama *clubbers* disana. Tujuan dari penggunaan bahasa ataupun istilah-istilah khusus tersebut tak lain adalah supaya kegiatan komunikasi terasa lebih menarik dan berbeda dengan aktivitas komunikasi di tempat lain.

Ketika peneliti bertanya, Apakah ada bahasa atau istilah-istilah khusus yang digunakan ketika clubbing? Lalu informan DMS menjawab :

“... Sering sih ya kami make bahasa-bahasa khas anak dugem gitu, kaya teler, kobam (mabuk), tinggi, jackpot (muntah), ubak, tewas, dll...” (wawancara dengan DMS 01 Juli 2021)

Dari pernyataan DMS diatas, terlihat bahwa terdapat beberapa kosakata unik yang digunakan oleh mahasiswi *clubbers*, tidak semuanya, namun dari menurut DMS, rata-rata mahasiswi *clubbers* menggunakan kata-kata tersebut ketika sedang melakukan *clubbing*.

“...Banyak sih bahasa-bahasa baru dari tempat dugem contohnya kaya “mabora kuy” yang artinya mabuk yuk, “ekasum” yang artinya “enak kali sumpah...” (wawancara dengan RRH 07 Juli 2021).

Senada dengan pernyataan yang dibebankan oleh DMS dan RRH, informan KU juga memberikan pernyataan bahwasanya ia dan teman-teman sesama *clubbers*nya seringkali menggunakan bahasa khas ‘banci’ ketika berada di dalam club.

“...Gatau ya awalnya gara-gara apa, kayanya sih waktu itu karena ada cowo gemulai yang gabung joget sama kita-kita, anaknya asik parah, bahasanya itu loh yang bikin lucu, jadinya kami dibawa-bawa bahasanya dia. Contohnya kaya ‘inang nek’ yang artinya ‘iya beb’, ‘intrek’(dia) ‘ramayana’ (ramai), ‘panasonic’ (panas), ‘begindang’ (begitu), ‘cucok meong’ (bagus banget), ‘deseu’ (dia), ‘endulita’ (enak banget) dan masih banyak lagi...”. (wawancara dengan KU 02 Juli 2021)

Dari pernyataan informan KU diatas, KU memberikan spekulasi bahwa di dunia *clubbing* terdapat beberapa *clubbers* lelaki gemulai (banci) yang mana mereka seringkali mempunyai bahasa-bahasa tersendiri yang mana bahasa tersebut dinilai lucu dan unik bagi *clubbers* yang lain. Bahasa tersebut akhirnya ibaratkan menular dan digunakan juga oleh *clubbers* lain disekitar mereka.

Sama halnya dengan apa yang disampaikan informan CSA bahwa :

“bahasa khusus yang biasanya aku pake sih misalnya kaya, blur cuy, aman ga nih, masih sehat?? Kata-kata itu yang sering dilontarkan pada saat di dalam club pas lagi dugem”. (Hasil Wawancara dengan CSA 18 Juli 2021).

Pernyataan tambahan yang dilontarkan oleh informan CSA menunjukkan bahwa ketika clubbers sedang dalam kondisi yang tidak sadar, mereka seringkali menggunakan istilah-istilah seperti ‘blur’, ‘tipsy’ dll.

Untuk mempermudah pendefinisian kata-kata atau istilah khas clubbers, peneliti menyajikan tabel yang berisi perbandingan antara definisi / pengertian dari istilah-istilah tersebut menurut KBBI dengan definisi menurut hasil wawancara dengan informan :

Tabel 5.1 Definisi kata dan istilah khas clubbers menurut KBBI

NO.	Contoh Istilah	Definisi dalam KBBI	Definisi dalam ‘slang words’
1.	Teler	a. keadaan tubuh tidak normal, lemas tidak berdaya (tentang kesadaran saraf) karena pengaruh obat, alkohol, dan sebagainya v. berkicau terus-menerus dalam jangka waktu tertentu, biasanya disertai dengan menggeleng-gelengkan kepala	Kondisi mabuk karena konsumsi alkohol yang berlebihan (sumber : wawancara dengan informan DMS 01 Juli 2021)
2.	Kobam	-	Mabuk
3.	Jackpot	kombinasi angka atau nomor pada mesin judi sehingga semua uang logam pada mesin dapat	kondisi kelebihan konsumsi alkohol yang menyebabkan muntah. (sumber :

		diperoleh	<i>wawancara dengan informan CSA 10 Agustus 2021)</i>
4.	Tewas	v mati (dalam perang, bencana, dan sebagainya). v cak kalah: v cak cela; salah (luput); kekurangan (sesuatu yang kurang baik)	Kondisi fisik yang drop karena pengaruh alkohol ataupun obat-obatan. (<i>sumber : wawancara dengan informan RRH 17 Juli 2021).</i>
5.	Tinggi	jauh jaraknya dari posisi sebelah bawah	Kondisi klimaks saat mengikuti dentuman musik. (<i>sumber : wawancara dengan informan RRH 17 Juli 2021).</i>
6.	OPEN BO	-	singkatan dari Open Booking Out/Online, yang artinya bisa memesan jasa prostitusi via online untuk dibawa keluar.
7.	ST / LT	-	artinya “main” dengan waktu singkat, biasa 1 jam. Sedangkan Long Time (LT) artinya “main” dalam waktu lama, biasanya semalaman atau 8 jam lebih (istilah dalam prostitusi).
8.	Ekasum	-	Singkatan dari ‘enak kali sumpah’ yang merujuk pada kenikmatan saat melakukan <i>clubbing</i> .
9	Mabora	-	Mabuk

10.	Ting-Tong	-	Berasal dari kata 'tinggi' yang bermaknakan kondisi klimaks saat mengikuti dentuman musik.
-----	-----------	---	--

Didalam tempat hiburan malam, seorang *clubber* tidak luput dari komunikasi antar sesama *clubber*, dan komunikasi yang dilakukan adalah komunikasi verbal dan nonverbal. Contoh, seorang *clubber* saling berkenalan, mengobrol, bercanda gurau, saling sapa, memanggil sesama *clubber*, dan bernyanyi itu sebagian dari interaksi komunikasi verbal, dan contoh dari interaksi komunikasi nonverbal adalah cara berpakaian seorang *clubber*, penggunaan simbol khusus yang dibuat seorang *clubber* seperti meminta korek api, meminta minuman, melambaikan tangan, berjabat tangan, berdansa, dan meminta tombol service pada *waitress*.

