

**MEDIA SOSIAL DAN MOTIVASI MAHASISWA MENGUNJUNGI CLUB
MALAM: STUDI PADA PENGUNJUNG CLUB BOSHE YOGYAKARTA**



Penelitian Skripsi Mahasiswa

Diajukan Oleh

Raja Rizky Romadhon

14321182

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

2021

SKRIPSI

MEDIA SOSIAL DAN MOTIVASI MAHASISWA MENGUNJUNGI KLUB MALAM: STUDI PADA PENGUNJUNG KLUB BOSHE YOGYAKARTA

Oleh :

Raja Rizky Romadhon
14321182

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk di ujikan dan dipertahankan dihadapan
tim penguji skripsi

Tanggal : 20 September 2021

Dosen Pembimbing Skripsi


Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih, S. J. Kom., M.A.
NIDN. 0523098701

SKRIPSI

**MEDIA SOSIAL DAN MOTIVASI MAHASISWA MENGUNJUNGI CLUB
MALAM: STUDI PADA PENGUNJUNG CLUB BOSHE YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

Raja Rizky Romadhon

14321182

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Tanggal : 5 September 2021

Dewan Penguji:

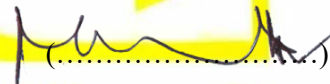
1. Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih, S.I.Kom., M.A.

NIDN 0523098701



2. Dr. Rer. Soc. Masduki

NIDN 0511047202



Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial
Budaya

Universitas Islam Indonesia



Puji Hariyanti, S.Sos.,M.I.Kom

NIDN 0529098201

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmaanirrahim

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Raja Rizky Romadhon

Nomor Mahasiswa : 14321182

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : MEDIA SOSIAL DAN MOTIVASI MAHASISWA MENGUNJUNGI
KLUB MALAM: STUDI PADA PENGUNJUNG CLUB BOSHE
YOGYAKARTA

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindakan pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang di tetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya

Yogyakarta, Agustus 2021


D2AJX593323369
Raja Rizky Romadhon

MOTTO

”better to feel how hard education is at this time rather than fell the bitterness of stupidly, later”.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Orang tua, keluarga besar serta teman teman yang tidak pernah lelah memotivasi dan mendoakan dengan tulus dan selalu men -support saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Motivasi Mahasiswa Datang Ke Dunia Gemerlap Malam DUGEM di Yogyakarta”. Dalam skripsi ini dibahas mengenai apa saja motivasi mahasiswa yang membuat mereka tertarik dengan dunia malam “DUGEM”. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mengikuti sidang skripsi, Jurusan Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Selama penelitian dan penulisan skripsi ini penulis mengalami banyak hambatan apalagi pengerjaan tugas akhir ini dikerjakan disaat pandemi Covid-19 berlangsung. Namun berkat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini bisa terselesaikan dengan cukup baik.

Penulis beranggapan bahwa skripsi ini merupakan suatu karya tulis terbaik yang bisa penulis persembahkan. Tetapi penulis menyadari bahwa tidak menutup kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang sekiranya membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Fuad Nashori, S.Psi.,M.Si.,M.Ag., Psikolog, selaku Dekan FPSB UII Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
2. Puji Hariyanti, S.Sos.,M.I.Kom, selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi UII Yogyakarta atas petunjuk dan nasehatnya kepada penulis.
3. Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih, S.I.Kom.,M.A, selaku dosen Pembimbing Akademik dan sekaligus dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan dorongan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan baik.

4. Staf dosen yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama mengikuti studi perkuliahan.
5. Ayahnda Raja Husin dan Ibunda Hamidah tercinta atas segala bantuan, dorongan, bimbingan serta doa restu yang diberikan kepada penulis selama penyusunan skripsi.
6. Suryati S.Pd, selaku tante tercinta yang selalu memberikan motivasi, bimbingan kepada penulis selama proses pengerjaan penyusunan skripsi berlangsung.
7. Sahabat-sahabat dan orang terdekat yang selalu mendukung dan mendoakan saat pembuatan skripsi ini yang memberikan semangat.
8. Teman-teman Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2014, atas segala bantuan yang diberikan.
9. Semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Pastiya tak henti-henti penulis ucapkan terima kasih semoga amal baik semua pihak mendapat balasan yang berlipat ganda dari sang pencipta yang pengasih dan penyayang Allah SWT. Aamiin.

Yogyakarta, Agustus 2021

Penulis



Raja Rizky Romadhon

Nomor : 1

Hal : **Keterangan Telah Melakukan Penelitian/ Project Tugas Akhir**

Yogyakarta, 29 Juli 2021

**Kepada Yth.
Dekan Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eko Nugroho

Jabatan : Manager Boshe VVIP Club Jogjakarta

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut ini telah melakukan penelitian atau proyek tugas akhir di bulan... pukul ...

Nama : Raja Rizky Romadhon

NIM : 14321182 Prodi : Ilmu Komunikasi

Fak/Univ. : FPSB

Judul Penelitian : MEDIA SOSIAL DAN MOTIVASI MAHASISWA
MENGUNJUNGI KLUB MALAM: STUDI PADA PENGUNJUNG KLUB
BOSHE YOGYAKARTA

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan atas kerja sama dan perhatiannya kami ucapkan terimakasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 29 Juli 2021

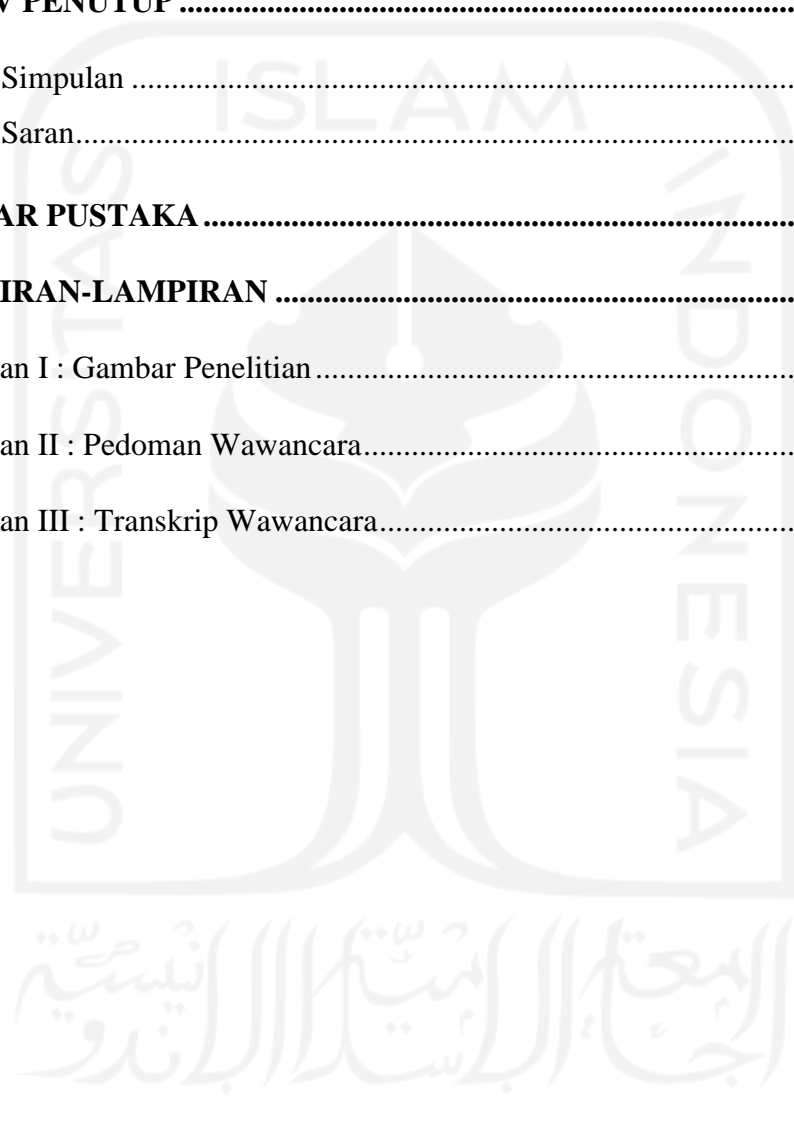


(Eko Nugroho)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN.....	vii
HALAMAN DAFTAR ISI	viii
Abstrak.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	3
A. Latar Belakang	3
B. Rumusan masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Timjauan Pustaka.....	8
F. Kerangka Teori.....	11
G. Metode Penelitian.....	16
H. Waktu dan Lokasi Penelitian	17
I. Nara Sumber Penelitian.....	17
J. Pengumpulan data	17
K. Wawancara.....	17
BAB II GAMBARAN UMUM.....	19
A. Motivasi	19
B. Dunia Gerlap Malam.....	21
C. Tempat Penelitian.....	26
D. Mahasiswa.....	28

BAB III MEDIA SOSIAL DAN MOTIVASI MAHASISWA MENGUNJUNGI CLUB MALAM: STUDI PADA PENGUNJUNG CLUB BOSHE YOGYAKARTA.....	30
A. Temuan Penelitian.....	30
B. Pembahasan.....	50
BAB IV PENUTUP	64
A. Simpulan	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	67
Lampiran I : Gambar Penelitian.....	68
Lampiran II : Pedoman Wawancara.....	72
Lampiran III : Transkrip Wawancara.....	73



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran media sosial dan motivasi mahasiswa pergi ke tempat dunia gemerlap malam (dugem). Kekuatan media sosial dalam membangun mindset baru di khalayak umum khususnya mahasiswa. Motivasi tersebut yang menjadi sebuah dorongan bagi para mahasiswa sekaligus informasi yang memicu bagi mahasiswa pergi dugem.

Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang menggunakan metode dalam pengumpulan datanya berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Penyajian data dalam penelitian ini berupa deskriptif dan obyek penelitiannya adalah mahasiswa Yogyakarta.

Hasil penelitian didapatkan bahwa motivasi mahasiswa datang di dugem bermula dari media sosial yang memiliki pola komunikasi verbal tulisan dan nonverbal dalam postingan video. Selanjutnya penelitian menunjukkan bahwa media sosial memiliki *uses and gratification* dalam dua hal: 1) faktor internal adalah kebutuhan biologis dan psikologis (*basic needs, individual characteristics, dan society characteristics*). 2) faktor eksternal kehadiran mahasiswa yang berkunjung ke tempat dugem *uses and gratification* yang berperan dalam media masa yaitu: *sharing/communication, social escape, and information*.

Keyword: Motivasi, Media Sosial, Dugem, dan Uses and Gratification.

Abstract

This research aims to find out the role of social media and the motivation of students to go to a world of glitter night (dugem). The power of social media in developing a new mindset in the general audience, especially students. The motivation is a boost for students as well as information that triggers for students to go dugem.

This research is a field study that uses methods in the collection of data in the form of observations, interviews and documentation. The presentation of data in this study is descriptive and the object of the research is a student of Yogyakarta.

The results of the study found that the motivation of students coming in dugem started from social media that has a pattern of verbal communication writing and nonverbal in video posts. Furthermore, research shows that social media has uses and gratification in two ways: 1) internal factors are biological and psychological needs (basic needs, individual characteristics, and society characteristics). 2) External factors of the presence of students who visit dugem uses and gratification that play a role in the media of the time, namely: sharing / communication, social escape, and information.

Keyword: Motivation, Social Media, Dugem, and Uses and Gratification.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kota Yogyakarta adalah salah satu kota yang mendapatkan gelar kota pelajar. Banyaknya pelajar yang ada di kota Yogyakarta tergolong populasi mahasiswa bisa dikatakan cukup tinggi. Data statistik mencatat dari tahun 2019 sudah ada sebanyak 17 kampus yang berada dibawah naungan kementerian Agama dan memiliki jumlah mahasiswa sebanyak 37.514 (BPS Yogyakarta). Artinya di Yogyakarta telah berdidiri banyak kampus yang notabennya adalah kampus dengan latar belakang pendidikan dan wawasan pengetahuan tentang agama dan tidak hanya itu untuk total kampus keseluruhan dan mahasiswa yang berada di D.I Yogyakarta terdapat 110 lembaga institusi, 81.831 mahasiswa baru, 377.329 mahasiswa terdaftar (Pddikti Kemendikbud: 2018).

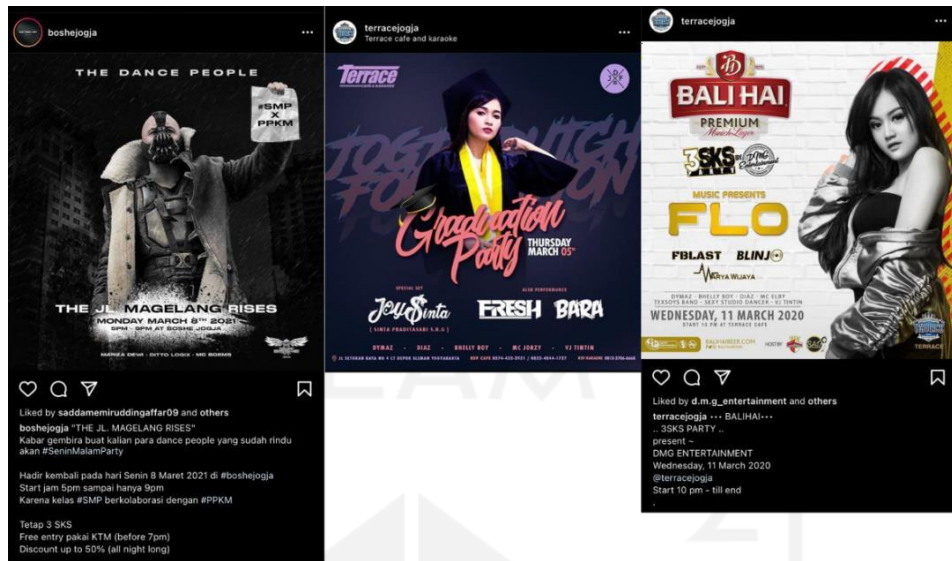
Tidak hanya sebagai kota pelajar namun, kota Yogyakarta juga dibangun menjadi kota wisata sehingga memiliki banyak sekali pengunjung yang berasal dari luar kota untuk ke kota Yogyakarta untuk berwisata. Ada sebanyak 572.617 orang dari manca Negara berkunjung ke Yogyakarta dan sebanyak 16.774.235 orang wisatawan nusantara (Dinas Pariwisata Yogyakarta). Hal tersebut tentunya mempengaruhi pertumbuhan yang pesat dalam usaha di bidang hiburan seperti Cafe, Restoran, Hotel dan juga termasuk Diskotik atau klub malam.

Gaya hidup (2001:174) menurut Suratno dan Rismiati tentang gaya hidup merupakan cerminan kehidupan seseorang dalam kehidupan sehari-hari dalam melakukan sesuatu akibat suatu lingkungan dan kebiasaanya melekat pada lingkungan tersebut. Gaya hidup adalah hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak menuntut kemungkinan mahasiswa di Yogyakarta memiliki gaya hidupnya sendiri dalam bidang dunia gemerlap malam. Melihat banyaknya club malam di kota Yogyakarta dan banyaknya

wisatawan yang berkunjung ke kota Yogyakarta tentu saja menjadikan banyak mahasiswa memiliki pengalaman lingkungan yang cukup luas. Mahasiswa perguruan tinggi tentunya adalah golongan kaum muda yang berusia 18-24 tahun (suneducationgroup.com).

Ada beberapa hal terkait yang mempengaruhi mahasiswa untuk pergi ke klub malam. Salah satunya adalah iklan, iklan ini digunakan di berbagai platform media untuk menarik para pengunjung klub malam itu sendiri. Salah satu media yang paling gencar untuk digunakan adalah media Instagram. Dapat dengan mudah menemukan beragam informasi event yang di selenggarakan oleh klub malam itu sendiri melalui media Instagram. Dengan akun @boshejogja yang memiliki 124k followers, @liquidjgj 108k followers, @sugarjogja 60k followers, @terracejogja 92k followers dan @platinumjogja_ dengan jumlah followers sebanyak 29k.

Hal diatas berkaitan dengan pandangan tentang penggunaan media dan bagaimana media tersebut berdampak pada penggunaanya (Nurudin, 192:2007) tentunya konsumen memiliki kebebasan dalam memilih media yang digunakan dan memiliki wewenang untuk memutuskan apa yang ditampilkan didalam media sosialnya. Kita dapat mengetahui pemanfaatan media seseorang (uses) dan kepuasan seseorang (*gratification*). Gratifikasi yang memiliki sifat cukup umum antara lain tentang pelarian dari rasa khawatir, menghindari rasa kesepian, kebutuhan dukungan secara emosional, kebutuhan memperoleh informasi tertentu sampai kepada kontak sosial (Nurudin, 193:2009) Beberapa contoh iklan media sosial klub malam di jogja dengan segmentasi mahasiswa.



Dugem merupakan sebuah akronim dari kata Dunia Gemerlap Malam (lektur.id). Dunia gemerlap malam ini sendiri disebut gemerlap karena terdapat beragam kilatan lampu disko yang gemerlap dan musik elektronik yang dimainkan oleh DJ (Disk Jockey) (Rilya Senduk, Jurnal Holistik 02:2016). Pengunjung dari klub malam ini sebagian besarnya adalah remaja dilansir dari majalah “Vibe (*The ultimate Guide for Clubber Free For Die Hard Clubber*)” menyebutkan hampir dari setengah pengunjung yang datang memenuhi ruangan adalah mahasiswa karena sudah menjadi trend para pelajar (Anita Tjahjanto 02:2009)

Tentunya terdapat dampak – dampak tertentu bagi para pengunjung di klub malam. Tindakan kriminal, pengedaran narkoba, perkelahian bahkan sampai kepada pembunuhan pun pernah terjadi di dalam sebuah klub malam. Petugas, BNN, dan Polri, sering kali mendapati pengunjung klub malam yang positif mengkonsumsi narkoba yang umumnya berjenis amphetamine atau ekstasi (Fathurrohman, Kumparan.com: 2020). Protes terjadi akibat maraknya klub malam yang dilansir bukan daripada budaya Indonesia karena menghadirkan tari telanjang dan minuman keras (Hendaru, Historia.com: 2019). Terjadinya pembunuhan di Hugo’s Cafe yang sempat menghebohkan kancah media di tanah air (Tempo.co: 2013).

Dari beragam berita diatas, klub malam adalah sebuah tempat yang rawan dengan pergaulan bebas, peredaran narkoba, dan tindakan kriminal. Namun, dari banyaknya insiden atau kejadian tersebut tetap saja tidak menantang mundur semangat kaum muda terutama mahasiswa untuk meramaikan klub malam. Untuk masuk kedalam klub malam sendiri dengan menunjukkan KTM maka akan mendapatkan potongan ataupun gratis. Tetapi biaya minuman didalam juga tidak begitu murah dan terbilang mahal lantas apa yang memotivasi setiap mahasiswa untuk mengunjungi klub malam tersebut. Hal tersebutlah yang membuat peneliti begitu tertarik untuk meneliti bagaimana motivasi para mahasiswa untuk melakukan Dugem (Dunia gemerlap malam).

Definisi hedonisme dalam APA Dictionary of Psychology Second Edition (2015:487) adalah sebuah ajaran tentang kesenangan pada kehidupan manusia, kesenangan tersebut juga dapat berasal dari penghindaran dalam sesuatu misalnya penderitaan sehingga menimbulkan motivasi untuk mendorong perilaku manusia. Sedangkan menurut Kunto (1999:32) Hedonisme adalah kegiatan atau aktivitas manusia untuk mencapai sebuah kepuasan dalam kenikmatan dengan beragam cara, sarana dan memiliki beragam akibat sehingga, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari hedonisme itu sendiri adalah kepuasan dalam kesenangan.

Dibuktikan dengan banyaknya iklan media sosial yang disampaikan beberapa klub malam untuk menarik mahasiswa dengan mencantumkan sesuatu yang berkaitan dengan mahasiswa itu sendiri. Mengutip sebuah berita dari Kompasiana.com “Banyaknya mahasiswa di Yogyakarta yang menggemari dunia malam bukanlah suatu fenomena langka. Kalangan mahasiswa sendiri, ada yang memilih hiburan malam tersebut sebagai pelepas penat sejenak dan ada pula yang menjadikannya sebagai gaya hidupnya” (Kompasiana.com, Tafik Nur Hidayat:2012). Didalam sebuah klub malam pastinya tidak terlepas dengan musik. Musik sendiri memiliki banyak manfaat sebagai media untuk kesehatan, informasi pengiriman pesan bahkan sebagai

penyemangat. Aktivitas yang berhubungan dengan musik seperti mendengarkan musik dapat menurunkan tingkat depresi atau *stress* menurut Gray & Smeltzer (1990) dalam Agoes (2003). Musik merupakan Bahasa yang universal yang merupakan media yang mampu mengkomunikasikan antarmasyarakat berbeda budaya (Wulandari 449:2019).

Sehingga pesan musik yang ada didalam klub malam memiliki nilai yang kuat untuk semangat mahasiswa dan menjadikannya sarana melepas stress bahkan sebagai penyemangat dan pelepas penat. Sebagai sarana hiburan klub malam menjadi pilihan banyak mahasiswa dengan beragam motivasi didalamnya untuk bergabung kedalam dunia gemerlap malam. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti seperti apa Media Sosial Dan Motivasi Mahasiswa Mengunjungi Klub Malam: Studi Pada Pengunjung Klub Boshe Yogyakarta

B. Rumusan Masalah

Bagaimana motivasi mahasiswa memilih dunia gemerlap malam sebagai sarana hiburan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk memperoleh gambaran tentang motivasi mahasiswa datang ke dunia gemerlap malam

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini bisa menjadi suatu bahan pengembangan ilmiah di bidang kajian ilmu komunikasi. Khususnya dalam gaya hidup dunia gemerlap di kalangan mahasiswa Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

- a.** Memberi pengetahuan, wawasan dan pemahaman mengenai motivasi yang dilakukan oleh mahasiswa datang ke dunia gemerlap malam.

- b. Sebagai informasi tambahan bagi para mahasiswa untuk tidak mudah terpengaruh dalam gaya hidup baru yang ditemui pada lingkungan baru yang dapat menjerumuskan kedalam hal – hal yang tidak diinginkan dalam proses selama pencarian identitas diri atau jati diri.

E. Tinjauan Pustaka

Pertama, penelitian yang berjudul Gaya Hidup Hedonisme Di Kalangan Remaja Kota Bandung (Studi Fenomenologi Tentang Gaya Hidup Hedonisme Di Kalangan Remaja Kota Bandung Untuk Meningkatkan Eksistensinya), Tujuan penelitian Milla adalah ingin menemukan gaya hidup yang dikaji dari pola-pola tindakan remaja hedon dan kaitannya dengan kebiasaan yang menjadi identitas gaya hidup dan memiliki interaksi tersendiri. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan dekriptif. Sedangkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa:

1. Remaja kota Bandung ditemukan dalam pola-pola tindakan gaya hidup baik secara verbal dan nonverbal adalah pola tindakan yang cenderung hedonism. Sehingga menunjukkan bahwa remaja di kota Bandung mayoritas memiliki gaya hidup yang penuh kegengsihan yang besar.
2. Anggapan masyarakat kota Bandung bahwa gaya hidup yang hedonis memiliki identitas bahwa orang tersebut menunjukkan keadaan ekonomi ke atas dan bentuk eksistensi mereka kepada masyarakat luar bahwa dirinya ingin dianggap golongan yang mampu dan selesai dalam kondisi ekonominya.
3. Fungsi interaksi gaya hidup hedonism remaja dikota Bandung menunjukkan kepada masyarakat bahwa dalam lingkungan sosial dipenuhi oleh lingkungan remaja yang hedonism. Ketika seseorang tidak hedonism maka bisa dikatakan sulit dalam mendapatkan sosial di daerah tersebut.
4. Remaja di kota Bandung menunjukkan identitas kebiasaan yang dilakukannya bahwa dengan melakukan hedonism mereka beranggap

bahwa dirinya sudah mengikuti remaja sesuai perkembangan zaman. Kesimpulan dari penelitian Milla adalah gaya hidup yang lebih menunjukkan pencarian jati diri mereka.

Kedua, dalam penelitian Faramitha Noerham 23 tahun, Universitas Hasanuddin Makasar, 2012, yang berjudul “Dunia Gemerlap Di Kalangan Mahasiswi Kota Makasar” (Studi Karakteristik Terhadap Penikmat Hiburan Malam Di Kota Makassar). Diungkapkan bahwa tujuan penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui alasan-alasan yang terjadi di lapangan mengenai mahasiswi pergi ke dunia gemerlap malam, dan juga untuk mengetahui aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh mahasiswi ketika berada di dugem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anggapan mengenai tempat Dugem sebagai tempat hiburan ada benarnya dilihat dari sisi positifnya, tapi tidak sepenuhnya benar. Namun hal-hal negatif dalam dugem tersebut juga banyak karena bisa menjerumuskan seseorang ke lingkungan alkohol, sex, perkelahian, narkoba dan lain sebagainya. Sehingga dugem pada citra umumnya adalah negatif karena dalam kegiatan-kegiatan tersebut banyak hal-hal yang negatif walaupun dengan alasan positif. Tetapi alasan tersebut tidak menjadi jaminan buat seseorang untuk bisa mengambil positifnya saja dengan mengabaikan sisi negatif ketika masuk dalam dunia gemerlap malam (dugem). Kesimpulan penelitian Faramitha Noerham adalah Dugem pada dasarnya adalah media untuk melepas stress, untuk relaksasi diri, bukan untuk melarikan diri dari masalah atau untuk mencari pasangan cewek atau cowok.

Ketiga penelitian Nofal Liata 26 tahun, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2009, yang berjudul Gaya Hidup Gemerlap Mahasiswa Di Kota Yogyakarta (Studi Kasus Tentang Ekspresi Gaya Hidup dan Keberagaman Mahasiswa Perilaku Dugem di Yogyakarta). Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui faktor-faktor yang mendukung, karakteristik sosialnya di lingkungan Yogyakarta serta mengkaji sejauh apa pengaruh ramainya hiburan malam yang di kota Yogyakarta, yang dilihat dari latar belakangnya adalah kota budaya yang banyak kaum intelektualnya yaitu

mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup yang sedang menjadi hal yang bisa dikalangan mahasiswa, alasan fenomena tersebut menjadi kebiasaan dan terbuka di kalangan masyarakat menjadi kesempatan oleh mahasiswa yang terbuka selama tinggal di kota untuk mengakses hiburan dunia gemerlap. Kesimpulan dari penelitian Nofal Liata adalah bahwa gaya hidup tersebut menjadi sesuatu hal yang biasa di negara maju seperti Amerika sehingga menjadi referensi oleh mahasiswa bahwa kegiatan dugem tersebut yang bernilai negatif dalam norma masyarakat. kemudian disanggah oleh mahasiswa dengan ungkapan-ungkapan positif memandang dunia gemerlap malam (dugem).

Keempat, Afrita Miftafaroh 24 tahun Universitas Negeri Yogyakarta, 2016, yang berjudul Dunia Gemerlap Malam Mahasiswa Yogyakarta. Tujuan penelitian ini untuk memahami gaya hidup mahasiswa Yogyakarta ketika berada di diskotik, penyebab mahasiswa Yogyakarta ke diskotik, dan dampak apa saja yang muncul dari gaya hidup mahasiswa Yogyakarta yang gemar ke diskotik. Hasil penelitian dijelaskan bahwa ada sebab akibat mahasiswa pergi ke dunia gemerlap malam dengan perspektifnya menanggapi dunia gemerlap malam. Tentunya perspektif tersebut muncul dari aktifitas mahasiswa yang selalu berdampingan dengan 3 aspek yaitu: 1) mahasiswa dengan dunia kos artinya lingkungan kos sangat mempengaruhi kebiasaan mahasiswa; 2) mahasiswa dengan dunia kampus yang dimaksud adalah ketika mahasiswa saat berada di kampus yang dipengaruhi oleh lingkungan kampus baik dari teman antar mahasiswa dan dosen; dan 3) mahasiswa dengan dunia luar, artinya hubungan mahasiswa di luar lingkungan kos dan lingkungan kampus. Kesimpulan dari penelitian Afrita adalah dugem merupakan trend baru dan menjadi sebuah gaya hidup yang digemari oleh sebagian mahasiswa Yogyakarta saat ini, karena menurut mereka dugem bisa menjadi sarana ekspresi untuk mencari jati diri.

Kelima, Amalia Hasanatul 23 tahun Universitas Negeri Malang, 2016 yang berjudul Studi kasus dampak kehidupan malam terhadap gaya hidup

remaja pengunjung beberapa diskotik di Kota Malang, Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui keberadaan remaja kota malang yang dilihat dari latar belakang, kondisi atau profil, dan motivasi yang menyebabkan para remaja pergi ke diskotik. selain itu juga untuk melihat dampak negatif yang berkembang pada lingkungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diskotik menjadi sarana hiburan malam buat mereka ketika dalam kondisi penat dan jenuh dengan kegiatan-kegiatan yang negatif. Kesimpulan penelitian tersebut dijelaskan bahwa remaja kota malang sudah kehilangan moral masyarakat, karena remaja-remaja tersebut sebenarnya sudah mengetahui norma-norma yang ada di lingkungan masyarakat tetapi tetap melanggarnya. Yang membuat perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah objek dari penelitian. Penelitian yang berjudul “Motivasi Mahasiswa Datang Di Dunia Gemerlap DUGEM Yogyakarta” berfokus kepada para mahasiswa. Sehingga dapat dilihat motif-motif atau dorongan mereka untuk pergi dunia gemerlap malam.

F. Kerangka Teori

1. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Motivasi dari kata motif yang artinya sesuatu yang mendorong seseorang dari dalam dirinya untuk melakukan sesuatu (Soekidjo Notoatmodjo:114). Seseorang dalam melakukan suatu kegiatan didalam hidupnya tentu memiliki sebuah dorongan yang mampu membuatnya begitu tertarik untuk melakukan kegiatan tersebut. Dorongan-dorongan didalam diri seseorang tersebutlah yang dapat dikatakan sebagai Motivasi terhadap sesuatu.

Motivasi sebagai all those *inner striving conditions variously described as wishes, desires, needs, drives, and the like* menurut Bernanard dan Gary A. Stainer dalam wiryanto (2004:119). Motivasi dapat dikatan sebagai sesuatu yang mendorong manusia untuk melakukan pergerakan

dalam kegiatan sehingga pergerakan dalam kegiatan tersebut dapat menyalurkan keinginan manusia sesuai dengan apa yang mereka butuhkan bahkan juga dapat sebagai sarana mencapai suatu keseimbangan.

Menurut Sutrisno (2011:109) Motivasi merupakan sesuatu yang mendorong seseorang untuk dapat melakukan sesuatu aktifitas, maka dari itu motivasi sering diartikan sebagai sarana pendorong bagi perilaku manusia. Dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu yang mendorong dan mendasari manusia untuk melakukan suatu kegiatan didalam dirinya sampai kepada suatu tujuan tertentu sehingga menjadikannya sebagai energi didalam diri.

2. *Uses and Gratification*

a. *Paradigma Uses and Gratification*

Uses and Gratification menjadi salah satu bungkus atau cover dari landasan semua perilaku manusia yang meliputi biologis dan psikologis. Karena dengan mempengaruhi kebutuhan biologis dan psikologis (*basic needs, individual characteristics, dan society characteristics*) maka akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang dipengaruhi olehnya. (Humaizi, 2018, p.15). Kebutuhan biologis dan psikologi tersebut tidak akan stagnan atau tidak menuju ke arah perubahan selama tidak ada *uses dan gratification*. Salah satu-satu peranan tersebut adalah media yang berupa informasi dan dikemas dalam semenarik mungkin yang mengakibatkan seseorang tergerak dalam kebutuhan biologis dan psikologis.

Basic needs (kebutuhan dasar) menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa dihindari oleh setiap manusia. Sehingga kebutuhan dasar tersebut selalu ada pergolakan yang mengakibatkan seseorang melakukan tindakan tersebut. pergolakan tersebut merupakan dorongan atau pencegahan dari internal individu maupun eksternal masyarakat yang meliputi: *perceived problem, perceived solution, motivates, media*

behavior, dan other behavior. (Humaizi, 2018, p.15). Maksudnya adalah ketika seseorang akan melakukan kegiatan baik kegiatan positif dan negatif sudah otomatis terverifikasi masalah yang dihadapi, solusi yang akan dilakukan, motivasi yang diterima, dan tentunya media yang selalu memberikan pengetahuan seseorang atau informasi sehingga manusia bisa melakukan dari apa yang mereka lihat, apa yang mereka dengar dan apa yang mereka pahami. Penyebab utama dalam pergolakan biologis dan psikologis dalam hal ini adalah *uses and gratification*.

Teori *Uses and Gratifications* adalah khalayak yang pada dasarnya melibatkan media massa dengan motif-motif tertentu yang mempengaruhi publik. Media dianggap wadah informasi serta motif masyarakat. Jika informasi yang disampaikan media masa dapat mempengaruhi masyarakat maka dapat dikatakan *uses and gratification* adalah cara yang efektif dalam mempengaruhi banyak orang melalui media masa. (Kriyantono, 2009, p. 207-208)

b. Asumsi Dasar *Uses and Gratification*

Teori *Uses and Gratification* berangkat dari sebuah perkembangan teori jarum hipodermik. Menurut Elihu Katz dan Herbert Blumer, teori ini menjelaskan dan meneliti tentang bagaimana audiens menggunakan media dengan beragam kebutuhan secara psikologis dan sosial sehingga menimbulkan harapan – harapan tertentu dari media yang di konsumsi. Hal ini mengakibatkan terpaan media memiliki dampak terhadap penggunaan media dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat – akibat lain.

Asumsi dasar yang menjadi pondasi utama teori penggunaan dan kepuasan (*Uses and gratification*) yaitu :

- 1) Audiens atau penikmat media aktif dan memiliki tujuan dalam penggunaan media tersebut.

- 2) Pemilihan penggunaan media tergantung daripada audiens atau khalayak pengguna media sehingga pengguna dapat memilih media seperti apa yang mereka butuhkan
- 3) Media saling berkompetisi untuk khalayak dengan sumber kebutuhan lain
- 4) Khalayak memiliki kesadaran untuk menggunakan media yang mereka butuhkan seperti minat dan motif.
- 5) Menunda bagaimana khalayak menghubungkan kebutuhannya dengan media. Sehingga media yang diminati datang dari keinginan khalayak atas dasar selektif dalam memilih media.

Khalayak memiliki alasan tertentu untuk mencapai tujuannya ketika menggunakan media yang mereka pilih sehingga, media tidak lagi secara langsung dapat mempengaruhi khalayak dengan isi media yang diberikan karena khalayak memiliki kebebasan untuk mengkonsumsi media yang mereka pilih. Mcquail dan rekannya berpendapat bahwa ada empat alasan mengapa audiens menggunakan media, yaitu :

- 1) Pengalihan (*disversion*), khalayak menikmati media karena sebagai sarana pengalihan diri seperti melarikan diri dari rutinitas kegiatan sehari-hari.
- 2) Hubungan personal, Media juga dapat dijadikan sebagai sarana pengganti misalnya, khalayak menggunakan media sebagai sarana pengganti teman.
- 3) Identitas personal, media juga digunakan sebagai sarana untuk memperkuat personal dan nilai – nilai individu.
- 4) Pengawasan (*surveillance*), Media juga digunakan sebagai sarana individu untuk mencapai sesuatu. (Richard West & Tunner, 2013, p.105)

Terpaan media yang terjadi kepada khalayak dapat mempengaruhi keinginan dan kebutuhan khalayak terhadap sesuatu. Khalayak yang mampu memilih penggunaan media tersebut sesuai

dengan apa yang mereka butuhkan sehingga, informasi yang didapat oleh khalayak terhadap media tertentu akan lebih banyak di konsumsi oleh khalayak yang memiliki kebutuhan terhadap sesuatu yang mereka inginkan.

Pengguna media juga aktif dalam menyaring beragam media yang terdapat saat ini sesuai dengan kriteria mereka. Sosial media contohnya, setiap orang menggunakan sosial media di era saat ini tetapi tidak semua orang menggunakan semua media sosial tersebut sehingga mereka dengan aktif menggunakan media yang sesuai dengan diri mereka dan ketertarikannya dengan media tersebut.

c. Peran Uses and Gratification dalam Media Masa

Menurut Tarakci & Yenicikti (2016) terdapat tiga faktor motif yang berperan dalam media masa yaitu: *sharing/communication, social escape, and information*. (Tarakci & Yenicikti, 2016) :

- 1) *Sharing/communication* : Indikator motif yang pertama ini dianggap merupakan motif yang sangat umum ditemukan ketika seseorang memutuskan untuk menggunakan media sosial. Motif ini dianggap merupakan motif yang paling efektif digunakan. Terdapat 9 poin yang terdapat dalam bagian ini yaitu :
 - a) Dengan media sosial saya dapat melihat foto dan video yang dibagikan pengikut saya kapan pun saya mau
 - b) Dengan media sosial saya dapat menyukai bagian-bagian yang saya sukai dan bisa berkomentar
 - c) Dengan media sosial, orang-orang yang memiliki minat yang sama dapat mengikuti saya
 - d) Saya dapat membagikan visual yang saya inginkan di media sosial
 - e) Saya bersenang-senang di media sosial
 - f) Saya dapat terus berkomunikasi dengan media sosial

- g) Saya mempertimbangkan waktu luang saya di media sosial

Dalam hal ini maka *sharing/communication* menjadikan seseorang menjadikan yang dapat berkomunikasi dengan dirinya sendiri dari tampilan-tampilan media masa yang menarik dan menjadi seseorang itu merasa terpenuhi kebutuhan dalam berkomunikasi, dalam hal ini perlakuan seperti ini dikenal dengan *uses and gratification*.

- 2) *Social escape* adalah bahwa manusia yang dikenal sebagai makhluk sosial tidak akan mampu hidup dengan sendirinya terkadang merasa bosan dan kesepian. Seseorang terkadang perlu untuk memenuhi kepuasan hasratnya akan suatu hal secara psikologis. Adanya faktor-faktor tersebut membuat media sosial dibutuhkan sebagai pelarian sosial. Dengan media sosial seseorang dapat memulai sesuatu dengan identitas diri yang berbeda, berhubungan dengan orang lain di media sosial yang diikuti dan juga dapat berbagi.
- 3) *Information* adalah Motif yang ketiga ini menjelaskan bahwa pengguna media sosial dapat bertukar informasi melalui media sosial dan dapat melakukan penelitian atau analisis.

G. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dimana pengambilan data dari penelitian ini dilakukan secara kualitatif. Kualitatif merupakan sebuah pendekatan yang digunakan untuk menggali suatu permasalahan dan memahami permasalahan tersebut. Beragam masalah tersebut dapat digali dan dipahami dengan cara melakukan wawancara terhadap narasumber sebagai subjek dengan memberikan pertanyaan yang meruncing sehingga dari hal yang luas hingga mendalam. Pertanyaan disampaikan dari sesuatu yang sederhana hingga lebih mendalam lalu, informasi yang telah didapatkan dari hasil wawancara tersebut menjadi data yang akan di kumpulkan menjadi satu.

Informasi yang didapatkan dari penelitian kualitatif biasanya berbentuk teks yang tertulis. Setelah data terkumpul maka, data tersebut di analisis sehingga data tersebut dapat dijelaskan dan dijabarkan untuk pembaca. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menjabarkan dan menjelaskan masalah yang terjadi terkait dunia gemerlap malam pada mahasiswa di Yogyakarta.

H. Waktu dan Lokasi

Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dan pengumpulan data secara observasi partisipasi yang dilakukan langsung dengan cara turun ke lapangan di bulan Mei – Juni 2021 untuk mendapatkan beragam informasi terkait suatu permasalahan tentang motivasi mahasiswa datang ke dunia gemerlap malam di Yogyakarta. Tempat yang diteliti adalah Boshe Yogyakarta melihat dan menemukan jawaban dari rumusan penelitian terhadap mahasiswa yang berkunjung ke dunia gemerlap malam.