Simbol dan arti memberikan ciri-ciri khusus pada tindakan sosial manusia (yang melibatkan aktor tunggal) dan pada interaksi sosial manusia (yang melibatkan dua orang aktor atau lebih yang terlibat dalam tindakan sosial timbal balik). Tindakan sosial adalah tindakan dimana individu bertindak dengan pikiran dan orang lain. Dengan kata lain, dalam melakukan tindakan, seorang aktor mencoba menaksir pengaruhnya terhadap aktor lain yang terlibat. Meski mereka sering terlibat dalam perilaku tanpa pikir, perilaku berdasarkan kebiasaan, namun manusia mempunyai kapasitas untuk terlibat dalam tindakan sosial.

Berkaitan dengan konsep *mind*, disini terdapat banyak sekali bahasa, istilah maupun simbol-simbol khusus yang diciptakan oleh interaksi antar sesama clubbers di MP Club Pekanbaru yang lalu dipertukarkan oleh sesama mereka sendiri. Seperti yang dijelaskan oleh Herbert Mead mengenai (*Mind*) yaitu kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka sendiri melalui interaksi dengan individu lain.

Pada saat itu peneliti bertanya, “komunikasi verbal atau nonverbal yang sering anda gunakan ditempat hiburan malam?” informan KU menjawab :

“Kalau masalah bahasa sih tergantung yah, kadang ngobrol kadang pake bahasa gerakan tubuh, tapi lebih sering pake gerakan tubuh, kaya mialkan mimic wajah sama gerakan tangan gitu deh, hehe”. (Hasil Wawancara dengan KU 18 Juli 2021).

Pernyataan KU diatas memberikan keterangan bahwa para clubbers lebih sering menggunakan komunikasi non verbal seperti body language dan mimic wajah dibandingkan dengan menggunakan bahasa verbal. Hal tersebut dikarenakan situasi di dalam club yang *noise* dan sangar riuh.

Pada saat peneliti bertanya “Apakah ada bentuk interaksi atau simbol-simbol khusus yang terjadi diantara sesama clubbers di MP Club Pekanbaru? Jika ada, jelaskan” informan RRH menjawab :

“...Oh banyak, contohnya kaya ngangkat botol pas udah mabuk gitu kan, trus pas ada musik ngangkat botol pokoknya sambil joget-joget gitu lah...” (wawancara dengan RRH 07 Juli 2021).

Dari pernyataan RRH diatas, RRH memberikan spekulasi bahwa para *clubbers* sering melakukan gerakan mengangkat botol sambil berdansa diiringi musik yang dibawakan oleh *DiscJockey*.

Senada dengan apa yang dikatakan oleh informan DMS :

“kalau aku sih didalam sana lebih ke make komunikasi verbal ya, karena kan gak semua orang bisa paham dan ngerti dengan bahasa tubuh atau simbol yang aku maksud, tapi sesekali lah guai bahasa nonverbal, pas aku lagi sama temen aku yang lagi jauh jaraknya atau biasanya aku ngasi gesture atau gerakgerak gitu pas ngeliat ada cowo yang oke hahaha. (Hasil wawancara dengan DMS 01 Juli 2021).

Penggunaan simbol non verbal pun dilakukan *clubbers* pada saat berkomunikasi seperti contohnya berkomunikasi menggunakan wajah (fasial) yaitu, menggeleng-gelengkan kepala, lirikan mata dan tersenyum, lalu cara berkomunikasi melalui fisik atau fashion yang digunakan oleh *clubbers* untuk menarik perhatian orang lain saat berada didalam diskotik dan berkomunikasi melalui bahasa tubuh (gestural) seperti berjabat tangan, berjoget, melambaikan tangan lalu meminta rokok atau minuman kepada *clubbers* lain.

Lalu Menurut Informan CSA banyak sekali simbol-simbol yang dipertukarkan ketika berinteraksi dengan sesama *clubbers*. Contohnya seperti bahasa isyarat yaitu simbol verbal dan non-verbal yang mempunyai makna-makna khusus yang mana hanya dipahami oleh sesama mereka yaitu *clubbers*. Contoh gerakannya yaitu seperti menggelengkan kepala dengan cepat yang bermakna bahwa music yang dimainkan oleh DJ sedang bertempo cepat atau mencapai klimaksnya.

“...Contoh non-verbal nya kaya gerakan mengangkat botol pas mabuk sambil dengerin musik trus joget kan, gerakan cheers (gerakan toss menggunakan gelas minuman), dan menggeleng-gelengkan kepala. (wawancara dengan CSA 18 Juli 2021)...”.

Gerakan yang divisualisasikan oleh informan CSA menunjukkan bahwa para *clubbers* sering melakukan gerakan mengangkat botol minuman (beralkohol) ketika berdansa sambil menggeleng-gelengkan kepala diiringi dentuman musik beat kencang yang dibawakan oleh *DiscJockey*.

b. Refreshment yang berujung *Addicted* / kecanduan

Peneliti menemukan fakta yang didapatkannya dari lapangan bahwa sebagian besar mahasiswi pengunjung MP Club Pekanbaru melakukan aktivitas *Clubbing*/dugem berulang kali atau bahkan rutin dikarenakan faktor kecanduan (*addicted*). Menghilangkan kejenuhan atau justru telah menjadi kebiasaan/habit untuk mendatangi tempat hiburan malam tentunya membawa keasyikan tersendiri.

Kesenangan sesaat yang disuguhkan oleh dunia gemerlap membuat para informan selalu mencari cara untuk dapat melakukan clubbing walaupun harus mengeluarkan dana yang besar dan menguras tenaga fisiknya. Diskotik banyak menyajikan paket acara hiburan menjadi daya tarik utama mulai dari sexy dancer's hingga penampilan DJ (*Disc Jockey*) yang bertaraf nasional hingga Internasional, (Andy Stevanio, 2007 : 193).

Ini berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan informan RF yang mengunjungi MP Club Pekanbaru karena *addicted* :

“...Iya, kalo sehari ga kesana mah kaya berasa ada yang kurang, kepikiran terus, apalagi kalo temen-temen udah pada ngajakin. Kesana mah hampir tiap hari, apalagi weekend ya, pulang kerumah palingan cuma buat mandi trus tidur doang...”. (Hasil wawancara dengan RF 12 Juli 2021).

Senada dengan pernyataan yang diberikan RF, RRH juga mengaku kecanduan pergi dugem dengan teman-temannya. Namun ‘hobi’-nya tersebut terpaksa terhambat karena pandemi diawal tahun kemarin.