I. Narasumber Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti sudah memonitor secara langsung kegiatan dunia gemerlap malam mahasiswa dan memilih lima orang sebagai narasumber penelitian sudah diwawancarai mengenai masalah yang berkaitan. Sehingga, peneliti mendapatkan informasi apa yang mendasari atau yang menjadi motivasi mahasiswa untuk melakukan kegiatan dunia gemerlap malam di Yogyakarta.

J. Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan pengumpulan data yang berupa data skunder dan juga data primer. Data tersebut berupa wawancara dan hasil observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data.

K. Wawancara

Penelitian ini dalam mendapatkan data menggunakan metode wawancara. Wawancara tersebut adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh peneliti dalam mencari data dengan cara bertanya baik dilakukan secara langsung dan tidak langsung, dan dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur, serta dilakukan dengan terencana dan tidak terencana. Sehingga dalam pengambilan data yang dihasilkan dari wawancara tersebut bisa berkembang dan mendalam dalam memperoleh informasi dan jawaban penelitian dari orang yang diwawancarai (informan). Penelitian ini dilakukan dengan cara langsung dan tidak langsung, secara tidak langsung menggunakan *whatsapp*. Dalam penerapannya dilakukan secara terstruktur artinya peneliti menyiapkan pedoman wawancara dan tentunya terencana, karena peneliti dalam mencari data fokus kepada nilai-nilai yang sudah dibahas tentang dunia gemerlap malam.

1. Observasi Partisipasi

Observasi adalah suatu kegiatan yang tersusun dan terproses secara biologis dan psikologis menurut Hadi (dalam Sugiyono, 2010). Observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana mahasiswa melakukan kegiatan dunia gemerlap malam dan apa yang memotivasi mereka untuk melakukan kegiatan tersebut sehingga dapat dipahami secara mendalam dengan fakta-fakta lapangan.

2. Kajian Dokumen

Kajian dokumen adalah suatu teknik pengumpulan data yang didasari oleh teori, jurnal dan penelitian terdahulu. Peneliti juga mengambil beberapa data yang diperlukan dari sumber internet untuk menambah bahan referensi terkait penelitian yang diteliti.

BAB II

GAMBARAN UMUM

A. Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Menurut Hamzah (2008: 3) motivasi sendiri berasal dari istilah motif yang dapat diartikan sebagai sesuatu yang mendorong individu untuk bertindak atau berbuat. Motif tersebut menjadi dorongan yang tidak dapat dilihat oleh seseorang, sehingga motivasi menjadi penggerak dalam diri seseorang yang itu bisa bermula dari akibat bergerak karena sebab. Penulis berasumsi bahwa memang benar dalam hukum kausalitas tentunya ada akibat karena sebab, sehingga ketika berbicara motivasi yang berupa dorongan seseorang untuk melakukan sesuatu. Tentunya sesuatu tersebut bermula dari pengalaman atau kondisi yang mempengaruhinya untuk melakukan sesuatu.

Seseorang yang melakukan sesuatu karena ketertarikan akan sesuatu atau bahkan karena kekuatan yang ada didalam dirinya merupakan dampak dari motivasi sehingga individu dapat dengan mudah melakukan sesuatu tersebut dan menjadi tingkah laku dalam kehidupan. Oemar Hamalik (2004: 173) memberikan pengertian tentang motivasi yaitu bisa berupa sebuah dorongan-dorongan yang mendasar atau internal dan intensif dari luar individu tersebut. Banyak berbagai motif atau dorongan seseorang untuk melakukan sesuatu tetapi ketika dorongan tersebut membawa dampak seseorang melakukan secara intens, disinilah pernah motivasi buat seseorang untuk menjadikan prinsip dalam melakukan sesuatu.

Dimiyati dan Mudjiono (2009 : 80) dijelaskan bahwa motivasi adalah dorongan yang berupa mental seseorang yang menjadi penggerak seseorang dapat mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya sehingga bisa dipelajari sesuatu tersebut. Dorongan mental menjadi pengaruh penting bagi seseorang untuk melakukan sesuatu untuk menentukan baik dan buruknya terhadap

peristiwa tersebut. Singkat penjelasan bahwa motivasi menjadi dorongan seseorang masuk ke hal-hal yang baru untuk mendapatkan informasi yang berupa pengalaman baru. Pengalaman tersebut memberikan dampak positif atau negati bagi dirinya.

2. Fungsi Motivasi

Adapun motivasi juga penting untuk dimiliki seseorang dalam kehidupan sehari-harinya motivasi itu sendiri juga memiliki beberapa fungsi sebagai berikut :

- a. Mendorong timbulnya untuk melakukan sesuatu atau dalam berbuat sesuatu bagi individu
- b. Motivasi juga dapat berfungsi sebagai pengarah. Dimana motivasi disini dapat mengarahkan bagaimana individu berbuat untuk dapat mencapai sesuatu yang direncanakan atau diinginkan
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak individu. Motivasi dapat menjadi salah satu hal yang mempengaruhi individu dalam melakukan sesuatu, cepat lambatnya sesuatu yang sedang dikerjakan atau dilakukan akan bergantung pada motivasi individu itu sendiri (Oemar Hamalik 2004: 161)
- d. Motivasi dapat berfungsi sebagai penolong individu dalam melakukan sesuatu.
- e. Motivasi menjadi penentu arah gerak manusia yaitu tentang arah yang akan dicapai
- f. Motivasi sebagai penyeleksi perbuatan individu. Sehingga individu akan menjadi selektif dalam berbuat dan tetap searah dengan tujuan kedepan yang akan dicapai. (Abdul Rahman Shaleh 2004: 204)

3. Komponen Motivasi

Motivasi memiliki dua komponen yaitu komponen dalam dan komponen luar. Komponen dalam berupa adalah dorongan psikologi dalam diri seseorang untuk menunjukkan rasa puas, sehingga ketika apa yang

dilakukan belum terwujud maka menggajjal dalam diri seseorang. Adapun komponen luar berupa motivasi, dorongan serta alasan-alasan untuk emlakukan sesuatu. Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah komponen dalam merupakan sesuatu yang datangnya dari dalam individu untuk bisa merasa puas sedangkan komponen luar adalah bagaimana individu mencapai suatu tujuan yang dicapai (Oemar Hamalik 2007: 159).

Contoh motivasi dari komponen dalam:

Bahwasannya si Fulan ingin pergi ke tempat dugem karena motivasi atau komponen dari dalam yang terjadi adalah si Fulan merasakan *stres* atau banyak masaah. Sehingga pelampiasaanya untuk dirinya merasa terhibur dan terus menjalani hidup ke depan dengan pergi ke dugem. Alasannya dengan dugem bahwa si Fulan lupa akan masalah itu walaupun dalam keadaan singkat.

Contoh motivasi dari komponen luar:

Si Fulan ingin pergi ke tempat dugem karena teman-temannya banyak pergi kesana. Bisa dikatakan mahasiswa yang masih polos kalau belum tau rasanya *ngedugem*. Dengan berangkatnya si Fulan ke tempat dugem membawa alasan seperti itu menunjukkan bahwa komponen luar yang mendorong untuk melakukannya.

B. Dunia Gemerlap Malam

a. Pengertian

Saat ini banyak sekali tempat hiburan yang berlangsung pada malam hari. Perkembangan zaman menjadikan wisata yang tadinya hanya menikmati keindahan alam, kemudian permainan atau wahana-wahana. Munculnya wisata baru yang sebenarnya disana tidak ada wahana-wahana seperti wisata pada umumnya dan juga tidak ada pemandangan alam yang bagus. Namun karena di tempat tersebut pengunjung merasa terhibur dan bisa melihat hal-hal yang dicari oleh pengunjung maka wisata malam tersebut bermula dari istilah wisata dunia gemerlap malam (dugem).

Dugem sendiri merupakan sebuah akronim dari kalimat Dunia Gemerlap. Dunia gemerlap menggambarkan sebuah tempat untuk hiburan dan menjadikan seseorang menghilangkan stress, rasa suntuk, penat dan pusing kemudian mereka dihibur dengan seorang yang disebut Disk Jockey, penari dengan berpakaian terbuka, seksi, bahkan sampai kepada minuman alkohol yang memabukkan. (Republika.co.id, Mei 2007). Singkat penjelasan bahwa dugem juga dapat diartikan sebagai suatu dunia hiburan malam atau wisata malam yang bernuansa kebebasan ekspresif untuk seseorang yang stress, modernis gaya hidup, musik teknologis, kondisi hedonis, dan sifat konsumeristik yang menjanjikan kegembiraan sesaat.

Makna dugem memiliki arti yang sama dengan istilah clubbing dalam substansinya adalah seseorang yang menikmati dunia gemerlap malam. Clubbing itu sendiri diartika dari bahasa inggris berarti gaul namun jika diartikan dari bahasa indonesia adalah pergi ke tempat dunia gemerlap malam. Susiancto dalam Anisa menjelaskan bahwa clubbing adalah salah satu contoh dari fenomena perilaku seseorang akibat tuntutan perkembangan zaman yang modern sehingga dalam suatu pola seseorang melakukan berbagai hal berdasarkan gengsi. Alasan yang paling mendasar bagi para clubbing ketika tidak mengikuti kegiatan tersebut maka bisa dibilang tidak gaul, maka gengsi disitu berperan sebagai pemula seseorang menjadi *clubbing*. Penulis memberikan titik terang antara dugem dan *clubbing* adalah corak gaya hidup dunia malam yang memiliki motivasi tersendiri untuk melakukan perilaku tersebut.

Penulis menemukan alasan-alasan yang berisat positif menurut orang-orang yang aktif di dunia gemerlap malam. menurut Susanto (2001) alasan positif tersebut, yaitu:

1. Gaya hidup yang menuntut seseorang masuk dalam konsekuensi arus modern sehingga mereka bisa mengetahui kejadian-kejadian modern secara mendalam.
2. Mendapatkan sebutan sebagai “anak gaul”.

3. Meambah pertemanan bagi mereka para penikmat dunia gemerlap. Dan dianggap kegiatan ini adalah bentuk sosial yang selaras atau cocok di perkembangan zaman.

Dilain sisi kegiatan dugem sendiri juga mendapatkan pandangan negatif, sebagai berikut :

1. Kegiatan dugem yang dilakukan secara liar tanpa pengontrolan yang tepat dapat mempengaruhi para remaja dalam bidang pendidikan dan bisa membawa para remaja masuk dunia seks bebas, barang alkohol, dan obat-obat terlarang (Linawati dalam Jawa Pos, 2004)
2. Merupakan kegiatan yang dapat dinilai menghabiskan uang hanya untuk kebahagiaan sesaat. Karena di tempat tersebut seseorang merasa terhibur dalam waktu yang singkat dan sementara. (Kasali dalam Jawa Pos, 2004)
3. Merupakan kegiatan maksiat yang bertentangan dengan ajaran-ajaran agama. (Perdana, 2004)

Beberapa uraian di atas disimpulkan bahwa dugem dan clubbing memiliki model yang sama dalam pelaksanaannya dan motifnya. Sehingga dalam kegiatan tersebut munculah sebuah pendapat baik dampak positif dan negaitai akibat kegiatan dugem. Namun penulis menekankan akibat dugem tanpa kontrol yang baik akan mengakibatkan seseorang terseret ke arah negatif. Dan beberapa hal yang bernilai positif bisa dilakukan dimanamana tanpa harus memasuki dunia gemerlap malam (dugem).

b. Sejarah Singkat Dugem (Dunia Gemerlap Malam)

Masyarakat yogyakarta yang sangat dikenal dengan kota budaya tentunya tidak asing dengan hal-hal yang bermau musik. Karena budaya-budaya yang ada di yogyakarta seperti halnya: jatilan, nyinden, wayang, tari-tarian dan budaya lainnya tidak terpisah dengan musik. Seiring berjalannya waktu akulturasi terjadi di yogyakarta sehingga menggeser budaya tersebut lebih modernis. Berangkat dari peristiwa purawisata yang saat itu di tahun 1975 yaitu kegiatan tari-tarian di malam hari dan diiringi dengan lagu. Purawisata berada di Jalan

Brigjend Katamso Yogyakarta, lebih tepatnya di sebelah timur Kraton Yogyakarta. Purawisata yang bisa dimasukin kapasitas 600 tempat duduk, sehingga penonton menikmati kisah romantika tragedi dari Rama dan Sinta yang menceritakan dan menggambarkan pertarungan antara kebaikan dengan kejahatan. Selain itu, Purawisata juga dikenal sebagai tempat berlangsungnya musik dangdut. Lagu dangdut yang saat itu sangat diminati oleh masyarakat. Namun berjalannya waktu musik dangdut tersebut berkurang peminatnya dan tempat purawisata yang secara konsep terbuka di lapangan beralih lebih modern yang bertempat di cafe-cafe dan musiknya sudah beralih ke musik barat. (Liata:2009)

Purawisata yang tadinya lebih ke dangut beralih konsep ke musik barat seperti kafe atau diskotik dan keberadaannya hadir di Yogyakarta pada tahun 1980-an. Sekitar pada tahun 1982 Crazy House menjadi pusat hiburan wisata malam. Di dalam kafe tersebut terdapat permainan biliyard dan diskotik, ehingga menjadi daya tarik bagi kaum muda terutama di kalangan mahasiswa. Secara Yogyakarta sebagai kota besar dan tempat belajarnya kaum muda dari berbagai daerah. Dari sini lah mengubah kehidupan Yogyakarta yang tadinya purawisata masih mempertahankan adat kemudian adat tersebut bergeser lebih modern. Tetapi secara esensi sama-sama tempat wisata malam. (Liata : 2009).

Dalam tahun 1990-an tempat populer mahasiswa saat itu adalah rumah makan dan kafe-kafe yang menjadi tempat multifungsi yaitu tempat hiburan, nongkrong, mencari makan yang menggambarkan gaya hidup mahasiswa saat itu. Kemudian setelah hadir beberapa diskotik dan kafe yang menarik mahasiswa untuk berkunjung setiap malamnya. Di kawasan Jl. Magelang banyak dijumpai penulis ada Boshe Vvip Club, Java Cafe, Bunker Cafe, Caesar Cafe, Hugo'S Cafe, The CLUB Concert Cafe, kemudian di sepanjang Jalan Solo ada 'TJ' Extraordinary, Jogja-Jogja Rumah Musik, Soda Lounge, Goedang Musik (sekarang sudah tutup), kemudian di Jalan Malioboro ada

Republik, Papillon Clubbing Music & Cafeint di Jl. Mayor Suryotomo, dan masih banyak lagi. Di tahun 2000-an banyak unculnya *clubbing* karena memang pada saat itu didukung oleh lingkungan yaitu banyak kafe yang menyediakan hiburan-hiburan seperti halnya musik-musik yang berkembang saat itu, musik DJ, dan dilengkapi perempuan-perempuan cantik yang menggoda dengan pakain yang terbuka dan ketat (*sexy*) (Liata: 2009).

Selajutnya di tahun 2008 kejadian-kejadian di tahun 2000 terus berlangsung namun mengalami peningkatan. Peningkatannya bahwa banyak ditemukan para gadis-gadis sudah mulai terbiasa untuk memakai baju-baju terbuka dan ketat di tempat umum. Sehingga tidak menjadi asing lagi bagi masyarakat dalam persoalan tersebut, justru berkembang menjadi anggapan yang biasa-biasa saja. Perkembangan tersebut mengakibatkan keberadaan kafe-kafe serta tempat hiburan malam selalu menyediakan perempuan yang cantik-cantik dan sexy untuk menarik pengunjung ke lokasi tersebut untuk menghibur cowok-cowok ganteng dan lebih dominan kaya (Liata: 2009)

c. Perkembangan Dugem (Dunia Gemerlap Malam)

Peneliti melihat beberapa hal terkait yang mempengaruhi mahasiswa untuk pergi ke klub malam. Salah satunya adalah iklan, iklan ini digunakan di berbagai platform media untuk menarik para pengunjung klub malam itu sendiri. Salah satu media yang paling gencar untuk digunakan adalah media Instagram. Peneliti dapat dengan mudah menemukan beragam informasi event yang di selenggarakan oleh klub malam itu sendiri melalui media Instagram. Hasil observasi peneliti didapatkan bahwa akun @boshejogja yang memiliki 125k followers, @liquidjgj 108k followers, @sugarjogja 60k followers, @terracejogja 92k followers dan @platinumjogja_ dengan jumlah followers sebanyak 29k. Maka oleh karena itu di tahun 2020-an ini jika keadaan masih normal dan belum terjadinya pandemi mungkin pengikut atau followers semakin meningkat.

Sangat mudah bagi mahasiswa yang awal mulanya sekedar ingin tahu tempat dugem tersebut, kemudian muncul sikap penasaran, kemudian mencoba-coba hingga pada akhirnya ketagihan.

C. Tempat Penelitian

1. Boshe

Boshe merupakan tempat hiburan malam yang diisi dengan musik-musik familiar, musik DJ, juga dihadiri oleh banyak pengunjung perempuan cantik-cantik dengan baju terbuka serta dilengkapi oleh minum-minuman yang bealkohol. Selain itu dalam kegiatan yang berlangsung di boshe juga terdapat kegiatan *party* atau pesta-pesta. Pada awal mulanya boshe menjadi pengunjung buat orang-orang yang bisa dikatakan ekonomi menengah ke atas. Namun selanjutnya semakin berkembang diikuti oleh orang-orang yang dengan keadaan ekonomi ke bawah dengan alasan ebagai tempat pelarian, penghilang stress, penat, jenuh dan lain sebagainya yang mendorong seseorang tersebut untuk pergi ke boshe.

2. Kondisi Boshe Selama Masa Pandemi

Selama masa pandemi yang berlangsung pada bulan Februari dan dilakukan lockdown di bulan Maret tahun 2020 ternyata Boshe yang merupakan tempat party tersebut masih dibuka. Dalam hal ini peneliti mengobservasi akun instagram Boshe dalam post terakhirnya dihitung dari bulan Maret tahun 2020 sampai sekarang di tahun 2021 masih sangat dikatakan aktif dan banyak acara di dalamnya ada ratusan postingan dan puluhan event di dalamnya.

Selanjutnya dalam keadaan pandemi seperti ini pengelola Boshe juga memberikan peraturan *saftey* dalam mencegah penularan virus covid 19. Dalam hal ini peneliti menemukan unggahan stori yang diunggah 43 minggu yang lalu sebagai berikut

ini:



Dalam keterangan yang disebutkan bahwa “no masker, no party” artinya tidak bermasker maka tidak diperbolehkan pesta atau tidak ada pesta. Kemudian dipertegas kembali jika nanti ada pengunjung yang ingin minum, maka diberikan tempatnya masing-masing dan boleh membuka masker di meja yang sudah disediakan. *Body Temperature Check* artinya selama masa pandemi ini ketika akan memasuki Boshe maka akan dicek suhu terlebih dahulu. Jika lebih dari 37,3 derajat maka pengunjung disarankan untuk pulang dan tidak bisa memasuki Boshe.



Selama masa pandemi masih berlanjut peraturan untuk mencegah penularan virus covid 19 masih tetap dilaksanakan. Seperti halnya mencuci tangan dan menjaga jarak 1 meter. Keterangan lebih lanjut bahwa wajib juga untuk menjaga jarak

dengan *boshe crew* dan *clubbers* yang lain, saat antri masuk, melakukan order ataupun saat di dalam area *party*. Agar tidak berdekatan maka pengelola mengatur meja agar saling berjauhan, supaya pengunjung bisa menjaga jarak dan *ngedance* di mejanya masing-masing dan untuk area *dance floor* sementara ditutup.

3. Daya Tarik Mahasiswa Memasuki Boshe



Selain Boshe ini menjadi tempat pelarian mahasiswa ketika *stress* atau banyak masalah. Ternyata boshe juga memberikan kesempatan peluang besar untuk mahasiswa bisa bergabung. Dalam artian pengelola boshe memberikan diskon 50% kepada mahasiswa. Caranya ketika akan memasuki tempat dugem tersebut mahasiswa menunjukkan KTM nya untuk mendapatkan diskon. Peneliti menemukan data ini yang diunggah di akun sosmen Boshe pada tanggal 16 November 2020.

D. Mahasiswa

Peneliti dalam mengambil informan dari mahasiswa yang merupakan kampus yang sudah dikatakan besar biaya UKT nya. Karena melihat biaya UKT/SPP yang diambil besar, maka asumsi yang bisa diambil mahasiswa yang kuliah di tempat tersebut tergolong orang mampu atau menengah ke atas. Walaupun tidak bisa disimpulkan bahwasanya mahasiswa yang kuliah di UKT/SPP yang besar berarti

mereka adalah orang kaya, karena di kampus-kampus swasta tersebut masih banyak menyediakan beasiswa sehingga golongan menengah ke bawah masih bisa kuliah disana. Setidaknya informan yang kita ambil adalah orang yang paham tentang dugem yang berada di Yogyakarta.

Pertama, informan penelitian kali ini adalah mahasiswa STIPRAM (Sekolah Tinggi Ilmu Pariwisata Ambarukmo Yogyakarta) merupakan mahasiswa yang fokus kepada kajian pariwisata, sehingga kunjungan ke tempat wisata yakni salah satunya adalah dugem menjadi sebuah sudut pandang yang dialami baik dari sudut pandang pengalaman dan bidang keilmuan. Tidak menutup kemungkinan mahasiswa di bidang pariwisata berkunjung ke tempat dugem untuk sekedar observasi atau *research* keadaan, terlepas dengan motif yang lainnya misalkan faktor lingkungan dan lain sebagainya.

Kedua, mahasiswa UMY (Universitas Muhammadiyah Yogyakarta) dan mahasiswa UII (Universitas mahasiswa Islam Indonesia) merupakan mahasiswa yang sering dikenal dengan mahasiswa golongan menengah ke atas. Karena untuk standar biaya UKT (Uang Kuliah Tunggal) mereka tergolong besar. Sehingga mempengaruhi juga kepada dampak sosial ekonomi mahasiswa yang sebanding dengan uang jajan atau uang *living cost* mereka. Oleh karenanya ketika uang *living cost* tinggi maka mempunyai banyak peluang untuk hedonisme atau dugem, karena idealnya mahasiswa yang menengah ke bawah diuat makan saja susah, maka kalau tidak ada faktor lain yang mendukungnya maka mahasiswa menengah ke bawah tidak akan pergi dugem dengan alasan ekonomi. Faktor lain tersebut bisa berupa: ajakan teman, teraktiran, atau bisa jadi dalam masalah yang serius membuat mahasiswa tersebut pergi dugem.

BAB III

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

MEDIA SOSIAL DAN MOTIVASI MAHASISWA MENGUNJUNGI KLUB MALAM: STUDI PADA PENGUNJUNG KLUB BOSHE YOGYAKARTA

Dalam bab ini penulis akan menjabarkan hasil dari temuan penelitian dan juga hasil dari observasi yang ditemukan saat penulis melakukan penelitian. Dalam bab ini juga akan membahas bagaimana para mahasiswa mendapatkan motivasi untuk melakukan kegiatan dunia gemerlap malam.

Penulis mendapatkan beberapa poin dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Adapun narasumber memiliki beberapa motivasi utama untuk dapat melakukan kegiatan dunia gemerlap malam itu sendiri.

A. Temuan Penelitian

1. Media Sosial Sebagai Sumber Mahasiswa Melakukan Aktivitas Dunia Gemerlap Malam sebagai Kegiatan Pelarian Diri

Mahasiswa menjadi salah satu konsumen terbesar dalam memainkan media sosial, karena selain digunakan akses untuk perkuliahan, jaringan, serta organisasi, mahasiswa juga memanfaatkan media sosial di waktu-waktu senggang ketika tidak ada perkuliahan. Mahasiswa ketika membuka media sosial seperti halnya facebook, instagram, dan whatsapp selalu memberikan informasi yang baru dari yang sebelumnya. Kemudian objek gambar yang menarik seperti orang cantik dan tampan, pemandangan alam yang bagus, kegiatan-kegiatan yang seruh menyebabkan mahasiswa penasaran dan di saat itulah *uses and gratification* memikat mahasiswa dalam memberikan informasi hingga muncul rasa penasaran dan ingin berkunjung ke tempat yang sudah dilihat dalam media sosial tersebut.

Banyak mahasiswa yang merasa membutuhkan hiburan saat sedang menghadapi permasalahan didalam hidupnya seperti, saat mulai bosan dengan perkuliahan, merasa terbebani dengan banyaknya tugas atau bahkan karena

skripsi yang tidak kunjung selesai. Seketika mahasiswa membuka media sosial dan menemukan iklan atau informasi yang di acara tersebut banyak perempuan cantik, musik yang diisi oleh bintang papan atas, dan acara yang seru baik dari *instagram*, *whatsapp*, *facebook* dan lain-lain. Maka muncul sebuah *opsi* atau pilihan untuk mengobati rasa depresi tersebut mahasiswa berkunjung ke tempat tersebut yang sering dikenal dengan dugem (dunia gemerlap malam). Tempat tersebut akhirnya dikunjungi oleh informan yang bernama Arya:

“Bermula dari story instagram teman mas saya mengenal istilah dugem akhirnya saya berkunjung ke tempat tersebut. Bisa dikatakan hal tersebut juga sebagai penyemangat. Kalo dibilang tenang, tempatnya gak tenang tapi bisa jadi pelarian lah. Karena mahasiswa akhir itu biasanya sering kayak stress atau semacamnya gitu. Jadi, pas di tempat itu bisa jadi sebagai tempat untuk mengeluarkan semuanya dan saya rasa yah tempat itu paling cocok sih gak ada tempat lain.”
(Wawancara Arya, mahasiswa, 21 th, Mei 2021).

Bermula dari sosial media yang berupa *instagram*, maka saudara Arya mengenal istilah dugem kemudia dia mengetahui bahwa dunia gemerlap malam atau dugem memang tidak memiliki susasana yang tenang, karena didalamnya banyak terdapat musik dengan volume yang cukup keras untuk menghibur para pengunjungnya. Namun, dibalik kebisingan itu ternyata dunia gemerlap malam memberi ketenangan bagi pera mahasiswa untuk dapat melarikan diri dari beragam masalah upaya terhadap dunia perkuliahan atau kampus.

Seperti yang dijelaskan oleh Arya salah seorang narasumber yang diwawancarai mengenai pandangannya tentang dunia gemerlap malam. Ia menjelaskan bahwa dibalik tempat yang tidak tenang tersebut dapat memberikan ketenangan bagi para pengunjung atau penikmat dunia gemerlap malam. Hiburan yang dirasakan cukup dapat dinikmati karena notabennya mahasiswa akhir yang sudah banyak tertekan dengan skripsi tersebut dapat

mengeluarkan keresahannya pada dunia gemerlap malam. Keresahan yang terjadi selama kuliah seakan dapat di ekspresikan dengan cara mengikuti kegiatan dunia gemerlap malam dan mereka juga merasa sangat cocok untuk melampiaskan dan melepaskan emosi pada kegiatan tersebut. “*Keuntungan yah? Kalo untuk saya sendiri ya lebih ke penenang sih. Walaupun, yah ujung ujungnya gak tenang juga. Yah untuk sesaat lah yah.*” (Wawancara, Yusuf, mahasiswa, 23 th, Mei 2021)

Yusuf menjelaskan bahwa dirinya mengenal istilah dugem memang sejak lama sebelum kuliah di jogja, namun ketika saya membuka *whatsapp* ada story teman yang upload tentang dugem, akhirnya saya penasaran kemudia dia bertanya-tanya tentang dugem. Seketika dia mengetahui dugem, kuatnya kegiatan dunia gemerlap malam sebagai penenang mahasiswa juga ditambahkan oleh narasumber yang lain yaitu Yusuf. Mengakui bahwa dunia gemerlap malam dapat memberi ketenangan, walaupun pada akhirnya tidak mendapatkan ketenangan yang sesungguhnya. Hal tersebut menjelaskan bahwa dunia gemerlap malam hanya menjadi sarana pelarian bagi para mahasiswa itu sendiri agar tidak terlalu memikirkan tentang kegiatan perkuliahan yang membuat mereka merasa *stress* dan depresi sehingga, untuk dapat melepas semua itu maka mereka melarikan diri sesaat menuju hiburan di dunia gemerlap malam.

Dalam hal ini sama halnya seperti yang dijelaskan oleh saudara Dakhil:

“Karena menurut saya orang pasti menilai kegiatan dugem itu tidak baik sebenarnya yang pergi dugem itu tidak seperti itu tapi mereka ke sana mencari relasi, kesenangan dan untuk menghilangkan stress, apalagi kita anak kuliah, rata-rata yang pergi ke dugem itu kebanyakan anak kuliah. mungkin anak kuliah semester akhir yang stress dengan skripsinya dan kalo untuk mahasiswa awal penasaran dengan kegiatan di kota seperti kegiatan malamnya mungkin ingin cari pengalaman baru juga”. (Wawancara, Dakhil, mahasiswa, 23 th, Juni 2021).

Menjadi salah satu alasan ketika dugem ini menjadi tempat pelarian mahasiswa semester akhir yang berada di titik jenuh, ketika mengalami

kesulitan dalam tugas akhirnya seperti skripsi atau tesis. Tidak menutup kemungkinan dugem menjadi salah satu tempat pelarian bagi mereka untuk menghilangkan rasa jenuh, bosan, capek dan stress tersebut. Penulis berasumsi pendatang yang kuliah di Yogyakarta tentunya niat awalnya adalah belajar dan mereka tidak mengetahui lingkungan dugem di Yogyakarta, namun selama perjalanan kuliah menemukan hal-hal yang baru baik dari *circle* pertemanan atau media masa. Dalam hal ini mediamasa memberikan ketertarikan yang berakibat mahasiswa menjadi penasaran hingga akhirnya berkunjung ke tempat tersebut.

Penulis menemukan bermula dari media sosial maka mahasiswa menemukan hal-hal yang baru dan bercampur alasan pelarian terhadap mahasiswa baik itu dari mahasiswa sudah mengalami di titik jenuh, pusing dan *stress* akibat tugas akhir yang mengalami kesulitan. Maka dugem menjadi tempat pelarian bagi mereka. Persoalan *stress* ini adalah kondisi yang dialami oleh mahasiswa mengakibatkan motif atau dorongan untuk pergi dugem itu ada. Perihal *stres* memang memiliki banyak cara atau motif untuk mengantisipasinya tidak menuju ke arah yang buruk. Namun jalannya *stres* bisa menjadi salah satu mahasiswa pergi ke dunia gemerlap malam. dalam hal ini media sosial memberikan pengaruh kepada mahasiswa untuk menjadi bahan referensi ketika melakukan dugem.

Penulis melihat bahwa ada dorongan atau motivasi yang menyebabkan mahasiswa pergi ke tempat dunia gemerlap malam, yaitu: 1) mahasiswa mendapatkan informasi baru dari media sosial yang mengakibatkan rasa penasaran itu muncul; 2) mahasiswa berangkat ke hiburan malam dengan alasan ingin menghilangkan rasa jenuh, penat, dan stres. Sehingga disana mereka terpenuhi kebutuhan yang saat itu memang mendesak dirinya untuk dipenuhi; 3) mahasiswa dianggap sebagai orang modern sehingga asumsi tersebut menyebabkan bahwa dirinya sudah mengikuti perkembangan zaman. Dorongan-dorongan tersebut

menyebabkan para mahasiswa untuk pergi ke tempat dugem yang menjadikan mereka terfasilitasi segala kebutuhan-kebutuhannya.

2. Peran Media Sosial Terhadap Dugem (Dunia Gemerlap Malam) Menambah Relasi Pertemanan

Seseorang berangkat pergi ke dunia gemerlap malam bukan serta tanpa alasan. Justru mereka banyak pergi ke tempat dunia gemerlap banyak macam berbagai alasannya, salah satunya adalah menambah relasi pertemanan. Seperti yang dijelaskan oleh saudara Yusuf bahwa dunia gemerlap memang bisa menjadi salah satu tempat untuk mencari teman. Dalam hal ini informan sebagai pelaku aktif di dunia gemerlap malam menjelaskan “Kalo dari saya sih sebagai mahasiswa di Yogyakarta ini, yah dunia malam itu lebih untuk mengenal pertemanan sih. Seperti menambah relasi baru dan kawan kawan baru disana.” (Wawancara, Yusuf, mahasiswa, 23 th, Mei 2021). Penulis melihat karena memang Yusuf mengetahui dunia gemerlap malam bermula dari status whatsapp, sehingga keteratrikan tersebut hadir kemudian ditambah dengan temannya juga pelaku aktif.

Selain menambah relasi baru bahwa menambah pertemanan tersebut yang disukai oleh mahasiswa untuk mengenal satu sama lain. Sehingga mereka merasa mempunyai *circle* pertemanan baru dan akhirnya mendapatkan pengalaman baru dalam mengenal teman yang beda asal daerahnya dan karakternya. Dalam hal ini dijelaskan oleh Yusuf:

“Dari dugem itu sendiri untuk saya yah menambah *circle* baru, menambah teman baru karena, dari dugem itu sendiri kan kita bisa mengenal banyak relasi dari banyak orang orang yang memiliki latar belakang yang lain (berbeda)”. (Wawancara, Yusuf, mahasiswa, 23 th, Mei 2021)

Pendapat itu dikuatkan oleh saudara Andika:

“Untuk keuntungan sendiri, kalo bagi saya itu memperkuat pertemanan saya dan bertemu dengan orang-orang baru disana. Kembali lagi, untuk alasan dan motivasi saya yang paling kuat itu yah karena pertemanan dan mencari teman-

teman baru”. (Wawancara, Andika, mahasiswa, 21 th, Mei 2021).

Pertemanan itu tidak asing dengan istilah setia kawan, teman sejati, sahabat, dan sobat bahkan keluarga. Istilah ini berangkat dari sangat dekatnya antar teman satu dengan teman yang lain. Ketika ada salah satu sahabat dan teman yang mengajak, maka tidak ada pilihan lagi alasan menolak. Artinya ketika diajak teman dekat dalam *circle* pertemanan yang dijelaskan oleh saudara Arya menunjukkan bahwa dorongan teman bisa membawa ke dunia gemerlap malam. Dipertegas oleh saudara Yusuf “Karena pengaruh temen sih. Temen selalu ngajak dan saya pun tidak bisa untuk menolak”. (Wawancara, Yusuf, mahasiswa, 23 th, Mei 2021). Karena memang saudara Yusuf juga menemukan informasi tersebut dari story whatsapp temannya akhirnya bertanya kemudian diajak dan untuk mencoba dugem, saat itu pula ketika Yusuf menolak juga tidak enak.

Artinya hubungan pertemanan sangat mempengaruhi dan menjadi motif atau dorongan mahasiswa masuk ke dunia gemerlap malam (dugem). Sehingga singkat penjelasan tidak bisa menolak kalau teman dekat yang mengajaknya kata Arya dan Yusuf.

Pendapat ini dipertegas oleh saudara Dakhil:

“Kalo dari pengalaman-pengalaman saya itu bermula dari teman mas, kenapa dari teman misalnya kalo lagi ngumpul di cafe awalnya, nah setelah itu pindah ke tempat dugem oleh ajakan teman dan di sana akan ketemu orang baru setelah itu bakal mengunjungi dugem lagi, bahkan setiap hari ke dugem dan kalo ada uang ke dugem dan memang awalnya dari teman mas dan kalo dari diri sendiri itu agak lambat mas”. (Wawancara, Dakhil, mahasiswa, 23 th, Juni 2021).

Keterangan yang didapatkan oleh saudara Dakhil, pertemanan memang bisa menjadi dorongan buat seseorang masuk ke dunia gemerlap malam. Seperti yang dijelaskan oleh saudara Dakhil berangkat dari ngumpul di cafe dan diajak temannya untuk ke dunia gemerlap malam, disana juga akan menemukan teman baru. Saat itu juga Dakhil mencoba untuk *stalking*

atau mencari informasi sendiri tentang dugem melalui akun instagram boshe. Saat itu pula bahwa dia melihat *followers*, ada beberapa teman yang mengikutinya. Sehingga semakin besar penasaran Dakhil berkunjung ke tempat dugem. Oleh karena itu yang menjadi gravitasi atau tarikan seseorang untuk pergi ke tempat itu secara berulang-ulang. Karena ketika seseorang sudah akrab dengan pertemanan maka sulit untuk menolak ajakan teman dan informasi media sosial. Sehingga mengakibatkan Dakhil berkunjung ke tempat tersebut.

Dugem juga kegiatan yang menguji kesetiaan pertemanan sehingga ketika melihat teman yang sedang kesulitan tentunya ada kecondongan untuk membantu. Perihal pertemanan bukan hanya sekedar mengenal dan mengetahui saja tetapi juga ingin menambah keluarga. Keluarga disini bukan yang dimaksud adalah keluarga yang dibentuk akibat keturunan. Tetapi silaturahmi pertemanan yang bisa menjadi bahan gantian untuk saling menolong dan membantu di tanah orang yaitu tanah rantauan. Seperti yang dijelaskan oleh saudara Andika:

“Setiap orang pasti berbeda-beda yah. Kalo untuk saya, itu latar belakangnya yah awalnya hanya sekedar untuk menemani teman-teman saya. Jadi, dalam circle pertemanan itu saya sekedar menemanilah. Misalnya, mereka mabok yah saya yang bopong pulang”. (Wawancara, Andika, mahasiswa, 21 th, Mei 2021)

Berbeda dengan saudara Andika, dia mengetahui dugem memang dari teman ketika bercakap-cakap dengan temannya. Namun Andika juga sesekali pernah membuka akun sosial media dari tempat-tempat dugem. Intinya ketika Andika datang ke tempat tersebut karena motif teman, namun kecenderungan dia untuk membuka akun sosial media ada. Penulis menemukan motivasi baru dari pengunjung aktif yang menyatakan bahwa masa muda yang cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar maka dengan berbagai alasan supaya nanti tidak terjadi masa puber kedua atau tidak kaget melihat kondisi seperti itu ketika di masa tua. Seperti yang dijelaskan oleh saudara Dakhil:

“Menurut saya mas, saya dapat pengalaman-pengalaman owh seperti ini to dunia malam kan kita nanti tidak penasaran mas kalau kita udah nikah dan merasa penasaran itu udah telat mas dan saya juga dapat teman baru dan saya juga dapat kerja juga dan sambil ngobrol-ngobrol juga di sana”. (Wawancara, Dakhil, mahasiswa, 23 th, Juni 2021).

Pertemanan yang intens juga bisa menimbulkan soal asmara. Sehingga dalam pertemanan yang di tempat dunia gemerlap malam tentunya banyak perempuan cantik, selain cantik mereka juga adalah lingkungan yang terbuka dengan keadaannya masing-masing. Sehingga bisa menjadi daya tarik untuk memikat hati. Dalam hal ini yang dijelaskan oleh saudara Andika:

“Mungkin kalo keuntungan untuk diri sendiri seperti yang saya bilang tadi mas pasti kita ketemu temen baru, cerita baru, apalagi ketemu kerabat-kerabat baru baik cewek maupun cowok yang barangkali kita tau lagi entah dimana mungkin lebih ke banyak teman sih mas menambah wawasan dan relasi berteman mas. Dan disitu saya menemukan kenyamanan dengan lingkungan dan saya pernah juga tertarik sama perempuan karena kita sama-sama terbuka, dan dia buat saya nyaman”. (Wawancara, Andika, mahasiswa, 21 th, Mei 2021)

Penulis menemukan beberapa hal dalam persoalan pertemanan akibat mereka memasuki dunia gemerlap malam, dengan berbagai alasan untuk masuk ke dunia gemerlap malam diantaranya adalah 1) peran sosial media menjadikan mahasiswa muncul sebuah rasa penasaran dan menjadikan mereka melihat akun sosial media tempat dugem tersebut; 2) ketika sudah ketemu dalam satu *cyrcle* maka juga akan bertukar akun sosial media satu sama lain sehingga dapat menambah teman baru; 3) menambah rekan kerja atau relasi dalam dunia pekerjaan; 4) menjadi tempat cerita untuk mereka; 5) sebagai teman sekaligus keluarga di daerah rantau; dan 6) mendapatkan asmara melalui dunia gemerlap malam.