“...sering sih kesana, pas sebelum corona seenggaknya seminggu sekali ada kesana, apalagi kalau udah suggest hahaha...” (Hasil Wawancara RRH 07 Juli 2021).

RRH menyatakan bahwa Ia seringkali pergi clubbing ketika sebelum pandemi Covid19. Terlebih lagi kalau sudah ‘suggest’. Suggest adalah istilah khas anak dugem ketika seseorang sudah memiliki keinginan yang amat sangat untuk pergi clubbing.

Ketika peneliti bertanya “Hal apa sih yang bikin candu buat pergi dugem tuh?” lalu informan KU menjawab :

“...Bingung juga sih ya kalo ditanya kenapa bisa candu, soalnya ya gatau juga apa yang dicari kesana, pokoknya kalau aku diangkut mah ngikut aja, dari pada tinggal sendirian di kost-an haha..” (hasil wawancara dengan KU 02 Juli 2021).

Dari pernyataan KU diatas terlihat bahawa KU adalah salah satu clubbers yang melakukan clubbing karena faktor ikut-ikutan orang lain di lingkungan sekitarnya (Society). KU menjadikan clubbing sebagai refreshment, dan dapat dikatakan belum memasuki fase kecanduan (Addicted).

Ketika peneliti bertanya “Apa faktor pendorong anda mengunjungi MP Club Pekanbaru?”, Informan DMS menjawab :

“...awalnya sih biasa lah, dari ajakan temen yang buka room disana pas ulang tahun. Trus lama kelamaan ada aja yang ngajakin nge-pub, yaudah dari sana jadi candu deh buat kesana...”. (wawancara dengan DMS 01 Juli 2021).

Peneliti melihat segala sesuatu yang dilakukan oleh clubber terlihat dari perilaku dan kegiatan yang dilakukan tentunya berbeda pada setiap pelakunya, ada yang hanya minum, ada yang joget tetapi tidak minum, ada yang asyik bercegkrama dengan teman-temannya, ada pula yang hanya menikmati waktu berdua dengan pasangannya. Seperti pernyataan yang diberikan oleh informan KU :

“...aku sih nyari nya happy bareng temen-temen, sekedar minum, dan biasanya mabuk tapi gak yang parah-parah banget, ya sebisanya di kontrol, biar gak nyusahin orang juga hehe...”. (wawancara dengan KU 02 Juli 2021).

Informan DMS memandang aktivitas clubbing hanya sebagai aktivitas untuk *happy-happy* yang baginya tidak menimbulkan kecanduan (*Addicted*) selagi masih bisa mengontrol diri sendiri dan membatasi diri untuk tidak melakukan hal-hal yang merusak dirinya sendiri baik itu secara jasmani maupun rohani.

Ketika peneliti bertanya “kalau di pikir-pikir, faktor pendorong kakak suka kesana (MP Club) tu apa sih? Informan RRH menjawab :

“...Awalnya sih karena temen-temen sih sama orang sekitar. Ga gimana-gimana, Cuma mau have fun aja sih, bukan karena hal lain, bukan buat cari cowo juga...”. (wawancara dengan RRH 07 Juli 2021).

Faktor yang mempengaruhi mahasiswi untuk melakukan *clubbing*

Adalah faktor intern dan ekstern. Faktor intern yang berasal dari individu berhubungan dengan minat, motivasi, dan sikap. Adapun faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga dan lingkungan sosial (berhubungan dengan pergaulan individu)

Beda halnya dengan informan ke 5 (CSA) yang merupakan seorang pekerja *part-time* yaitu sebagai *barista* yang mana Ia mengunjungi *club* untuk menghilangkan penat dan sumpek dari beban pekerjaan dan juga lingkungan keluarganya yang kurang harmonis

“...pas masih aktif-aktifnya kuliah dulu sebenarnya kurang kepikiran sih buat pergi dugem-dugem gitu, jangankan buat pergi clubbing, minum aja jarang banget (minum minuman alkohol). Tapi sekarang sejak udah nyambil kerja juga bikin kopi, kuliah juga udah terbengkalai banget kan ya, jadi sering sih buat pergi joget buat asik-asikan, apalagi partner kerja disini juga pada doyan joget sama minum semua, jadi klop deh...” (wawancara dengan CSA, 10 Agustus 2021)

Selanjutnya peneliti melontarkan pertanyaan mengenai pembahasan diatas, “Apa yang anda rasakan setelah sering melakukan aktivitas clubbing? Dan apakah anda meminum alkohol, memakai narkoba, dan melakukan seks bebas? Informan DMS menjawab :

“yang pastinya jadi banyak temen, fun dan gak jenuh. Tapi bukan berarti sebelum aku kenal dugem gak banyak teman, tapi setelah kenal dunia malam, teman aku jadi banyak, ketemu kecengan (pasangan laki-laki) dan rekan yang bisa aku ajak berbisnis. Kalau masalah mabok dan

make narkoba itumah sama-sama tau aja, kita kan tau ya sebagian besar orang yang pergi clubbing pasti make barang itu (ekstasi), kalau engga ya bakalan puyeng sendiri, tapi ya kalo aku pandai-pandai ngontrol aja. Kalau masalah seks bebas mah privasi dong kak, masing-masing aja”. (Hasil Wawancara dengan DMS 01 Juli 2021)”.

Banyaknya kegiatan sebagai mahasiswi yang terbilang monoton bahkan membuat kita sangat jenuh dan stressed dengan kegiatan yang itu-itu saja ditambah lagi dengan situasi sekarang yang memaksakan para mahasiswa untuk kuliah hanya secara daring (online) yang menjadikan mahasiswa tidak dapat melakukan interaksi langsung secara face-to-face dengan teman-teman perkuliahannya.

Tak hanya itu saja, terkadang, ketika stressed memikirkan suatu hal mungkin itu karena masalah dengan teman, keluarga, bahkan karena urusan asmara, tak sedikit mahasiswa yang menjadikan dugem sebagai pelampiasan dari penyebab stressed nya tersebut. Walaupun pada dasarnya tidak memberikan solusi ataupun menghilangkan stressed tersebut sepenuhnya, setidaknya beban pikiran dapat teralihkan untuk sesaat.

Berikut adalah hasil wawancara peneliti dengan informan yang melakukan clubbing dengan tujuan menghilangkan stressed :

“Tujuan kesana tu juga buat ilangin stress sih kak, kadang suasana dirumah tu sering gak kondusif, jadinya cari kesenangan didalam sana,tapi ya jujurly kesenangannya tuh cuma berasa sebentar doang.” (Hasil Wawancara dengan RF 12 Juli 2021).