3. Media Sosial Sebagai Tempat Update Kegiatan Dugem (Dunia Gemerlap Malam) Sebagai Tempat Mahasiswa Suka Musik

Dugem juga menjadi tempat sarana bagi pencinta musik, sehingga mahasiswa yang memang pada dasarnya suka musik akan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Apalagi sesekali tempat dugem tersebut mendatangkan artis papan atas. Sehingga memang memikat mahasiswa untuk pergi kesana. Permasalahannya yang terjadi di lapangan dari awal mahasiswa yang tadinya bermula dari coba-coba kemudian menjadi ketagihan. Apalagi di tempat dunia gemerlap malam sudah ada perempuan cantik yang akan menemani, diiringi dengan musik, minum-minuman serta acara tersebut dibentuk semacam pesta atau *party*.

Andika menjelaskan:

“Mungkin saya tau mas Dugem yang biasa dilakukan ada *party*-nya mas, nah setiap *party* itu berbeda-beda mas setiap malamnya, malam senin beda, selasa dan seterusnya dan dalam *party* itu ada host yang memimpin, setelah itu nanti akan nada penari tiang nah di situ ada wanita-wanita yang joget-joget dan dansa-dansa untuk mengjibur para pelanggan dugem, nah setelah itu kita bisa *party* sama-sama maksudnya kita masuk ke atas panggung karena disana ada tempat duduk kita. kita boleh joget di panggung maupun di tempat duduk nah itu dinamakan acara bebas untuk pelanggannya, itu yang saya tahu mas”. (Wawancara, Andika, mahasiswa, 21 th, Mei 2021)



Dalam beberapa agenda yang disediakan oleh tempat dunia gemerlap malam adalah bintang-bintang kelas papan atas dalam rangka menjaga kesenangan pengunjung, yaitu Zaskia Gotik dan Om Monata di tahun 2013.¹ Observasi peneliti didapatkan bahwa dalam malam itu juga adalah malam perayaan boshe Yogya yang ke 8, dan dalam perayaannya juga tidak hanya Zaskia Gotik saja bintang kelas papan atasnya, tetapi juga ada Rena KDI, Brodin, Sodiq, Juno Fabiano dan masih banyak artis yang lain. Pamflet, poster yang beredar menyebabkan mahasiswa mengetahui bahwa bintang papan atas akan hadir dan tampil di tempat tersebut. oleh karena itu uses and gratification media sosial berpengaruh besar dalam menyampaikan informai kepada mahasiswa yang satu dengan lainnya.



Dalam agenda yang lain di tahun 2016 Boshe jogja pernah mendatangkan Sammy dan Judika dalam rangka memeriahkan 10 tahun Boshe VVIP Club hadir di Yogyakarta.² Hasil pengamatan peneliti bahwa dalam memeriahkan 10 tahun boshe hadir di jogja Malam itu, Sammy membawakan beberapa lagu hits-nya. Seperti, Kesedihanku, Sedang Apa dan Dimana, Tak Mampu Pergi, dan Tak Bisa Mencintaimu. Sedangkan Judika

¹ Jogja Promo, <https://www.jogjapromo.com/boshe-bergoyang-with-zaskia-gotik-also-om-monata-10170.html>

² Radar Jogja, <https://radarjogja.jawapos.com/jogja-utama/2016/08/21/sammy-judika-gebrak-publik-jogjakarta/>

yang tampil lebih awal menyanyikan Bukan Dia Tapi Aku, Setengah Mati Merindu, Mama Papa Larang, dan Kau Masih Milikku.

Selalu ada cara bagaimana tempat dugem seperti halnya Boshe VVIP Club membuat pengunjung tetap rameh. Sehingga dengan mnghadirkan bintang papan atas di momen-momen tertentu menjadikan mahasiswa yang tidak pernah ke Boshe akhirnya mengetahui Boshe, apalagi mahasiswa yang sudah mengenal dan akrab dengan tempat tersebut ada kemungkinan juga mengajak temannya. Dalam aktifitas tersebut Boshe VVIP Club memaksimalkan peran media sosial untuk menyampaikan informasi tersebut sampai kepada masyarakat khususnya kalangan mahasiswa.



Nella kharisma hadir di Boshe tahun 2019,³ Nella Kharisma yang sangat dikenal dengan musik dangdutnya. Selain dia cantik dan sopan dia menyanyikan lagu dangdut kekinian yang menjadi kesukaan atau lagu favorit anak muda. *Gratification* atau penarik atau pemikat mahasiswa untuk meramehkan tempat tersebut dengan mendatangkan bintang papan atas dan memaksimalkan pera media sosial baik berupa iklan semacam poster, pmflet dan lain-lain.

³ Radar Jogja, <https://radarjogja.jawapos.com/breaking-news/2017/09/14/kembali-nella-kharisma-menggoyang-boshe/?amp>



Ada juga papan atas Ari Lasso, lagu favorit yang disukai kalangan muda. Sebenarnya masih banyak papan atas lainnya hanya saja peneliti mengambil artis yang dikenal oleh orang-orang saat ini. Menjadi sebuah tempat hiburan bagi mahasiswa ketika ingin berjumpa dengan bintang papan atas terlebih adalah fans dari pada mereka yang datangnya dari mahasiswa.

Beberapa kejadian di atas, penulis menarik benang merahnya motif pengunjung berangkat ke dunia gemerlap malah salah satunya bermula dari event musik yang selanjutnya menjadikan ketagihan di lingkungan mahasiswa. Seperti yang dijelaskan informan saudara Andika, bahwa tempat dunia gemerlap malam banyak *party* dan itu setiap harinya berbeda apalagi di setiap event. Sehingga dalam hal ini bisa menjadi dorongan untuk mahasiswa bisa menikmati dunia gemerlap malam berawal dari musik sebagai favorit. Disederhanakan motif tersebut berupa: 1) dorongan iklan yang menyebar dari berbagai media sosial; 2) pamflet atau poster yang berisi tentang diskon; 3) iklan yang menunjukkan bahwa akan dihadiri oleh bintang papan atas atau *party moment* yang berbeda dengan hari biasa-biasanya.

4. Media Sosial Menjadi Expo Kegiatan Dugem (Dunia Gemerlap Malam) Sebagai Tempat Penghilang Stress

Melalui akun sosial media baik apapun bentuknya mengakibatkan mahasiswa memiliki refrensi tambahan tentang tempat hiburan. Dunia gemerlap malam menjadi salah satu alternatif penghilang stress bagi kalangan mahasiswa. Tidak menutup kemungkinan bahwa mahasiswa yang beranjak semester akhir yaitu semester 7 di saat pusing dan penat akibat tugas akhir

maka menjadi tempat hiburannya yaitu salah satu dugem. Seperti yang dijelaskan oleh saudara Arya:

“Dugem menjadi salah satu penghilang stress dan penat seperti saya ini mas di semester akhir yaitu semester 7. Mmm keuntungannya kalo kita berfikir secara realistis ya, kesitu sebenarnya gak ada untungnya sih. Tapi kalo untuk saya sendiri. Tempat itu bisa menjadi tempat saya untuk mengeluarkan ekspresi saya dan menghilangkan kepenatan dan itu sih menurut saya sendiri. Tapi kita paham kan tempat kayak gitu yah haha yaitulah”. (Wawancara Arya, mahasiswa, 21 th, Mei 2021).

Dalam hal ini diperkuat oleh saudara Andika:

“kegiatan dugem bagi saya adalah tempat *happy fun*. Tempat senang-senang dan hiburan. Dan untuk penghilang suntuk, penat ketika siang hari dan sore hari pulang dari kampus.” (Wawancara, Andika, mahasiswa, 21 th, Mei 2021).

Dugem juga menjadi sebuah tempat pelarian bagi para mahasiswa ketika penat, capek, suntuk dan *stress*. Karena dengan dugem itu sendiri menjadi pengobat senang atau *happy fun* bagi para mahasiswa setelah masuk di bangku perkuliahan. Dorongan untuk berangkat ke tempat tersebut menjadi salah satu alternatif bagi mahasiswa yang ingin menjalaninya apalagi di acara-acara tertentu ada party yang menarik dan informasi tersebut dapat dilihat melalui akun sosial media tempat dugem.. Saudara Andika juga menjelaskan bahwa dengan kegiatan dugem itu menjadikan aktifitas kesenangan.

“Kegiatan dugem itu sebelum jam 12 malam adalah kegiatan senang-senang yang diisi oleh band-band undangan dan di atas jam 12 malam baru dimulai musik DJ, cium-ciuman sama pasangannya, minum-minuman. Sehingga ketika seseorang sudah di dunia gemerlap malam akan lupa sisi negatifnya seperti apa dan masalah itu akan hilang walupun sejenak”. (Wawancara, Andika, mahasiswa, 21 th, Mei 2021).

Diperkuat lagi oleh saudara Ad-Dakhil:

“kegiatan dugem menjadi kegiatan *party* atau pesta yang setiap malamnya berubah-ubah dan nanti ada hostnya yang memimpin acara dan juga joget-joget di atas panggung beserta perempuan baik itu pasangan atau pasangan orang lain dan juga bisa perempuan siapapun disitu yang ada di tempat wisata malam tersebut”. (Wawancara, Dakhil, mahasiswa, 23 th, Juni 2021).

Pendapat lain dari saudara Andika:

“Menurutku dugem adalah sebuah ekspresi untuk menghilangkan rasa kepenatan yang dilakukan di cafe dan diskotik, santai sembari menikmati makanan ringan dan minuman sambil mendengarkan musik yang dag dig dug gitu...tapi gimana ya.. gue sendiri demen banget sama yang namanya ”dugem”..., buat penghilang penat setelah beraktivitas seharian..., Asalkan yang wajar-wajar saja..... karena gue sadar nie bukan Amerika coy, kita mesti pegang adat ketimuran kita”. (Wawancara, Andika, mahasiswa, 21 th, Mei 2021)

Alasan tersebut adalah logis. Ketika mahasiswa dalam kondisi lelah, jenuh, penat, stress dengan tugas atau yang lainnya yang menyebabkan mahasiswa tersebut lari ke dunia gemerlap malam. ketika kebutuhan tersebut tidak dipenuhi di dunia kampus dan dunia kos. Selain itu perkembangan zama yang mengubah gaya hidup mereka yang dulunya bisa dihilangkan dengan kegiatan-kegiatan yang sederhana namun bergeser ke kebutuhan yang meningkat lagi yang berada di lingkungan zaman saat ini. Bermula dari media sosial yang memberikan informasi mengenai dugem, yang tadinya mahasiswa tidak kepikiran ke ranah tersebut akhirnya memiliki ketertarikan akibat iklan atau informasi. Sehingga menjadi penarik perhatian untuk mahasiswa pergi ke tempat dugem.

Dari beberapa pendapat di atas, penulis mendapatkan informasi bahwa tempat *stress* yang bisa menjadi andalan buat para mahasiswa salah satunya adalah tempat dugem. Karena dengan berbagai rangkaian acara yang ada di

dalamnya mulai dari band-band undangan, joget-joget dengan musik DJ dan ditemani oleh minum-miومان dan pasangan menjadi penghilang *stress* bagi para mahasiswa. yang menjadi dominan penghilang *stress* disini adalah minum-minuman, alasannya karena dengan minum-minuman menjadikan seseorang tidak sadar diri dan dalam kondisi seperti itu mahasiswa akan lupa sejenak masalah yang dihadapi.

Persoalan *band-band* undangan, joget-joget dan pasangan kalau masalah yang dialami lebih dominan maka seseorang tetap dalam kepenatan namun ketika sudah minum maka itu menjadi sebuah pelampiasan dan penghilang *stress* dengan nama lain adalah mabuk. Maka tempat dugem juga memaksimalkan akun sosial mediana untuk menyampaikan informasi-informasi atau *party DJ, band* papa atas, bintang tamu dan lain-lain.

5. Media Sosial Dijadikan Pengalaman Baru Tentang Dugem

Dengan berbagai alasan bahwa dugem salah satunya bisa menjadi pengalaman baru. Pengalaman ini yang dimaksud adalah pengalaman yang dimana seseorang biar tidak dianggap polos atau kumpang bahkan tidak kaget ketika di masa tua nanti bahwasannya dirinya pernah mengalami fase tersebut. oleh karenanya dugem yang menjadi gravitasi atau tarikan semacam dorongan selain datangnya dari pertemanan juga bisa dari diri sendiri. Seperti halnya yang dijelaskan oleh saudara Dakhil:

“Menurut saya mas, saya dapat pengalaman-pengalaman owh seperti ini to dunia malam kan kita nanti tidak penasaran mas kalau kita udah nikah dan merasa penasaran itu udah telat mas dan saya juga dapat teman baru dan saya juga dapat kerja juga dan sambil ngobrol-ngobrol juga di sana”. (Wawancara, Dakhil, mahasiswa, 23 th, Juni 2021).

Saudara Yusuf juga menguatkan;

“Awalnya saya juga bermula karena ajakan teman dan saya mau karena disatutu sisi teman mengajak ndak bisa nolak, dan bisa dibuat alasan saya pribadi menjadi pengalaman baru”. (Wawancara, Yusuf, mahasiswa, 23 th, Mei 2021)

Mahasiswa sebagai seorang diri yang hidup dirantau memang sudah saatnya bisa belajar mandiri tanpa penglihatan orang tua. Bermula dari bermain sosial media dan mendapatkan informasi baru. Sehingga dengan melihat keadaan baru yang ada di Yogyakarta sebagai tempat belajar sekaligus kota wisata, maka memunculkan rasa penasaran dan perasaan ingin tahu lebih besar ketika melihat istilah asing yang dulu di lingkungan rumah sendiri tidak pernah melihatnya

Andika juga mengatakan:

“Yogyakarta memang kota pelajar mas, tetapi juga bisa dikenal dengan kota wisata. Oleh karena itu selama di Yogya, saya ingin mencari banyak pengalaman dan dipuas-puaskan untuk menjelajahi Yogya”. (Wawancara, Andika, mahasiswa, 21 th, Mei 2021)

Kesempatan bagi para mahasiswa ketika berada di tanah rantau yang notabennya dari desa kemudian tinggal di kota sehingga sering mendegarkan istilah-istilah asing. Oleh sebab itu rasa ingin tahu itu dan memaksimalkan kepuasan di Yogyakarta dan membuka situs-situ yang mengani wisata Yogyakarta sehingga menjadi sebuah dorongan untuk pergi ke tempat dugem. Beberapa uraian diatas peneliti menemukan bahwa motif atau dorongan seseorang pergi ke dunia gemerlap malam berangkat rasa ingin tahu yang besar, ditambah pindah tempat tinggal dari desa ke kota sehingga menjadikan mahasiswa menemukan istilah-istilah baru. Selanjutnya mereka pergi kesana bermula dari sekedar mengetahui dan pada akhirnya ketagihan.

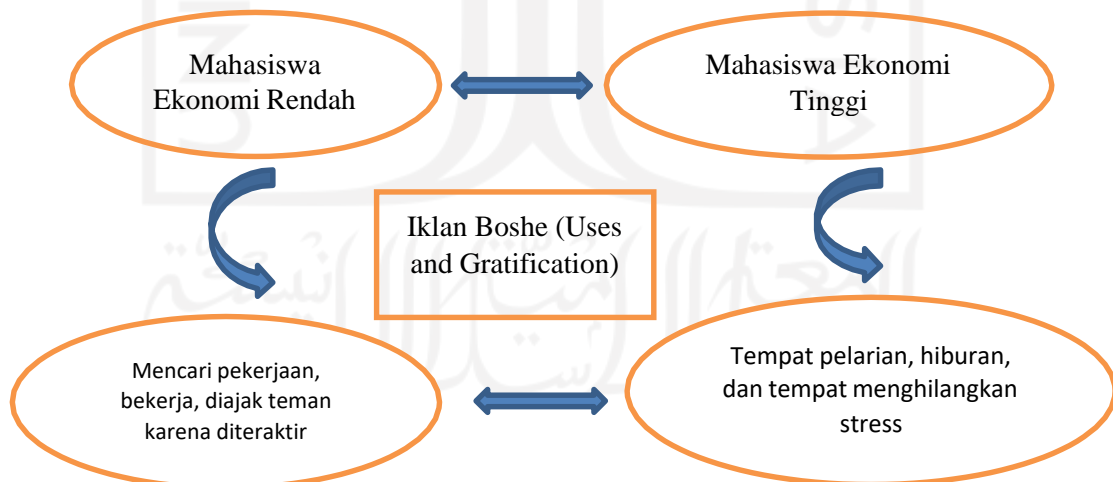
6. Motivasi Mahasiswa Pergi Dugem (Dunia Gemerlap Malam)

Berdasarkan hasil pengamatan penulis lapisan atas ekonomi mahasiswa penulis menemukan pada observasi penelitian di akun sosial media bernama boshe VVIP Yogyakarta ditemukan bahwa mahasiswa pergi dugem adalah mahasiswa yang dapat dilihat adalah mahasiswa dengan keadaan ekonomi menengah ke atas. Dalam hal itu dikuatkan oleh peneliti saat menemukan foto-foto di akun boshe yang kebanyakan dari mereka adalah melakukan party atau pesta dengan minum-minuman

alkohol. Sementara minuman alkohol memiliki harga yang bisa disebut mahal. Ketika seseorang mahasiswa dengan keadaan ekonomi menengah ke bawah akan mikir-mikir karena minum 1 botol alkohol bisa dibuat makan selama kurang lebih 3 hari. Apalagi di tempat tersebut 1 botolpun tidak cukup.

Gaya hidup dugem (dunia gemerlap) yang terjadi pada mahasiswa juga menjadi suatu alasan bagi para pelakunya yang berasumsi ketika pernah melakukan dugem, minimal pernah kesana. Mereka beranggapan di masa tua mereka tidak akan penasaran dan setidaknya punya pengalaman pernah masuk ke tempat-tempat tersebut. Dalam hal ini dijelaskan oleh saudara Dakhil:

“Menurut saya mas, saya dapat pengalaman-pengalaman owh seperti ini to dunia malam kan kita nanti tidak penasaran mas kalau kita udah nikah dan merasa penasaran itu udah telat mas dan saya juga dapat teman baru dan saya juga dapat kerja juga dan sambil ngobrol-ngobrol juga di sana”. (Wawancara, Dakhil, mahasiswa, 23 th, Juni 2021).



Dari gambar di atas menunjukkan bahwa tanda panah menunjukkan bahwa mahasiswa ekonomi dengan ekonomi tinggi memiliki peluang untuk mengajak mahasiswa ekonomi rendah untuk menikmati hiburan malam, dan

tidak menutup kemungkinan mahasiswa dengan ekonomi tinggi juga bisa mencari pekerjaan. Namun sebelum mencari pekerjaan tentunya mereka berangkat dari pengalamannya yang pernah pergi ke tempat dugem tersebut. Berbeda dengan mahasiswa ekonomi rendah berangkat ke tempat dugem ada 2 jalan yaitu: pertama, berangkat dari ajakan teman dengan cara teraktiran, dan acara kedua, mahasiswa ekonomi rendah berangkat ke tempat tersebut memang berangkat dari ingin mencari pekerjaan tapi tidak menutup kemungkinan mahasiswa ekonomi rendah juga ke tempat dugem ingin mencari hiburan malam atau penghilang stress.

Selain berbicara *stress*, sangat sulit ketika berbicara tentang kondisi ekonomi terhadap dunia mahasiswa, karena kampus yang memiliki biaya UKT dibidang tinggi, oleh karena itu tidak menutup kemungkinan bahwa mahasiswa yang dengan segala keadaan dan kondisinya ekonomi rendah maka cenderung pergi ke dugem untuk mencari pekerjaan. Selain itu bagi mahasiswa yang dibidang dengan ekonominya tinggi, maka pergi ke dunia gemerlap malam untuk mencari pelarian, menghilangkan stress, suntuk penat akibat perkuliahan. Dalam hal ini dijelaskan oleh saudara Arya:

“Bisa dikatakan hal tersebut juga sebagai penyemangat. Kalo dibidang tenang, tempunya gak tenang tapi bisa jadi pelarian lah. Karena mahasiswa akhir itu biasanya sering kayak stress atau semacamnya gitu. Jadi, pas di tempat itu bisa jadi sebagai tempat untuk mengeluarkan semuanya dan saya rasa yah tempat itu paling cocok sih gak ada tempat lain. Selama mahasiswa di jogja tentunya dugem menjadi tempat wisata malam hari untuk menghilangkan kepenatan, suntuk dan lain-lain.” (Wawancara Arya, mahasiswa, 21 th, Mei 2021).

Tentang menghilangkan stress dan sebagai tempat hiburan diperkuat oleh saudara Dakhil:

“karena menurut saya orang pasti menilai kegiatan dugem itu tidak baik sebenarnya yan pergi dugem itu tidak seperti itu tapi mereka ke sana mencari relasi, kesenangan dan untuk menghilangkan stress, apalagi kita anak kuliah, rata-rata yang pergi ke dugem itu kebanyakan anak kuliah. mungkin anak kuliah smester akhir yang stress dengan skripsinya dan kalo

untuk mahasiswa awal penasaran dengan kegiatan di kota seperti kegiatan malamnya mungkin ingin cari pengalaman baru juga”. (Wawancara, Dakhil, mahasiswa, 23 th, Juni 2021).

Selain tentang ekonomi juga ada kaitannya terhadap ilmu yang dipelajari, bahwa polemik yang dirasakan ketika ada mahasiswa juga ikut bermain aktif dalam dunia gemerlap malam (dugem), akan menjadi sebuah omongan masyarakat dan para akademisi. Walaupun mahasiswa sebagai seorang akademisi yang mampu berpikir rasional, namun ketika mereka di titik jenuh dan ada dorongan atau motif untuk ke dugem maka itu akan terjadi, dalam hal ini seperti yang diwakili oleh saudara Yusuf “Kalo untuk saya sendiri ya lebih ke penenang sih. Walaupun, yah ujung ujungnya gak tenang juga. Yah untuk sesaat lah yah”. (Wawancara, Yusuf, mahasiswa, 23 th, Mei 2021) dan dijelaskan lebih lanjut:

“Dari dugem itu sendiri untuk saya yah menambah *circle* pertemanan baru, Menambah teman baru karena, dari dugem itu sendiri kan kita bisa mengenal banyak relasi dari banyak orang orang yang memiliki latar belakang yang lain (berbeda)”. (Wawancara, Yusuf, mahasiswa, 23 th, Mei 2021)

Keterangan yang disampaikan oleh saudara Yusuf bahwa memang ketika berangkat ke lokasi dugem bukan menjadi suatu sebab karena dia berangkat dari *cyrcl*e pertemanan dan dimulai banyak masalah di semester akhir maka menjadi sebab dan peluang untuk melakukan dugem.

Pendapat ini dikuatkan oleh saudara Dakhil yaitu:

“karena menurut saya orang pasti menilai kegiatan dugem itu tidak baik sebenarnya yan pergi dugem itu tidak seperti itu tapi mereka ke sana mencari relasi, kesenangan dan untuk menghilangkan stress, apalagi kita anak kuliah, rata-rata yang pergi ke dugem itu kebanyakan anak kuliah. mungkin anak kuliah smester akhir yang stress dengan skripsinya dan kalo untuk mahasiswa awal penasaran dengan kegiatan di kota seperti kegiatan malamnya mungkin ingin cari pengalaman

baru juga”. (Wawancara, Dakhil, mahasiswa, 23 th, Juni 2021).

Selanjutnya persoalan tugas akhir yang dipersulit atau belum selesai dan menjadi beban buat para mahasiswa belum lagi yang siang hari dan sore hari harus kuliah. Maka menjadi salah satu alternatif untuk mahasiswa menghilangkan rasa stress, suntuk dan jenuh terhadap perkuliahan. Seperti yang diterangkan oleh saudara Arya “Bagi saya sih makna ketempat dugem itu, mengingat saya sudah semester akhir sudah semester 7. Tempat itu sebagai tempat pelampiasan lah istilahnya, misalnya kayak lagi stress atau semacamnya yah dugem itu sebagai tempat pelarian.” (Wawancara Arya, mahasiswa, 21 th, Mei 2021). Dan dijelaskan lebih lanjut:

“Bisa dikatakan hal tersebut juga sebagai penyemangat. Kalo dibilang tenang, tempanya gak tenang tapi bisa jadi pelarian lah. Karena mahasiswa akhir itu biasanya sering kayak stress atau semacamnya gitu. Jadi, pas di tempat itu bisa jadi sebagai tempat untuk mengeluarkan semuanya dan saya rasa yah tempat itu paling cocok sih gak ada tempat lain. Selama mahasiswa di jogja tentunya dugem menjadi tempat wisata malam hari untuk menghilangkan kepenatan, suntuk dan lain-lain.” (Wawancara Arya, mahasiswa, 21 th, Mei 2021).

Namun disini saudara Arya yang merupakan mahasiswa menunjukkan bahwa dalam melakukan dugem bisa menjadi bahan referensi atau pengetahuan baru sebagai penunjang akademiknya di bidangnya yaitu pariwisata. Keterangan Arya:

“Berdampaknya lumayan sih dari segi pertemanan, dari kampus juga saya tau dugem itu sebagai tempat wisata malam. Apalagi saya juga jurusan pariwisata, jadi yah.... Lumayan juga banyak mudaratnya tapi yah gimana yah ahaha”. (Wawancara Arya, mahasiswa, 21 th, Mei 2021).

Hal ini senada dengan saudara Andika yang beralasan bahwa dengan masuk ke dugem dia akan mengetahui dunia gemerlap malam itu seperti apa,

Perkataan Andika “Kalau memberi kesan tersendiri ya, sepertinya ada. Karena darisana, saya mengetahui dunia malam seperti itu. Kalau untuk kesan lainnya tidak ada, menurut saya Cuma seperti itu”. (Wawancara, Andika, mahasiswa, 21 th, Mei 2021)

Ditambah dengan jurusan saudara Andika jurusan pariwisata maka perihal wisata apapun bisa menjadi *survey* dan bahan referensi untuk penunjang akademiknya.

B. Pembahasan

Penelitian motivasi mahasiswa ini lebih fokus kepada faktor eksternal mahasiswa mengunjungi tempat dunia gemerlap malam yaitu pengaruh media sosial (*uses and gratification*). Karena membahas motivasi tersebut memiliki dua komponen yaitu komponen dalam dan komponen luar. Komponen dalam berupa adalah dorongan psikologi dalam diri seseorang untuk menunjukkan rasa puas, sehingga ketika apa yang dilakukan belum terwujud maka menggajal dalam diri seseorang. Adapun komponen luar berupa motivasi, dorongan serta alasan-alasan untuk melakukan sesuatu. Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah komponen dalam merupakan sesuatu yang datangnya dari dalam individu untuk bisa merasa puas sedangkan komponen luar adalah bagaimana individu mencapai suatu tujuan yang dicapai.

Tujuan penelitian ini berguna bagi masyarakat, kalangan akademis, khususnya jurusan ilmu komunikasi memberikan informasi media sosial bahwa memengaruhi mahasiswa untuk berkunjung ke tempat dunia gemerlap malam. Mahasiswa yang tadinya tidak mengetahui dugem berada di Yogyakarta hingga mengetahui loasinya dimana, acara besarnya, dan juga *event* atau *moment* kehadiran bintang tamu sehingga mahasiswa yang tadinya pergi ke yogyakarta niatnya belajar maka muncul motif lain ketika belajar di kota tersebut. Dorongan ini pada umumnya dikenal dengan istilah *uses and gratification*, sehingga penulis untuk membedah dan membahas penelitian ini menggunakan sudut pandang *uses and gratification* mencari atau menelaah

motivasi mahasiswa berkunjung ke dunia gemerlap malam. Hasil penelitian didapatkan bahwa akun sosial media dugem memberikan beberapa motivasi sebagai berikut ini:

1. Informasi Dugem (Dunia Gemerlap Malam)

Menurut Tarakci & Yenicikti memeberikan pejelasan bahwa media sosial memberikan dorongan kepada mahasiswa khususnya sebagai pengguna aktif sosial media, yaitu: 1) *sharing/communication*; 2) *social escape*; 3) *and information*. Seperti halnya tentang dugem (dunia gemerlap malam) melibatkan media untuk membuat acara semacam *party* selalu rameh dan dikunjungi oleh banyak orang khususnya kalangan muda yaitu mahasiswa. Oleh karena itu hampir setiap tempat dugem memiliki akun sosial media yang diikuti oleh banyak orang dalam hitungan ratusan hingga ribuan *followers*.

Ada beberapa hal terkait yang mempengaruhi mahasiswa untuk pergi ke klub malam. Salah satunya adalah iklan, iklan ini digunakan di berbagai *platform* media untuk menarik para pengunjung klub malam itu sendiri. Salah satu media yang paling gencar untuk digunakan adalah media Instagram. Dapat dengan mudah menemukan beragam informasi event yang di selenggarakan oleh klub malam itu sendiri melalui media Instagram. Dengan akun @boshejogja yang memiliki 124k followers, @liquidjgj 108k followers, @sugarjogja 60k followers, @terracejogja 92k followers dan @platinumjogja_ dengan jumlah followers sebanyak 29k.

Hasil penelitian didapatkan bahwa saudara Arya berkunjung ke tempat dugem karena melihat *story instagram* temannya. Saudara Yusuf melihat *story whatsapp*, Dakhil dan Andika mengetahui dugem dari *cyrcl*e pertemanan. Akhirnya mereka mencari informasi (*browsing*) tentang dugem di Yogyakarta melalui website. Dalam website atau informasi yang didapatkan ada nama-nama tempat dugem, sehingga mereka lakukan pencarian hingga muncul akun sosial media.

Kekuatan akun sosial media dugem adalah bisa menempatkan kebutuhan sosial media yang sering digunakan oleh mahasiswa sehingga banyak mahasiswa yang mengetahui baik secara sengaja dan tidak sengaja dari pengguna aktif sosial media. Karena uses and gratification erpengaruh dalam beberapa hal, diantaranya: 1) Audiens atau penikmat media aktif dan memiliki tujuan dalam penggunaan media tersebut; 2) Pemilihan penggunaan media tergantung daripada audiens atau khalayak pengguna media sehingga pengguna dapat memilih media seperti apa yang mereka butuhkan; 3) Media saling berkompetisi untuk khalayak dengan sumber kebutuhan lain; 4) Khalayak memiliki kesadaran untuk menggunakan media yang mereka butuhkan seperti minat dan motif.; 5) Menunda bagaimana khalayak menghubungkan kebutuhannya dengan media. Sehingga media yang diminati datang dari keinginan khalayak atas dasar selektif dalam memilih media.

Beberapa point di atas menjelaskan bahwa peneliti menemukan motivasi mahasiswa bermula dari akun sosial media sebagai pengguna aktif, selaras dengan akun sosial media tempat dugem seperti halnya @Boshejogja memiliki followers sebanyak 124k, setiap kegiatan juga diupload dan bisa dikatakan aktif. Oleh karena itu ketika mahasiswa aktif pengguna sosial media dan @Boshejogja juga aktif maka ada berbagai macam bentuk dari mahasiswa, yaitu: 1) ada yang ingin benar-benar ingin mendapatkan informasi; 2) tempat pelarian sosial dalam artian ketika mahasiswa lagi *stress* maka membuka situs-situs yang tidak normalnya mahasiswa maka nanti akan menjuruh ke akun sosial dugem. Karena aku sosial dugem juga ada fitur “tanda”, sehingga nanti menambah wawasan atau pengetahuan baru; dan 3) ketika mahasiswa dalam keadaan *stress* atau dalam kondisi yang sulit atau dalam kondisi normal sekalipun ingin membuat status, sehingga ingin dilihat banyak orang dan perbuatan tersebut mempengaruhi teman yang lain munculah perbuatan *sharing/chommunication*. Terjadilah diskusi dan saling mengajak satu sama lain.

2. Penasaran Tentang Dugem

Kesibukan mahasiswa dalam memainkan android tidak sedikit dan rata-rata menggunakan sosial media. Keaktifan tersebut dapat memberikan peluang bagi mahasiswa menemukan akun-akun dugem. Kegiatan tersebut bermula dari motif-motif mahasiswa: 1) Tidak sengaja mencari akun sosial media dugem yogyakarta, namun sepintas melihat status atau postingan teman atau iklan; 2) sengaja untuk mencari akun sosial dugem yogyakarta sehingga dengan kata kunci “dugem yogyakarta” maka akan menemukan akun-akun yang ditandai dengan kata kunci tersebut; 3) postingan berupa poster atau pamflet konser yang kebetulan acaranya berada di tempat dugem. Sehingga dari beberapa motif tersebut mahasiswa muncul rasa penasaran tentang dugem yang bermula dari sosial media, ini merupakan bentuk *uses and gratification* memunculkan penasaran mahasiswa.

Uses and Gratification menjadi salah satu bungkus atau cover dari landasan semua perilaku manusia yang meliputi biologis dan psikologis. Karena dengan mempengaruhi kebutuhan biologis dan psikologis (*basic needs, individual characteristics, dan society characteristics*) maka akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang dipengaruhi olehnya. (Humaizi, 2018, p.15). Kebutuhan biologis dan psikologi tersebut tidak akan stagnan atau tidak menuju ke arah perubahan selama tidak ada *uses dan gratification*. Salah satu-satu peranan tersebut adalah media yang berupa informasi dan dikemas dalam semenarik mungkin yang mengakibatkan seseorang tergerak dalam kebutuhan biologis dan psikologis.

Basic needs (kebutuhan dasar) menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa dihindari oleh setiap manusia. Sehingga kebutuhan dasar tersebut selalu ada pergolakan yang mengakibatkan seseorang melakukan tindakan tersebut. pergolakan tersebut merupakan dorongan atau

pengecahan dari internal individu maupun eksternal masyarakat yang meliputi: *preceived problem, preceived solution, motivates, media behavior, dan other behavior*. (Humaizi, 2018, p.15). Maksudnya adalah ketika seseorang akan melakukan kegiatan baik kegiatan positif dan negatif sudah otomatis terverifikasi oleh kebutuhan dasar tersebut: 1) masalah yang dihadapi dengan sendirinya (*preceived problem*); 2) Solusi yang akan dilakukan (*preceived solution*); 3) Motivasi yang diterima (*motivates*); 4) tentunya media yang selalu memberikan pengetahuan seseorang atau informasi sehingga manusia bisa melakukan dari apa yang mereka lihat, apa yang mereka dengar dan apa yang mereka pahami (*media behavior*); dan 5) kebiasaan lain yang dilakukan (*other behavior*). Penyebab utama dalam pergolakan biologis dan psikologis dalam hal ini adalah *uses and gratification*.

Kedua, *individual characteristics* atau karakter individu. Bagi mahasiswa yang sebelumnya sudah terbiasa dengan dunia gemerlap malam dan karakternya memang sering ke tempat tersebut, maka media akan selalu menjadi tempat informasi. Hal tersebut bentuk penasarannya mahasiswa (*stalking*) akun sosial media yang berkaitan dengan dugem. Namun bagi mahasiswa yang belum terbiasa akun sosial media menjadi munculnya rasa penasaran ketika mengetik “jogja” misalnya kemudian muncul *hashtag* “dugem jogja”. Oleh karena itu pengaruh akun sosial media akan memunculkan sebuah rasa penasaran yang besar. Tetapi tidak semua mahasiswa seperti itu, oleh karenanya tergantung *individual characteristics* nya dalam menanggapi hal-hal yang baru dan memunculkan seberapa besar rasa penasaran tersebut.

Secara biologis akibat *stalking* tersebut tidak berubah, namun secara kebutuhan psikologis selama informasi itu belum ketemu maka akan dicari terus-menerus, setelah ditemukan akun sosial medianya maka kebutuhan biologis dan psikologis bisa berperan menjadi satu. Maksudnya adalah ketika mahasiswa yang tadinya sudah mendapatkan informasi tentang dugem kemudian ada rasa ingin ke tempat dugem

kemudian ditahan, secara psikologis akan tidak tenang dan selalu bergejolak motif diri untuk keana. Dan secara biologis kalau ditahan dan tidak kesana maka badan yang panas, keringetan, hari-hari ini tidak nyaman dan tenang.

Hasil penelitian didapatkan dari informan bahwa “Bisa dikatakan hal tersebut juga sebagai penyemangat. Kalo dibilang tenang, tempatnya gak tenang tapi bisa jadi pelarian lah. Karena mahasiswa akhir itu biasanya sering kayak stress atau semacamnya gitu. Jadi, pas di tempat itu bisa jadi sebagai tempat untuk mengeluarkan semuanya dan saya rasa yah tempat itu paling cocok sih gak ada tempat lain. Selama mahasiswa di jogja tentunya dugem menjadi tempat wisata malam hari untuk menghilangkan kepenatan, suntuk dan lain-lain”. Oleh karena itu bentuk *uses and gratificationnya* adalah memunculkan rasa penasaran terhadap mahasiswa secara berlebihan.

3. Diskon atau Free Dugem

Teori *Uses and Gratifications* adalah khalayak yang pada dasarnya melibatkan media massa dengan motif-motif tertentu yang mempengaruhi publik. Media dianggap wadah informasi serta motif masyarakat. Jika informasi yang disampaikan media masa dapat mempengaruhi masyarakat maka dapat dikatakan *uses and gratification* adalah cara yang efektif dalam mempengaruhi banyak orang melalui media masa. (Kriyantono, 2009, p. 207-208). Seperti halnya penulis mendapat di akun sosial media @Bosheejogja terdapat informasi diskon. Maksudnya bagi mahasiswa yang berkunjung ke tempat tersebut dan membawa KTM (Kartu Tanda Mahasiswa) maka akan mendapatkan potongan atau diskon 50%. Belum lagi setiap malam senin juga terdapat *party* gratis, tapi tetap untuk makanan dan minuman masih bayar. Namun loket masuk ke tempat dugem tersebut gratis.

Dalam teori *uses and gratification* gratifikasi media ada 2 cara yaitu: *gratification obtained* dan *gratification sought*. Perbedaannya

adalah bahwa *gartification obtained* memiliki magnet atau menarik khalayak dengan pasif. Sehingga orang lain sendiri yang berusaha mencarinya tentang dunia gemerlap malam tersebut. Namun untuk *gratification sought*, media cenderung aktif dan mencari pengunjung untuk bisa ditarik dan berkunjung ke tempat dugem.

Hasil penelitian didapatkan bahwa di akun @boshejogja didapatkan postingan yang berupa fungsi KTM untuk mendapatkan diskon disukai oleh 2.986 *followers*. Artinya tanpa terlibat aktif dan hanya memposting poster tersebut akun sosial media mendapatkan bentuk *like* sebanyak itu. Postingan diskon tersebut *diupload* pada tanggal 21 oktober 2019. Selanjutnya *senin malam party* yang dikenal dengan pesta gratisan, di akun @boshejogja yang *diupload* pada tanggal 24 november 2019 memiliki *like* sebanyak 20.328 *followers*. Dalam hal ini peran sosial media dalam memberikan informasi diskon yang menarik mahasiswa untuk berkunjung ke tempat tersebut.

Komunikasi yang dilakukan dalam dunia gemerlap malam saat ini cenderung menggunakan komunikasi media sosial. Dalam unggahan tersebut juga terdapat fitur suka dan komentar, sehingga mahasiswa sebagai pengguna aktif akun sosial media bisa *stalking* informasi tersebut dan bahkan bisa bertanya secara langsung ke karyawan atau manajer @boshejogja dalam komunikasi media sosial. Sehingga nanti dalam kolom komentar pesan atau ungkapan yang dilontarkan secara langsung sampai kepada pengelola akun sosial media @boshejogja.