Bagi informan RF, dugem adalah satu pengalihan pikiran dari suasana dirumahnya yang terkadang membuatnya stress dan tidak nyaman. Dengan pergi dugem, Ia mampu menghilangkan beban pikirannya dirumah walaupun itu hanya sesaat saja.

“iya aku sering pergi dugem kalo lagi galau-galaunya karena pacar. Pusing karena berantem mulu, dari pada makin pusing aku bawa joget aja sama temen-temen, seengaknya stres nya jadi lebih cepat hilang” (hasil wawancara dengan RF 12 Juli 2021).

Serupa dengan pernyataan yang diajukan peneliti, RF menyatakan bahwa dugem / clubbing merupakan solusi baginya kala stress ketika hubungan dia dan pasangannya sedang complicated.

c. Trend Music, Fashion dan Eksistensi diri

Faktor yang mempengaruhi generasi muda untuk melakukan clubbing adalah faktor intern dan ekstern. Faktor intern yang berasal dari individu berhubungan dengan minat, motivasi, dan sikap. Adapun faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga dan lingkungan sosial (berhubungan dengan pergaulan individu).

Dari hasil tinjauan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, peneliti mengakui bahwa sebagian besar mahasiswi mengunjungi MP Club Pekanbaru sebagai bentuk wujud eksistensi diri agar status sosial nya diakui oleh teman-teman disekitarnya (dianggap gaul). Ini berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan informan yang pergi clubbing demi eksistensi diri.

“Kalau clubbing tuh nanti pastinya bakal ketemu temen ntar itu teman lama, teman baru, trus ketemu lagi sama temen-nya temen, dari situ kan otomatis jadi punya banyak temen..” (Hasil Wawancara dengan CSA 10 Agustus 2021)

Pernyataan informan CSA diatas menyimpulkan bahwa dengan pergi clubbing, kita dapat memperluas lingkaran pertemanan kita dikarenakan, situasi di dalam club sana sangat mudah untuk berkenalan dengan orang baru dan menjalin hubungan pertemanan.

Ketika peneliti bertanya pada informan DMS “apakah dengan sering pergi dugem bikin clubbers itu jadi anak hits / anak eksis?”

“Ga pengen juga sih jadi anak eksis, tapi kalo udah sering pergi dugem tuh ujung-ujungnya juga bakal dibilang anak eksis, eksis di perdiskotikan..” (Hasil Wawancara dengan RF 12 Juli 2021)

Informan RF memberikan spekulasi bahwa seseorang yang sering pergi clubbing akan dianggap atau dicap sebagai ‘anak gaul’ karena sering berkumpul dengan komunitasnya di club tersebut.

“Di dalam club tuh ntar pasti ada aja ketemu orang yang dikenal, kadang ketemu teman SMP, SMA, ketemu mantan pacar, mantan gebetan, seru aja sih jadinya..” (Hasil Wawancara dengan RRH 07 Juli 2021)

Pergi clubbing menurut informan RRH menjadi titik berkumpul yang tidak sengaja mempertemukan Ia dengan teman-teman lama dan orang-orang yang pernah dekat dengannya di masa lalu.

Ketika peneliti bertanya, “Darimana anda mengetahui dunia gemerlap malam?, informan KU menjawab :

“Dari lingkungan tempat aku ngumpul bareng temen-temen, awalnya ada acara birthday party ditempat aku dugem itu, biasalah pesta-pesta anak muda, padahal aku waktu itu pertama kali masuk club, tapi langsung ngerasa enjoy aja masuk ke lingkungan begitu”. (Hasil Wawancara dengan KU 02 Juli 2021).

Dari pernyataan yang dibebaskan oleh informan KU, Ia menyatakan bahwa awal mulanya Ia pergi clubbing karena mendatangi undangan pesta ulang tahun temannya di salah satu club di Pekanbaru. Dari sanalah muncul rasa nyaman dengan lingkungan tersebut.

Disamping *untuk refreshing*, *have fun*, dan *quality time* bersama orang disekitar, informan juga menjadikan aktivitas clubbing sebagai acuan atau pedoman untuk mengikuti trend music dan fashion yang sedang *‘happening’* saat ini. Di MP Club Pekanbaru, *genre* musik yang disuguhkan lebih cenderung ke arah *breakbeat* dan *house*, jadi rata-rata pengunjung MP Club memang menyukai dan mengikuti genre musik tersebut. Biasanya lagu-lagu yang di remix oleh DJ disana adalah lagu-lagu yang sedang *‘top-chart’* atau sedang tenar-tenarnya di telinga anak muda.

“Ya karena gimana ya, awalnya sih juga karena ajakan temen-temen, dan kebetulan genre saya memang disitu (EDM & Breakbeat), karena lebih berasa aja feel-nya”. (Hasil wawancara informan RRH 07 Juli 2021).

Di MP Club Pekaananbaru, aliran musik yang di suguhkan lebih mengarah ke aliran house & breakbeat, hal tersebut yang menjadi salah satu alasan informan RRH menyukai clubbing di MP Club Pekanbaru.

Ketika peneliti bertanya, “Kenapa anda lebih *prefer* ke MP Club dibandingkan club yang lain?” informan DMS menjawab :

“... *Iya gimana ya, soalnya remix di MP tu enak, kalo yang suka breakbeat paling enak sih menurut aku di MP dibandingin yang lain, apalagi kalo yang di remix lagu-lagu galau, jadi dapet banget feel-nya...*”
(wawancara dengan DMS 01 Juli 2021) ...”

Demikian pula halnya dengan fashion, para mahasiswi pengunjung MP Club tentu saja berlomba-lomba untuk terlihat modis dan keren ketika pergi *clubbing*.

“*Yang penting kalo pergi dugem tu ya pakaiannya jangan malu-maluin, sebagai cewe pastinya kita pengen dong berpenampilan oke pas pergi dugem, jangan kelihatan cupu, ntar gak ada yang lirik*”. (Hasil Wawancara 12 Juli 2021).

Dalam simbol non-verbal, informan RF lebih menonjolkan pada penampilan fisik. RF sangat memperhatikan penampilannya ketika berkunjung ke MP Club. Mulai dari pemilihan dress, aksesoris, sepatu heels, hingga make-up, semua dipilih dengan selektif agar dapat menonjolkan kesan glamour namun tidak norak dan sesuai dengan gaya wanita seusia nya.