Postingan diskon dan gratis merupakan komunikasi bentuk dua pola yaitu: 1) komunikasi verbal tertulis dan 2) komunikasi nonverbal melalui gerak yang berupa video. Dalam poster atau pamflet KTM menunjukkan bahwa pengunjung aktif dalam mencari info tentang diskon. Selanjutnya dalam video *senin malam party* membuat banyak orang tergoda dan secara tidak langsung menunjukkan kegiatan menyenangkan di pesta tersebut agar diminati banyak orang khususnya mahasiswa (*uses and gratification*).

4. Bintang Tamu Dugem

Teori uses and gratification menjelaskan bagaimana peran media memenuhi kebutuhan khalayak sesuai dengan kebutuhannya. Sehingga dalam berbagai cara selalu dilakukan oleh pengelola akun sosial media untuk menarik khalayak khususnya kalangan mahasiswa. Berbicara mahasiswa lagi-lagi tidak akan lepas dengan yang namanya akun sosial media baik itu facebook, whatsapp dan intagram. Hal ini mengakibatkan terpaan media mempengaruhi mahasiswa semakin tertarik dengan adanya dunia gemerlap malam baik dari kalangan pemula (pasif) dan kalangan aktif. Kegiatan dugem itu sebelum jam 12 malam adalah kegiatan senang-senang yang diisi oleh band-band undangan dan di atas jam 12 malam baru dimulai musik DJ, cium-ciuman sama pasangannya, minum-minuman. Sehingga ketika seseorang sudah di dunia gemerlap malam akan lupa sisi negatifnya seperti apa dan masalah itu akan hilang walupun sejenak.

Hasil penelitian didapatkan bahwa kegiatan dugem menjadi kegiatan *party* atau pesta yang setiap malamnya berubah-ubah dan nanti ada hostnya yang memimpin acara dan juga joget-joget di atas panggung beserta perempuan baik itu pasangan atau pasangan orang lain dan juga bisa perempuan siapapun disitu yang ada di tempat wisata malam tersebut. Kegiatan dugem bagi mereka adalah tempat *happy fun*. (tempat senang-senang dan hiburan). Dan untuk penghilang suntuk, penat ketika siang hari dan sore hari pulang dari kampus.

Selain tempat dugem menjadi tempat joget-jogetan, minum-minuman dan ciuman di tempat umum. Tempat sekelas @boshejogja sering mendatangkan bintang tamu yang sudah terkenal maupun lokal. Oleh karenanya @boshejogja dalam momen tertentu atau ulang tahunnya mendatangkan bintang tamu seperti Ari Lasso, Nella Kharisma, Judika dan Zaskia Gotik. Hasil penelitian yang didapatkan seketika itu tempat

dugem menjadi penuh bahkan sore hari jauh sebelum acara dimulai, mereka sudah berdatangan untuk memesan tempat atau menduduki tempat yang sudah dipesan. Selanjutnya hasil penelitian didapatkan juga bahwa mahasiswa yang tadinya tidak pernah ke tempat dugem akhirnya sampailah mereka ke tempat dugem, apalagi mahasiswa yang aktif di dugem justru tidak mau kalah dan kehilangan momen langkah tersebut. pada akhirnya pengunjung @boshejogja sangat rameh dan berdesakan.

Uses and gratification media sangat berpengaruh terhadap hadirnya pengunjung. Penulis berasumsi seandainya hanya sekedar menghadirkan acara dengan mendatangkan bintang tamu namun tidak dibantu dengan penyebaran sosial media. Tentu pengunjung akan sedikit karena banyak yang tidak mengetahui khususnya kalangan mahasiswa. Tempat dugem yang tadinya memiliki nilai oleh sebagian orang negatif, namun ketika dihadiri oleh bintang tamu maka pikiran dugem tidak ada di pandangan masyarakat atau mahasiswa yang baru berkunjung kesana. Hingga pada akhirnya mendatangkan bintang tamu sekaligus membuat poster atau pamflet kemudian disebarakan melalui sosial media menyebabkan terjadinya komunikasi sosial media yang ditujukan ke khalayak umum.

5. *Uses and Gratification* Dalam Media Sosial

Media sosial merupakan alat penyebaran efektif saat ini. Perihal tersebut dikuatkan oleh data hasil penelitian bahwa akun sosial media memiliki daya tarik yang kuat dibuktikan dengan penayangan video akun sosial media setiap postingannya jumlah yang lihat adalah ribuan hingga puluhan ribu, kemudian satu postingan juga yang *nge-like* atau menyukai dalam jumlah ribuan. Oleh karena itu penulis menyatakan bahwa media sosial saat ini memiliki pengaruh atau daya tarik yang besar yang sering disebut dengan *uses and gratification*.

Acara sehebat dan sebagus apapun konsepnya namun jika tidak dijalankan dengan akun sosial media maka acara tersebut tidak akan banyak dihadiri orang karena informasi tidak begitu meluas penyebarannya. Namun dengan adanya sosial media bahwa tempat dugem mampu menyampaikan informasi dengan cepat, lebih dari itu bahwa media sosial juga membangun mindset baru di kalangan masyarakat. Alasannya dengan adanya akun sosial media bahwa khalayak umum dapat melihat kegiatan dugem secara tidak langsung, sehingga mampu dicerna dengan nalar pikir dan logika masing-masing. Kemudian muncul sebuah asumsi bahwa tempat dugem menjadi kebutuhan mahasiswa. Kemudian adanya bintang tamu memperkuat mindset baru bahwa dugem seperti hal yang biasa-biasa dan wajar saat ini di kalangan masyarakat.

Penyebaran informasi di Indonesia yang berupa pesta dalam dugem, jadwal acara hingga hiburan yang menarik lainnya menjadi suatu sebab dalam peranan media sosial yang saat ini diandalkan. Cara yang dilakukan sangat sederhana untuk lingkungan Indonesia khususnya Yogyakarta menjadi tempat lingkungan akademisi. Dimulai dengan cara *mengupload*, *meng-share*, membuat *story* dan menandai hal-hal yang umum misalnya dengan tnda “wisata jogja”, “wisata malam jogja”, “jogja”, maka secara otomatis ketika mahasiswa mencari tulisan yang bersangkutan dengan “wisata”, “malam jogja”, dan “jogja”. Maka akan menampilkan lokasi dugem secara tidak langsung. Saat itu pula munculah nilai *sharing/information*, *social excape*, dan memunculkan rasa penasaran. Begitulah *uses and gratification* dalam sosial media dan dugem Yogyakarta.

Hebatnya *uses and gratification* dalam media sosial memiliki asumsi dasar yang menjadi pondasi utama teori penggunaan dan kepuasan (*Uses and gratification*) yaitu: 1) Audiens atau penikmat media aktif dan memiliki tujuan dalam penggunaan media tersebut sehingga

dengan keaktifan tersebut dapat menjadi peluang bagi akun sosial media dugem menyebarkan informasi dugem ke khalayak umum khususnya mahasiswa; 2) Pemilihan penggunaan media tergantung daripada audiens atau khalayak pengguna media sehingga pengguna dapat memilih media seperti apa yang mereka butuhkan; 3) Media saling berkompetisi untuk khalayak dengan sumber kebutuhan lain; 4) Khalayak memiliki kesadaran untuk menggunakan media yang mereka butuhkan seperti minat dan motif; dan 5) Menunda bagaimana khalayak menghubungkan kebutuhannya dengan media. Sehingga media yang diminati datang dari keinginan khalayak atas dasar selektif dalam memilih media.

Khalayak atau banyak orang memiliki tujuan yang berdasarkan alasan untuk menggunakan media sosial sehingga media sosial tidak memengaruhi lagi tentang dampak negatif. Apalagi dalam lingkungan mahasiswa yang merasa sudah belajar dan mempunyai pemikiran yang matang ketika diingatkan dalam kondisi salah tetap dilakukan. Karena mereka sudah memiliki nalar logis yang dibangun kemudian sudah diverifikasi apa-apa yang masuk dalam dirinya. Mcquail dan rekannya berpendapat bahwa ada empat alasan mengapa audiens menggunakan media, yaitu :

- a) Pengalihan (*disersion*), khalayak menikmati media karena sebagai sarana pengalihan diri seperti melarikan diri dari rutinitas kegiatan sehari-hari.
- b) Hubungan personal, Media juga dapat dijadikan sebagai sarana pengganti misalnya, khalayak menggunakan media sebagai sarana pengganti teman.
- c) Identitas personal, media juga digunakan sebagai sarana untuk memperkuat personal dan nilai – nilai individu.
- d) Pengawasan (*surveillance*), Media juga digunakan sebagai sarana individu untuk mencapai sesuatu.

Terpaan media yang terjadi kepada khalayak dapat mempengaruhi keinginan dan kebutuhan khalayak terhadap sesuatu. Khalayak yang mampu memilih penggunaan media tersebut sesuai dengan apa yang mereka butuhkan sehingga, informasi yang didapat oleh khalayak terhadap media tertentu akan lebih banyak di konsumsi oleh khalayak yang memiliki kebutuhan terhadap sesuatu yang mereka inginkan.

Pengguna media juga aktif dalam penyaringan informasi, namun ketika akun sosial media yang berbentuk negatif akan dihindari. Namun berbeda lagi dengan akun sosial media dugem ini dalam kesan yang dibawa adalah kegiatan psotif sehingga seolah-olah tempat tersebut menjadi kebutuhan yang berkembang di masyarakat. bermula dari kedatangan bintang tamu, bagi mahasiswa yang awalnya tidak pernah dugem namun ketika ada acara tersebut di tempat dunia gemerlap malam secara otomatis mahasiswa berangkat nonton konser di tempat dugem. Selanjutnya ketika ada mahasiswa yang membutuhkan pekerjaan bermula dengan niat mencari rejeki, secara tidak langsung juga mahasiswa tersebut tempat ke dugem. Bermula dengan berbagai dorongan atau motif tersebut, maka akan menyebabkan kebiasaan dan disinilah munculnya individual characteristic yang bermula dari kebutuhan dasar. *Uses and gratification* memberikan peran yang besar dalam mewujudkan suksesnya kegiatan dugem.

Peran Uses and Gratification

Karena uses and gratification peranannya dalam lingkup media sosial yang termasuk dalam kajian ilmu komunikasi adalah komunikasi media sosial. Dalam komunikasi yang dilakukan di akun sosial media dugem atau salah satunya @boshejogja adalah dua pola yaitu: komunikasi verbal dengan tulisan dan komunikasi non verbal dalam bentuk video. Sehingga mahasiswa dapat menerima pesan atau informasi yang disampaikan tentang dugem dari @boshejogja. Komunikasi verbal

dalam bentuk tulisan yang berupa pamflet, poster, dan caption yang tercantum dalam akun sosial media dugem sehingga membangun perspektif positif dan negatif. Persepektif positif adalah mahasiswa yang pro atau sepakat dengan kehadiran akun sosial media dugem dan tidak kepikiran itu adalah perbuatan positif. Namun untuk perspektif negatif terjadi karena tidak sepakat dengan adanya akun sosial media dan mengangaap kegiatan tersebut adalah negatif.

Kehadiran mahasiswa yang berkunjung ke tempat dugem merupakan bentuk aktualisasi diri respon individu terhadap kegiatan dugem yang dilihat di akun sosial media. Uses and gratification memiliki peran yang besar menurut Tarakci & Yenicikti (2016) terdapat tiga faktor motif yang berperan dalam media masa yaitu: *sharing/communication, social escape, and information*.

- a) *Sharing/communication*: Indikator motif yang pertama ini dianggap merupakan motif yang sangat umum ditemukan ketika seseorang memutuskan untuk menggunakan media sosial. Motif ini dianggap merupakan motif yang paling efektif digunakan. Oleh karena itu sosial media yang bisa diakses tanpa ruang dan waktu menjadi suatu yang mudah ketika seseorang mencari informasi, lebih dari itu tanpa seseorang mencari maka informasi tersebut bermunculan karena canggihnya media sosial saat ini. Dalam hal ini maka *sharing/communication* menjadikan seseorang menjadikan yang dapat berkomunikasi dengan dirinya sendiri dari tampilan-tampilan media masa yang menarik dan menjadi seseorang itu merasa terpenuhi kebutuhan dalam berkomunikasi, dalam hal ini perlakuan seperti ini dikenal dengan *uses and gratification*
- b) *Social escape* adalah bahwa manusia yang dikenal sebagai makhluk sosial tidak akan mampu hidup dengan sendirinya terkadang merasa bosan dan kesepian. Seseorang terkadang perlu untuk memenuhi kepuasan hasratnya akan suatu hal secara psikologis. Adanya faktor-

faktor tersebut membuat media sosial dibutuhkan sebagai pelarian sosial. Dengan media sosial seseorang dapat memulai sesuatu dengan identitas diri yang berbeda, berhubungan dengan orang lain di media sosial yang diikuti dan juga dapat berbagi



BAB IV

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dunia gemerlap malam yang berkembang di masyarakat merupakan suatu hal yang dipandang biasa di masyarakat khususnya di kalangan mahasiswa. Adapun peristiwa itu terjadi akibat media sosial yang memiliki peranan besar dalam membangun bahwa dugem bukan merupakan kegiatan negatif apapun risikonya. Komunikasi yang dilakukan dalam dugem saat ini berbentuk sosial media yang dikemas semenarik mungkin seperti halnya @boshejogja yang memiliki followers sebanyak 125k. Dalam hal ini media sosial sebagai peran *uses and gratification* dikatakan berhasil. Komunikasi yang digunakan dalam akun sosial media berupa: 1) komunikasi verbal berbentuk tulisan; 2) dan komunikasi nonverbal yang berbentuk postingan video..

Motivasi mahasiswa berkunjung ke tempat dugem adalah berdasarkan dua faktor: yaitu: 1) faktor internal adalah kebutuhan biologis dan psikologis (*basic needs, individual characteristics, dan society characteristics*) maka akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang dipengaruhi olehnya. 2) faktor eksternal kehadiran mahasiswa yang berkunjung ke tempat dugem merupakan bentuk aktualisasi diri respon individu terhadap kegiatan dugem yang dilihat di akun sosial media. Faktor motif *uses and gratification* yang berperan dalam media masa yaitu: *sharing/communication, social escape, and information*. Mahasiswa Yogyakarta yang berada di lingkungan akademisi namun saat ini berakulturasi dengan budaya baru akibat peran komunikasi media sosial yang menjadi kebutuhan mahasiswa saat ini, secara pengaruh *uses and gratification*nya dalam media sosial menjadi salah satu bungkusan atau cover dari landasan semua perilaku manusia yang meliputi biologis dan psikologis.

B. Saran

Dalam penulisan ini tentunya penulis banyak melakukan kesalahan dan kekurangan. Oleh sebabnya menjadi bahan kajian ulang kembali untuk dikaji lebih mendalam tentang motivasi mahasiswa datang ke tempat dunia gemerlap malam. Selanjutnya kami memberikan saran kepada:

1. Bagi civitas akademik, dapat mengembangkan penelitian yang telah dilakukan dan sebagai khasanah keilmuan di bidang Ilmu Komunikasi khususnya kajian motivasi mahasiswa datang ke tempat dugem dengan dorongan media komunikasi sebagai *uses and gartification* mahasiswa.
2. Bagi masyarakat, penelitian yang telah dilakukan dengan penuh harap bisa dikembangkan agar mengalami perbaikan-perbaikan. Dalam penelitian tersebut dapat dipelajari lebih lanjut dan semoga bisa menjawab motivasi yang menjadi pemicu mahasiswa pergi dugem.

DAFTAR PUSTAKA

- Agoes, dkk. 2003. *Teori dan Manajemen Stres (kontemporer dan Islam)*, Magelang: Taroda
- B. Uno, Hamzah. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Berelson, Bernard Reuben & Stainer Gary. Human Behaviour, U.S.A: Brace and word inc., 1964. Dikuti dalam Wiryanto, Pengantar Ilmu Komunikasi, Jakarta: Grasindo, 2004.
- Blumer, Herbert and Elihu Katz (ed). 1974. *The Use of Mass Communication, Beverly Hill, CA: Sage Pub. DeFleur, M. L. & Ball-Rokeach, S. (1989). Theories of mass communication (5th ed.)*. White Plains, NY: Longman.
- Dimiyati dan Mudjiono 2009, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar, 2004, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Hasanatul, Amalia, 2016. *Studi kasus dampak kehidupan malam terhadap gaya hidup remaja pengunjung beberapa diskotik di Kota Malang*, Skripsi, Prodi Hukum dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Malang,
- Kunto, A.A. 1999. *Mata Rantai Hedonisme. Kecil Bahagia, Muda Foya-foya, Tua Kaya-raya, Mati Maunya Masuk Surga*. (hal. 86-92). Yogyakarta: Kanisius.
- Liata, Nofal, 2009. *Gaya Hidup Gemerlap Mahasiswa Di Kota Yogyakarta (Studi Kasus Tentang Ekspresi Gaya Hidup dan Keberagaman Mahasiswa Perilaku Dugem di Yogyakarta)*, Skripsi, Sosiologi Agama, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Luthfianto, Dawud dan Suprihhadi, Heru. (2017). *Pengaruh kualitas layanan dan gaya hidup terhadap keputusan pembelian café jalan korea*. Jurnal ilmu dan riset manajemen volume 6, nomor 2.
- Miftafaroh, Afnita, 2016. *Dunia Gemerlap Malam Mahasiswa Yogyakarta*, Skripsi, Pendidikan Sosiologi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mila , 2012, *Gaya Hidup Hedonisme Di Kalangan Remaja Kota Bandung (Studi Fenomenologi Tentang Gaya Hidup Hedonisme Di Kalangan Remaja Kota Bandung Untuk Meningkatkan Eksistensinya)*. Diploma thesis, Universitas Komputer Indonesia.
-

- Noerham, Faramitha, 2012. *Dunia Gemerlap Di Kalangan Mahasiswi Kota Makasar (Studi Karakteristik Terhadap Penikmat Hiburan Malam Di Kota Makassar)*, Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin Makasar.
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Shaleh, Abdul Rahman, 2004. *Madrasah dan Pendidikan Anak Bangsa*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Siswanto, H. B., 2005, *Pengantar Manajemen*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Soekidjo, Notoatmodjo, *Pengembangan Sumber Daya Manusia*, Rineka Cipta, Jakarta, 2009.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suratno, & Rismiati. 2001. *Pemasaran Barang dan Jasa*. Kanisius. Yogyakarta.
- Susanto, A. B. 2001. *Potret-potret Gaya Hidup Metropolis*. Bogor: SMK Grafika Mardi Yuana.
- Sutrisno, Edy, 2011. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Penerbit: Jakarta, Kencana.
-

INTERNET

- BPSYogyakarta.(2020),<https://yogyakarta.bps.go.id/statictable/2020/07/27/137/jumlah-perguruan-tinggi-mahasiswa-dan-tenaga-pendidik-negeri-dan-swasta-di-bawah-kementerian-agama-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-di-yogyakarta-2018-dan-2019-.html>
- Fathurrohman. (2020), <https://kumparan.com/fathurrohman0920>
- Kemendikbud,(2018),<https://pddikti.kemdikbud.go.id/asset/data/publikasi/Statistik%20Pendidikan%20Tinggi%20Indonesia%202018.pdf>
- Maslow A. (2010), *Teori Hierarki Kebutuhan Maslow*: <https://ruangguruku.com/>
-

Dikti Kemendikbud,(2018), Intan dkk,

<https://pddikti.kemdikbud.go.id/asset/data/publikasi/Statistik%20Pendidikan%20Tinggi%20Indonesia%202018.pdf>

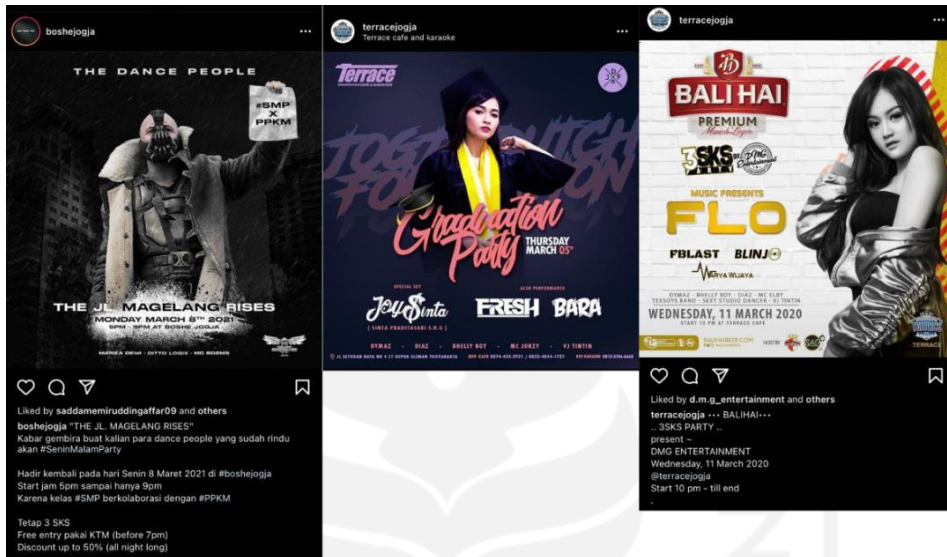


Lampiran-Lampiran

Lampiran 1:

Gambar Penelitian

Gambar 1.1 dalam latar belakang masalah



Gambar 2.1 dalam gambaran umum, hasil observasi peneliti



Gambar 2.2 dalam gambaran umum, hasil observasi peneliti



Gambar 2.3 dalam gambaran umum, hasil observasi peneliti



Gambar 2.4 dalam gambaran umum, hasil observasi peneliti



Gambar 2.5 dalam gambaran umum, hasil observasi peneliti



Lampiran 2:

Pedoman Daftar Pertanyaan Wawancara

1. Apakah anda mengetahui bagaimana kegiatan dugem itu berlangsung?
2. Apakah kegiatan dugem tersebut memberikan makna tersendiri bagi kehidupan anda? Sebagai mahasiswa di Yogyakarta?
3. Apa faktor penyebab anda dalam melakukan kegiatan dugem tersebut? anda bisa jelaskan beberapa hal tersebut selama menjadi mahasiswa di Yogyakarta?
4. Bagaimana cerita awal mulanya anda pergi ke tempat dugem?
5. Apasih sebenarnya keuntungan atau dampak positif anda saat melakukan kegiatan dugem itu?
6. Apa dampak negatifnya menurut anda ketika melakukan dugem?
7. Apa yang masih menjadi alasan terkuat anda untuk tetap pergi ke tempat dugem tersebut?
8. Apakah dugem dapat menjadikan mahasiswa mengalami kecanduan dalam artian pergi kesana terus menerus? Berikan alasannya!!!
9. Tolong jelaskan sebenarnya siapa yang mempengaruhi anda atau yang berperan sama untuk pergi dugem?
10. Apakah ada dampak untuk anda ketika pergi dugem itu mempengaruhi identitas mas sebagai mahasiswa. Berdampak atau tidak untuk anda?