“*Biasanya sih kalo pergi dugem aku pake dress ketat, atau rok diatas lutut trus baju yang rada terbuka gitu. Makeup nyajuga rada bold (tebal), soalnya kan malem trus gelap ya*”. (Hasil Wawancara 07 Juli 2021)

Sejalan dengan pernyataan RRH yang menunjukkan 85% wanita yang pergi *clubbing* sangat menonjolkan sisi sensualitas nya ketika berpakaian

dan berdandan. Hal tersebut dilakukan untuk menunjukkan kesan glamour dan terlihat menarik.

d. Ekonomi

Ekonomi menjadi permasalahan terbesar bagi manusia, apabila kebutuhan ekonomi tidak tercukupi maka permasalahan-permasalahan lain akan bermunculan dan tentunya akan berdampak dengan kesejahteraan hidup. Begitu pula halnya dengan mahasiswi *clubbers*. Untuk menunjang gaya hidup hedonis dan *glamour* yang mereka dambakan, beberapa mahasiswi *clubbers* memanfaatkan aktivitas dugem sebagai lahan untuk mencari uang tambahan.

Menurut CSA, makna dari *clubbing* itu sendiri tergantung pada siapa pelakunya. Apakah si pelaku melakukan *clubbing* hanya semata-mata untuk mencari kesenangan sesaat atau justru menjadikan *clubbing* sebagai lahan untuk mencari uang.

Dari hasil tinjauan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan bahwa tidak sedikit terdapat mahasiswi yang menjadikan '*clubbing*' sebagai ladang atau sarana mencari uang tambahan. Namun, informan tidak serta-merta menyatakan dirinya ataupun orang lain secara spesifik mengenai aktifitas 'berbisnis' tersebut. Hanya saja informan membeberkan adanya kegiatan komersil di dalam tempat *clubbing*.

"Biasanya kalau cewe-cewe sih kalo yang rajin banget pergi dugem, pasti sumber buat dapat duit buat pergi dugem nya ga jauh-jauh dari sana juga, minimal jadi LC (pemandu karaoke) lah". (Hasil wawancara informan RF 12 Juli 2021).

Pernyataan yang dibebaskan oleh informan RF memberikan informasi bahwa terdapat beberapa mahasiswi yang meraup keuntungan rupiah dari aktivitas clubbing tersebut, contohnya menjadi pemandu karaoke (LC) hingga menjadi Pekerja Seks Komersial (PSK).

“Buat pergi dugem pastinya butuh modal ya, buat beli baju, beli makeup, belum lagi buat bayar bill, dari mana lagi dapat duitnya kalo bukan dari situ, ga mungkin kan pake duit orang tua”. (wawancara dengan KU 02 Juli 2021)”.

Sama halnya ketika peneliti bertanya “Sebenarnya rugi gak sih kalo sering-sering pergi dugem? Yang namanya mahasiswi kan keuangannya juga terbatas kan ya..” Lalu informan CSA menjawab :

“Untung -untung rugi juga sih sebenarnya. Kalau cewe-cewe sih biasanya gak serugi itu kalo masuk tempat clubbing mah, seringnya di bandarin (ditraktir) minum, trus masuknya juga sering free. Beda sama cowo yang kalo pergi clubbing harus kelihatan paling royal dong pastinya..” (wawancara 10 Agustus 2021).

Pernyataan yang dibebaskan oleh informan CSA diatas memberikan spekulasi bahwa kebanyakan wanita/mahasiswi yang pergi clubbing itu jarang sekali benar-benar menggunakan uang pribadinya untuk membayar tagihan seperti tagihan minuman, tiket masuk, dll. Mereka biasanya dibawa oleh orang lain yang menanggung biaya mereka didalam sana.

C. Pembahasan Penelitian

Pembahasan dari penelitian ini berdasarkan hasil wawancara mendalam dan observasi yang telah dilakukan peneliti kepada kelima informan. Peneliti menghubungkan teori yang digunakan dengan obseervasi, hasil, dan

wawancara untuk mencapai tujuan dari penelitian ini. Berdasarkan data yang telah di olah, interaksi simbolik pada mahasiswi *clubbers* ini menjadi fenomena yang tidak lepas dari kehidupan mahasiswi yang gemar mengunjungi diskotik (*club*) terutama di MP *Club* Pekanbaru. Ada tiga sub yang menjadi landasan peneliti untuk menulis hasil penelitian lapangan berdasarkan tiga premis utama dalam teori interaksionisme simbolik yaitu *Mind* (pikiran), *Self* (diri), dan *Society* (masyarakat). Ketiga premis tersebut akan dijelaskan lebih *detail* sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan.

1. Konsep *Mind* (pikiran)

Seperti yang dijelaskan oleh Herbert Mead mengenai asumsinya mengenai (*Mind*) kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain.

Menurut Mead fikiran sebagai proses percakapan seseorang dengan dirinya sendiri, tidak ditemukan dalam individu, pikiran adalah fenomena sosial. Pikiran muncul dan berkembang melalui proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses sosial. Tidak dapat di pungkiri yang dilakukan dengan dirinya sendiri ketika melihat simbol-simbol yang ada di sekitar mereka.

Proses sosial biasanya mendahului pikiran, proses sosial bukanlah produk dari pikiran. Melalui proses interaksi dengan diri sendiri, individu memilih yang mana diantara stimulus yang ditanggapinya. Setelah itu, individu akan menemukan tanggapan apa yang tepat dan sesuai dengan stimulus yang akan

datang. Berfikir adalah interaksi oleh diri yang bersangkutan dengan orang lain. Berfikir tidak dapat lepas dari situasi sosial dimana individu itu berada.

Clubbers memiliki cara pandang sendiri tentang dunianya, sesuatu yang melatarbelakangi mereka untuk melakukan aktivitas clubbing. Interaksi yang mereka lakukan dengan sesama *clubbers* menggunakan berbagai macam simbol dan tentunya memiliki arti yang dipahami oleh kedua belah pihak.

Namun sebelum melakukan interaksi tentunya mahasiswi *clubbers* memiliki proses interaksi dengan diri sendiri untuk tindakan yang akan dilakukannya. Dalam interaksionisme simbolik biasa disebut dengan mind atau cara berfikir mahasiswi *clubbers* tentang dunianya. Disini peneliti akan membagi beberapa sudut pandang mahasiswi *clubbers* mengenai aktivitas *clubbing*.

Dengan adanya teori Mind (pikiran) ini, para informan mampu merepresentasikan makna dari aktivitas *clubbing* itu sendiri dan bagaimana mereka mengekspresikannya melalui simbol-simbol yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.

Di dalam *club*, seorang *clubber* saling berkenalan, mengobrol, bercanda gurau, saling sapa, memanggil sesama *clubber*, dan bernyanyi itu adalah sebagian dari interaksi komunikasi verbal, dan contoh dari interaksi komunikasi nonverbal adaah cara berpakaian seorang mahasiswi *clubber*, penggunaan simbol khusus yang dibuat seorang *clubber* seperti meminta korek api, meminta minuman, melambaikan tangan, berjabat tangan, dan meminta service pada pelayan.

Informan DMS memberikan pernyataan bahwa alasan menggunakan simbol-simbol pada saat berkomunikasi adalah agar pesan yang disampaikan ketika berkomunikasi dapat diterima dengan mudah karena merujuk pada makna yang sama. Kadangkala bahasa verbal saja tidak cukup ketika melakukan komunikasi antara sesama clubbers, maka dari itu sangat penting untuk menggunakan simbol nonverbal ntah itu gerakan ataupun gesture agar lebih mengungkapkan inti dari interaksi tersebut.

Senada dengan apa yang disampaikan informan KU atas jawaban peneliti bahwa simbol-simbol nonverbal yang ada sebenarnya seperti pelengkap pada saat berinteraksi dengan *clubbers* lain. Dengan adanya simbol yang dipertukarkan, maksud yang disampaikan jadi lebih gampang dimengerti orang lain. Simbol nonverbal digunakan untuk menghindari hal-hal yang nantinya tidak dapat dimengerti pada saat berkomunikasi di dalam club/diskotik.

Simbol non-verbal yang dibentuk lalu dipertukarkan oleh mahasiswi clubbers bukan hanya sebatas gerakan, *gesture* tubuh, nada bicara saja, namun juga melalui penampilan *physical* (fisik), contohnya seperti memakai pakaian minim dan seksi, lalu juga rata-rata mahasiswi clubber menggunakan riasan wajah (*make-up*) yang cukup *bold*, men-styling rambut mereka sedemikian rupa, menggunakan parfum yang cukup menyengat ketika di dalam club yang mana semua hal tersebut bertujuan untuk menonjolkan sensualitas dari diri mereka dan menarik perhatian *clubber* lain.

Ditempat hiburan malam biasanya simbol verbal lebih sering digunakan dibandingkan verbal, karena disana volume musik sangat kencang dan menghentak yang mana membuat interaksi secara verbal sangat terbatas dan sulit dilakukan.

2. Konsep *Self* (Diri)

Diri (*self*) merupakan kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari peilaian sudut pandang atau pendapat orang lain. Dalam interaksinya, mahasiswi clubbers merefleksikan diri pada simbol-simbol yang ada di lingkungan sekitarnya. Cara pandang mahasiswi clubbers terhadap aktivitas clubbing di MP Club Pekanbaru menjadi sebuah kesatuan frekuensi komunikasi yang kemudian menjadi simbol yang disepakati bersama.

Kemudian bagaimana cara pandang mahasiswi clubbers dalam merefleksikan diri dari penilaian sudut pandang orang lain ketika berinteraksi di lingkungan MP Club Pekanbaru.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa hampir semua mahasiswi clubbers / pengunjung MP Club Pekanbaru berpresepsi bahwa aktivitas dugem tersebut adalah hal yang wajar dan lumrah dilakukan oleh para mahasiswa/mahasiswi terutama yang berada di perkotaan.

Informan memandang dirinya sebagai anak muda yang berjiwa bebas,ekspresif, dan hedonis. Bagi mahasiswi clubbers, tujuan utama

melakukan clubbing adalah *have-fun* dan *refreshing* bersama teman-temannya. Dengan pergi clubbing, mahasiswi clubbers mampu mengikuti perkembangan tren music, tren fashion, dan juga mengetahui kabar terbaru dari lingkungan sosialnya. Namun beberapa dari mereka memandang dirinya sebagai anak dugem yang masih memiliki batas kewajaran dalam bergaul.

Para informan juga berpendapat bahwa setiap orang pasti memiliki cara yang berbeda-beda untuk mencari kesenangan, pergi *clubbing* adalah salah satunya. Begitu pula didalam *club*, yang dimana disana tujuan orang berbeda-beda, ada yang hanya semata-mata mencari hiburan, ada yang bertujuan mencari teman dan pasangan, dan ada pula yang bertujuan komersil yaitu mencari uang.

Dikaitkan dengan faktor *Addicted*/kecanduan, beberapa dari informan memang sudah memasuki fase kecanduan untuk melakukan aktivitas clubbing, terutama di MP Club Pekanbaru. Contohnya seperti RF dan RRH, yang mana mereka sudah menganggap clubbing adalah *habbit*/kebiasaan mereka sehari-hari. Bahkan Club sudah dianggap sebagai rumah kedua bagi mereka. Disamping itu, informan yang lain yaitu DMS, KU, dan CSA menganggap bahwasanya *clubbing* hanyalah aktivitas untuk mencari hiburan semata yang dilakukan pada saat-saat tertentu saja.

Aktivitas yang biasa dilakukan dalam club seperti berjoget dan meminum minuman alkohol memang tidak dapat dihindari, namun para mahasiswi *clubbers* masih dapat menghindari penggunaan narkoba yang seringkali tersebar di lingkungan *Clubbing* seperti H5 dan ekstasi. Mereka

juga mengaku sangat menghindari dunia *free-sex* karena masih memikirkan posisi mereka sebagai mahasiswa dan mempertimbangkan efek negatif dari hal tersebut terhadap masa depan mereka.

3. Konsep *Society* (masyarakat)

Hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya. Dijelaskan dalam singkat menurut Mead, fokus tema ini adalah untuk menjelaskan mengenai keteraturan dan perubahan dalam proses sosial. Asumsi-asumsi yang berkaitan dengan tema ini adalah : Orang dan kelompok masyarakat dipengaruhi oleh proses budaya dan sosial, struktur sosial dihasilkan melalui interaksi sosial.

Mead Menjelaskan ada dua bagian penting dari masyarakat yang mempengaruhi pikiran dan diri, yaitu orang lain secara khusus (*particular others*) yang merujuk pada individu-individu yang penting bagi kita, seperti keluarga, teman, dan kolega di tempat kerja, dan orang lain secara umum (*generalized other*) yang merujuk pada cara pandang kelompok sosial atau budaya sebagai suatu keseluruhan (West & Turner, 2008).

Hubungan antara mahasiswi dan masyarakat sekitar sebagai satu ruang interaksi. Sebagai dua kelompok society ini maka mereka aktif membentuk kesepakatan-kesepakatan yang membentuk suatu simbol.

Kemudian aktivitas apa saja yang dilakukan antara mahasiswi clubbers dengan masyarakat sekitar dalam rangka membentuk dan membangun serta mengidentifikasi diri dalam ruang publik di MP Club Pekanbaru.

1. Identifikasi Subjek

Subjek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mahasiswi clubbers dan masyarakat sekitar. Bagaimana mereka melakukan interaksi hingga mereka membentuk sebuah konsensus dalam pembentukan suatu bahasa serta simbol dalam berinteraksi.

a. Mahasiswi Clubbers

Mahasiswi clubbers pengunjung MP Club Pekanbaru datang mengunjungi tempat tersebut antara pukul 23.00 lalu meninggalkan tempat pada pukul 05.30 dini hari. Ada banyak karakter dan latar belakang mahasiswi clubbers yang dijumpai disana. Mulai dari yang hanya bertujuan untuk mencari hiburan, mencari teman atau pasangan, hingga yang bertujuan untuk mencari uang disana. Ada yang berlatarbelakang mahasiswi biasa, ada pula yang sambil berkerja paruh waktu. Dari banyaknya karakter dan latar belakang mahasiswi clubbers itulah masyarakat sekitar tidak bisa serta merta memberikan penilaian atau men-*judge* perilaku si mahasiswi tersebut. Semua tindakan ataupun kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswi clubbers tentunya memiliki motif, sebab dan akibat nya bagi diri mereka masing-masing.

Dihubungkan dengan observasi dan data yang didapat, bahwa tidak semua orang terpengaruh oleh proses budaya sosial mereka pada saat tempat hiburan malam yang nantinya dibawa kedalam kelompok masyarakat. Dari 5 orang yang menjadi fokus wawancara peneliti, 3 informan yaitu DMS, KU, dan CSA tidak membawa kebiasaan dan perilaku mereka pada saat di tempat hiburan malam lalu dibawa ke dalam kehidupan bermasyarakat, dan yang 2 informan lain yaitu RF dan RRH terpengaruh proses sosial yang dilakukan ditempat hiburan malam dan mengimplementasikan di kehidupan bermasyarakat. Contohnya saja, RF dan RRH terbawa kebiasaan buruk dari dunia malam seperti bergadang hampir setiap malam, sehingga kegiatan perkuliahan mereka pun menjadi tidak se-optimal sebelumnya.

b. Masyarakat Sekitar

Sebagai pemilik sekaligus pengelola indekos putri yang terbilang bebas, informan HB seringkali menemukan kebiasaan penghuni kos-nya yang keluar pada malam hari dan pulang pada dini hari. HB berpersepsi bahwa aktivitas clubbing merupakan fenomena atau hal yang wajar terjadi di kalangan anak muda, terutama di kalangan anak kuliah apabila hanya sebatas mencari hiburan dan bersenang senang. Namun disamping itu, hubungan sosial yang terjalin antara HB dengan mahasiswi-mahasiswi penghuni kost nya tersebut tetap baik-baik saja, mereka tetap melakukan komunikasi verbal dan non verbal selayaknya tetangga pada umumnya.

Menurut informan HB yang jadi permasalahan di kalangan masyarakat adalah jika si mahasiswi sudah menyentuh narkoba, lalu terjun ke dunia free-

sex, yang mana pada ujungnya merujuk ke aktivitas PSK (Pekerja Seks Komersial). Hal ini yang tentu saja berdampak negatif pada diri mahasiswi yang pada akhirnya membuat kegiatan perkuliahannya kacau karena terlalu asyik melakukan dugem.

Kegiatan *clubbing*/dugem tentu saja akan berdampak buruk pada kesehatan mahasiswi tersebut karena aktivitas tersebut dilakukan dari malam hingga dini hari yang mana menyebabkan mahasiswi tersebut bergadang lalu tidur di siang hari. Hal tersebut merupakan kebiasaan jelek yang pantang sekali dilakukan oleh perempuan.

Kebanyakan orang berpikiran negatif tentang seseorang yang masuk kedalam tempat hiburan malam, orang tersebut berfikir bahwa apa saja yang mereka lakukan di tempat hiburan malam, manfaat apa juga yang di dapat, dan apa yang dilakukan peneliti, bahwa semua orang yang ada ditempat hiburan malam itu tidak semuanya melakukan hal negatif dan tidak memiliki kepentingan . Banyak sekali sebagian orang melakukan perbincangan bisnis ditempat hiburan malam. Kalau berbicara manfaat, manfaat itu relatif untuk semua orang. Ada yang merasa senang dan ceria setelah pergi ketempat hiburan malam, banyak juga yang mendapatkan teman baru, pasangan baru, dan rekan bisnis baru. Itulah hasil pertukaran komunikasi yang terjadi dan obrolan yang bermanfaat pada saat ditempat hiburan malam.

BAB V

PENUTUP

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terdapat beberapa kesimpulan dan saran yang telah ditemukan oleh peneliti.

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas tentang Interaksi Simbolik pada Mahasiswi *Clubbers* di MP *Club* Pekanbaru (Studi pada: mahasiswi Ilmu Komunikasi di Pekanbaru), maka di peroleh kesimpulan sebagai hasil dari penelitian.

Dari hasil wawancara bersama informan, peneliti menemukan bahwa banyak sekali interaksi simbolik yang dilakukan oleh para mahasiswi *clubbers* saat melakukan aktivitas *clubbing* di MP *Club* Pekanbaru. Mulai dari aspek Mind (pikiran) yang mana para mahasiswi *clubbers* menggunakan pikirannya untuk melakukan interaksi dengan orang di dalam club tersebut. Interaksi tersebut berbentuk komunikasi verbal dan non-verbal. Dalam bentuk verbal dapat dilihat dari penggunaan bahasa atau istilah-istilah khusus yaitu seperti *chaos* (kacau/tumbang) *kobam* (mabuk), *jackpot* (muntah), *tinggi* (musik sedang klimaks), *sober* (netral dari alkohol), *drop*, dll. Adapun dalam bentuk non-verbal yaitu seperti interaksi antara sesama *clubbers*; bertegur sapa, berjoget, berpelukan, dan juga gerakan dan *gesture-gesture* seperti memegang botol minuman, gerakan meminta rokok, mengangkat tangan

setinggi-tingginya dan menggeleng-gelengkan kepala dengan kencang ketika musik dimainkan oleh DJ.

Dari segi *physical* (fisik), mahasiswi *clubbers* juga menonjolkan simbol *clubbers* tersebut melalui pemilihan fashion yang mana ketika didalam club, rata-rata mahasiswi *clubbers* menggunakan pakaian minim yang bertujuan untuk menunjukkan sisi *sexy* dan *glamour* pada penampilan mereka. Penggunaan aksesoris sebagai penunjang penampilan juga tidak luput seperti kalung, gelang, anting-anting dan *nail polish* (kutek kuku) .

Lalu dari aspek Self (diri), yang mana mahasiswi *clubbers* tersebut memandang aktivitas dugem/*clubbing* merupakan wujud eksistensi, cara mereka berekspresi, mencari jati diri dan menemukan makna kebebasan dengan bersenang-senang sambil mendengarkan musik *beat* kencang bersama teman-teman mereka .

Dari aspek *society* (masyarakat), peneliti menemukan bahwa, aktivitas *clubbing*/*dugem* dianggap sebagai hal yang sudah lumrah dilakukan oleh mahasiswi yang berada di kota besar. Namun hal berbeda ceritanya ketika mahasiswi tersebut sudah terlalu kecanduan dengan dunia gemerlap (*dugem*) yang menyebabkan ia menjadi pengguna narkoba, melakukan *free-sex* dan berprofesi menjadi wanita malam/ PSK. Hal tersebut tentu saja sangat bertentangan dengan kode etik kemahasiswaan. Dampak buruk dari *clubbing* tersebut seringkali menyebabkan mahasiswa/mahasiswi menjadi immoril lalu lupa akan siapa dirinya dan tugasnya sebagai mahasiswa.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, hendaknya penelitian ini bisa menjadi acuan untuk penelitian yang sejenis selanjutnya, adapun saran dari peneliti mengenai penelitian ini adalah diharapkan bertambahnya pengetahuan dan wawasan mengenai “Interaksi Simbolik pada Mahasiswi Clubbers MP Club Pekanbaru (Studi pada Mahasiswi Ilmu Komunikasi di Pekanbaru)”.

Hasil penelitian ini juga dapat dikaji dengan teori-teori komunikasi lainnya seperti teori dramaturgi atau komunikasi antar pribadi. Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat menggambarkan kehidupan dunia malam, menjadi acuan informasi bagi keluarga atau lingkungan sekitar agar dapat memberikan pengawasan dan dukungan yang positif dengan melihat bebasnya kehidupan dunia malam. Untuk para pengunjung club (clubbers) pun diharapkan dapat terhindar dari dampak-dampak negatif yang berlebihan dari aktivitas dugem tersebut. Lalu juga dengan adanya penelitian ini diharapkan bagi penyedia jasa hiburan malam dapat menjadikan penelitian ini sebagai cerminan atau refleksi untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas layanan tempat hiburan malam mereka, karena fasilitas serta penyuguhan yang ada didalam tempat hiburan sangat diperhatikan oleh para penikmat hiburan malam. Dan juga semoga penyedia atau pemilik tempat hiburan malam dapat lebih memperketat akses masuk bagi pengunjung sehingga anak dibawah umur 17 tahun tidak lagi dapat memasuki tempat tersebut karena tentu saja

aktivitas *clubbing* merupakan kegiatan yang tidak diperuntukkan bagi anak sekolah dan anak dibawah umur.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

Refrensi Buku

- Ardianto, Elvinaro dan Bambang Q-Anees 2007, *Filsafat Ilmu Komunikasi*, Bandung: Simbios Rekatama Media.
- Budyatna, Muhammad. 2015. *Teori-Teori Mengenai Komunikasi Antarpribadi*.
- Bungin Burhan. 2002. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Perdana Media grup.
- Cangara, Hafied. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT Rajagrafindo Persada: Jakarta.
- Effendy, Onnong Uchjana, 2001. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : Remaja Rosdakarya Prenada Media: Jakarta
- Elbadiansyah, Umiarso 2009. *Interaksionisme Simbolik dari Era Klasik hingga Modern*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Litlejohn, Stephen W & Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi. Edisi 9*. Jakarta : Salemba Humanika
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif* PT Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Satori Djam'an, Komariah Aan. 2011. *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta
- Wirawan B.I. 2012. *Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

Perdana, D. 2004. Dugem:Ekspresi Cinta, Seks, dan Jati diri. Yogyakarta :Diva Press

Widjaja, A W 2000. Ilmu Komunikasi Jakarta: Bina Aksara.

Afrilla, Naniek. 2020. Interaksionisme Simbolik.

Emka, Moammar. 2009. Jakarta Undercover. Jakarta: Gagas Media.

Vardiansyah, Dani. 2004. Pengantar Ilmu Komunikasi. Bogor: PT. Ghalia Indonesia

Ritzer, George dan J. Douglas, Goodman, 2007. Teori Sosiologi Modern Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia

Referensi Jurnal

Afnita Miftaroh & Grendi Hendrastomo : Dunia Gemerlap Malam Mahasiswa Yogyakarta.

Firli Juwita Sari, 2015. Mahasiswa Clubbers Dan Dunia Malam Dalam Perspektif Dramaturgi Erving Goffman.

Mochamad Yusuf Praditya : Dugem Remaja Putri, Studi Tentang Gaya Hidup Remaja di kota Surabaya.

Nina Siti Salmaniah Siregar. 2011. Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik

Skripsi

Fikar, Achmad Kanzul. 2018. *Interaksi Simbolik Clubbers di Tempat Hiburan Malam*. Universitas Lampung Bandar Lampung.

Cipta, Teguh. 2015 *Aksi dan interaksi Clubber di Tempat Hiburan Malam (Studi Pada Diskotik Dinasty Kotta Cilegon)*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang.

Ihwan. 2015. *Interaksi Simbolik Kepala Sekolah dan Guru dalam Peningkatan Kedisiplinan PNS di SDN Nomor 7 Panreng, Kabupaten Sinjai*

Internet

<http://digilib.uinsby.ac.id/2958/3/Bab%202.pdf>

<https://www.google.com/amp/s/pakarkomunikasi.com/teori-interaksi-simbolik/amp>

<https://www.scribd.com/doc/17233077/Teori-Interaksi-Simbolik>

<https://media.neliti.com/media/publications/154703-ID-interaksi-simbolik-suatu-pengantar.pdf>

<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/risalah/article/download/5777/3372>