Lampiran 3:

Transkrip Wawancara

WAWANCARA 1

Narasumber : Muhammad Arya Febrian

Tanggal : 8 Mei 2021.

Tempat : Kopi Klotok Kaliurang, Sleman, Yogyakarta.

Kampus : STIPRAM Yogyakarta

Peneliti : Bisa memperkenalkan dirinya mas?

Mas Arya : Perkenalkan nama saya Muhamad Arya Febrian dari kampus Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarukmo Yogyakarta semester 7

Peneliti : Oke disini saya ingin mewawancarai mas tentang dugem Dunia Gemerlap Malam, Mas bersedia?

Mas Arya : Iya bersedia

Peneliti : Oke, saya mulai ya? Untuk pertanyaan pertamanya itu. Apakah mas mengetahui bagaimana kegiatan dugem itu berlangsung?

Mas Arya : Sedikit banyak saya tahu

Peneliti : Apakah kegiatan dugem tersebut memberikan makna tersendiri bagi

kehidupan mas? Sebagai mahasiswa di Yogyakarta?

Mas Arya : Bagi saya sih makna ketempat dugem itu, mengingat saya sudah semester akhir sudah semester 7. Tempat itu sebagai tempat

pelampiasan lah istilahnya, misalnya kayak lagi stress atau semacamnya

yah dugem itu sebagai tempat pelarian.

Peneliti : Apa sebenarnya latar belakang mas dalam melakukan kegiatan dugem

tersebut? Mas bisa jelaskan gak hal tersebut selama mas menjadi mahasiswa di Yogyakarta?

Mas Arya : Bisa dikatakan hal tersebut juga sebagai penyemangat. Kalo dibilang

tenang, tempunya gak tenang tapi bisa jadi pelarian lah. Karena mahasiswa akhir itu biasanya sering kayak stress atau semacamnya gitu. Jadi, pas di tempat itu bisa jadi sebagai tempat untuk mengeluarkan semuanya dan saya rasa yah tempat itu paling cocok sih gak ada tempat lain. Selama mahasiswa di jogja tentunya dugem menjadi tempat wisata malam hari untuk menghilangkan kepenatan, suntuk dan lain-lain.

Peneliti : apa dampak positifnya ketika mas pegi ke dugem?

Mas Arya : Mmm keuntungannya kalo kita berpikir secara realistis ya, kesitu sebenarnya gak ada untungnya sih. Tapi kalo untuk saya sendiri. Tempat itu bisa menjadi tempat saya untuk mengeluarkan ekspresi saya dan menghilangkan kepenatan dan itu sih menurut saya sendiri. Tapi kita paham kan tempat kayak gitu yah haha yaitulah. Cuman disana saya enjoy mas, karena disana sih banyak menemukan teman, merasa terhibur dan tentu tempatnya asyik dan seru mas, hehe

Peneliti : hehe baik mas, selanjutnya untuk dampak negatif apakah ada setelah ngedugem kemudian apa saja mas? Jelaskan!!!

Mas Arya : Kalo saya sih di tempat dugem itu yah saya menutup mata sih dari hal

hal negative itu banyak juga mas sisi negatifnya, hehe jadi ketika ngfedugem itu memang di sana itu senang-senang dan kita happy fun. Tetapi setelah balik itu baru kerasa yang ndak ada uang, mikir buat makan kadang juga susah. Eman-eman tuh uang buat begituan. Belum lagi badan yang pegel-pegel mas, karena habis minum itu tentunya lemes ya walaupun fitnya itu cuman sebentar sih. Nah disitu lah sisi negatifnya mas.

Peneliti : Tapi kan banyak kasus kasus negative didalamnya?

Mas Arya : Iya itu juga gak bisa dipungkiri. Yah isitilahnya tempat itu tuh tempat

dosa lah tapi.. yah saya menutup mata dari hal hal itu karena, disitu saya menemukan kesenangan gitu untuk menghilangkan semua kepenatan saya

Peneliti : Bisa gak mas jelaskan sebenarnya siapa yang mempengaruhi mas atau

yang berperan sama masnya untuk melaksanakan dugem?

Mas Arya :Saya flashback dikit yah, yang jadi pertamakali saya bisa ke tempat

dugem itu sih ajakan temen temen, lingkungan dan lingkaran pertemanan. Waktu pertama kali diajak sama temen itu saya gak paham juga tapi saya tertarik.

Peneliti : Seberapa berdampak sih mas, kegiatan dugem itu mempengaruhi identitas mas sebagai mahasiswa kampus islam atau swasta. Berdampak gak untuk masnya?

Mas Arya : Berdampaknya lumayan sih dari segi pertemanan, dari kampus juga

saya tau dugem itu sebagai tempat wisata malam. Apalagi saya juga jurusan pariwisata, jadi yah.... Lumayan juga banyak mudaratnya tapi yah gimana yah ahaha

Peneliti : Baik mas kalo begitu terimakasih banyak atas waktunya yah mas

Mas Arya :Oke mas sama sama.



WAWANCARA 2

Narasumber : Andi Baharuddin Yusuf

Tanggal : 10 Mei 2021.

Tempat : Asrama Mahasiswa Natuna, Timoho, Baciro, Yogyakarta.

Kampus : Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY)

Peneliti : Bisa perkenalkan dirinya mas?

Mas Yusuf : Iya nama saya Andi Yusuf. Saya jurusan Fakultas Hukum di UMY

Peneliti : Disini saya meminta waktunya mas, untuk wawancara mengenai dunia

gemerlap malam atau Dugem untuk penelitian saya. Bisa kita mulai mas?

Mas Yusuf : Oke mas

Peneliti : Apakah mas tahu mengenai bagaimana kegiatan dugem itu berlangsung?

Mas Yusuf :Mmmm iya, cukup tau saya

Peneliti : Apakah kegiatan dugem tersebut memberikan makna tersendiri bagi

kehidupan anda? Sebagai mahasiswa di Yogyakarta?

Mas Yusuf :Makna dari dugem ini ya? Kalo dari saya sih sebagai mahasiswa di

Yogyakarta ini, yah dunia malam itu lebih untuk mengenal pertemanan sih. Seperti menambah relasi baru dan kawan kawan baru disana.

Peneliti : Bisa kah mas jelaskan tentang latar belakang mas untuk melakukan

kegiatan dugem tersebut selama mas menjadi mahasiswa di Yogyakarta?

Mas Yusuf : Dari dugem itu sendiri untuk saya yah menambah circle baru, menambah teman baru karena, dari dugem itu sendiri kan kita bisa mengenal banyak relasi dari banyak orang orang yang memiliki latar belakang yang lain (berbeda)

Peneliti : Bisakah mas sebutkan apa saja keuntungan bagi mas dalam melaksanakan kegiatan dugem tersebut?

Mas Yusuf : Keuntungan yah? Kalo untuk saya sendiri ya lebih ke penenang sih.

Walaupun, yah ujung ujungnya gak tenang juga. Yah untuk sesaat lah yah.

Peneliti : Dengan adanya beberapa berita negative, terkait tempat dugem itu sendiri nih. Apa sih yang menjadi alasan terkuatnya mas, untuk melakukan kegiatan dugem tersebut? Kan banyak banget berita negatifnya kayak, mohon maaf yah misalnya drugs atau kasus – kasus, berantem dan segala macamnya tapi, kok mas masih mau untuk pergi ketempat itu?

Mas Yusuf : Karena pengaruh temen sih. Temen selalu ngajak dan saya pun tidak

bisa untuk menolak.

Peneliti : Sebenarnya siapa sih yang berpengaruh pada mas untuk melakukan kegiatan dugem itu sendiri?

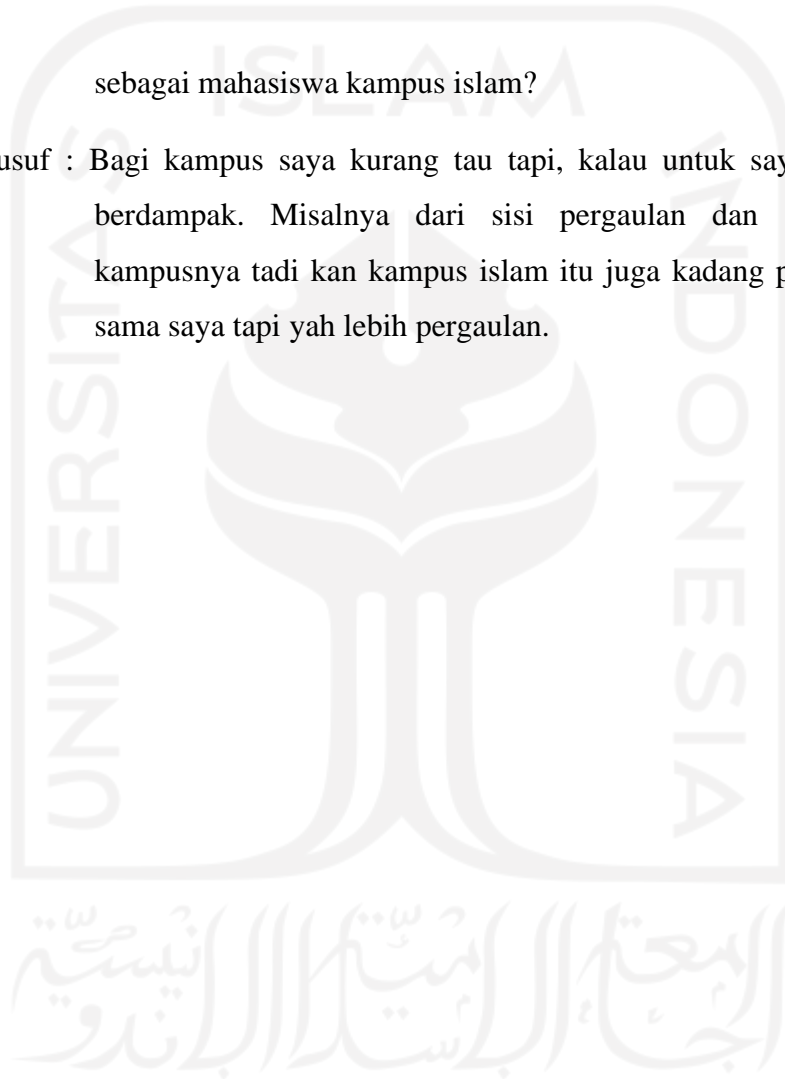
Mas Yusuf : Lebih ke faktor temen sih, awalnya juga karena temen dan akhirnya

keterusan

Peneliti : Seberapa berdampak pengaruhnya untuk mempengaruhi identitas mas

sebagai mahasiswa kampus islam?

Mas Yusuf : Bagi kampus saya kurang tau tapi, kalau untuk saya sendiri sih berdampak. Misalnya dari sisi pergaulan dan sisi identitas kampusnya tadi kan kampus islam itu juga kadang pengaruh juga sama saya tapi yah lebih pergaulan.



WAWANCARA 3

Narasumber : Andika Saputra

Tanggal : 13 Mei 2021.

Tempat : Kosan Narasumber hari pertama Idul Fitri

Peneliti : Selamat pagi mas, bisa perkenalkan namanya mas?

Kampus : STIPRAM Yogyakarta

Mas Andika : Iya selamat pagi, nama saya andika. Saya dari kampus sekolah tinggi

pariwisata Ambarukmo

Peneliti : Disini saya ingin melakukan wawancara terhadap masnya, terkait dunia

gemerlap malam. Baik, bisa kita mulai yah mas

Mas Andika : Iya

Peneliti : Apakah mas mengetahui bagaimana kegiatan dugem itu

berlangsung?

Mas Andika :Yah yang saya ketahui kegiatan dugem itu berlangsung sebelum jam 12

yang diisi oleh band band undangan dan nyanyi dan sebagainya.

Tetapi, setelah jam 12 itu baru dimulai DJ dan disana kegiatannya

orang – orang pada minum – minum, nari, joget – joget, berciuman

dengan pasangannya atau bahkan berciuman dengan pasangan orang

Peneliti : Oke mas saya lanjut pertanyaannya yah mas. Apakah kegiatan dugem

itu sendiri memberikan makna bagi kehidupan mas, sebagai mahasiswa di Yogyakarta?

Mas Andika : Kalau memberi kesan tersendiri ya, sepertinya ada. Karena darisana,

saya mengetahui dunia malam seperti itu. Kalau untuk kesan lainnya tidak ada, menurut saya Cuma seperti itu

Peneliti : Apa sih latar belakang mas, dalam melakukan kegiatan dugem tersebut?

Mas Andika : Untuk latar belakang, setiap orang pasti berbeda – beda yah. Kalo untuk

saya, itu latar belakangnya yah awalnya hanya sekedar untuk menemani teman – teman saya. Jadi, dalam circle pertemanan itu saya sekedar meneamni lah. Misalnya, mereka mabok yah saya yang bopong pulang

Peneliti : Keuntungannya bagi mas saat melakukan kegiatan dugem?

Mas Andika : Untuk keuntungan sendiri, kalo bagi saya itu memperkuat pertemanan saya dan bertemu dengan orang – orang baru disana.

Disisi lain dari negatifnya, bagi saya dugem itu menambah pertemanan dan memperkuat pertemanan

Peneliti : Dengan adanya banyak berita negative tentang dugem itu sendiri, apa yang menjadi alasan terkuat mas untuk melakukan kegiatan dugem itu sendiri?

Mas Andika : Kembali lagi, untuk alasan dan motivasi saya yang paling kuat itu yah karena pertemanan dan mencari teman – teman baru

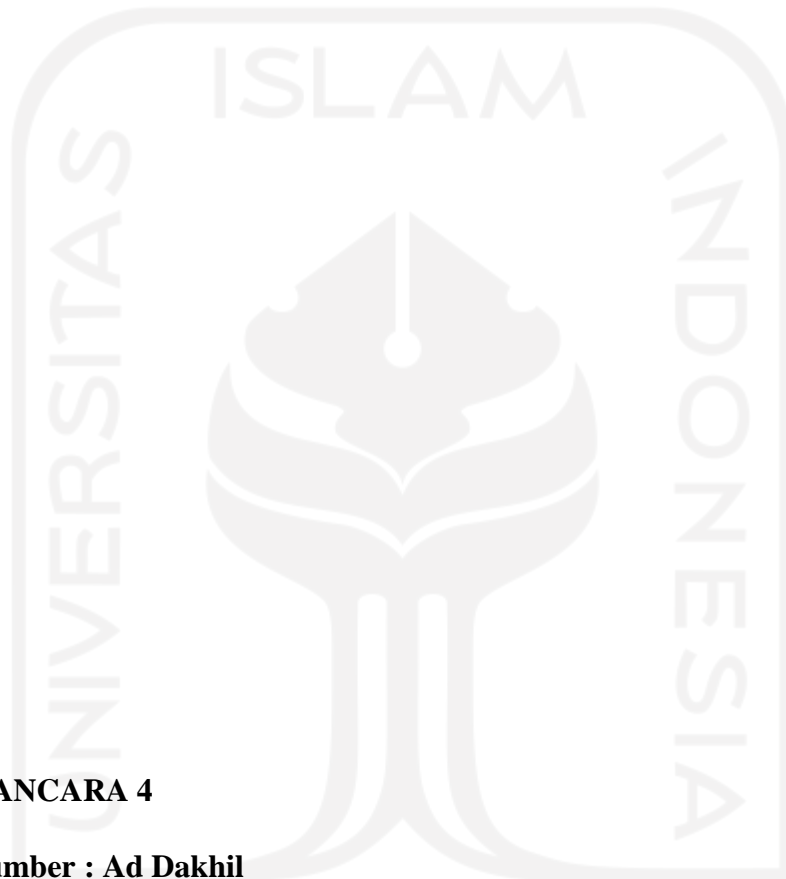
Peneliti : Coba mas jelaskan siapa yang paling berpengaruh untuk mas dalam melakukan kegiatan dugem itu sendiri?

Mas Andika : Ohhh kalo ini jelas teman – teman sekelas saya selama saya kuliah

Peneliti : Oke mas, pertanyaan terakhir yah mas. Seberapa berdampak kegiatan dugem itu bagi mas yang sebagai mahasiswa kampus swasta di Yogyakarta?

Mas Andika : Kalo untuk saya identitas di kampus swasta itu sendiri ada berdampaknya, karena saya sendiri dari kampus pariwisata. Tapi, kalo untuk orang lain saya kurang tahu. Dalam konteks sebenarnya juga, tidak terlalu berpengaruh identitas saya sebagai mahasiswa kampus. Hanya sekedar identitas saya dalam pertemanan

Peneliti : Baik mas, sekian wawancaranya saya ucapkan terimakasih banyak yah mas.



WAWANCARA 4

Narasumber : Ad Dakhil

Tanggal : 8 Juni 2021.

Tempat : Kos peneliti dan wawancara dilakukan via telepon Whatsapp

Kampus : Universitas Islam Indonesia (UII)

Peneliti : assalamu'alaikum mas Dakhil

Dakhil : waalaikum salam mas daja

Peneliti : di sini saya minta waktu nya sebentar yaa untuk penelitian saya

- Dakhil : monggo mas silahkan
- Peneliti : boleh memperkenalkan diri mas Dakhil
- Dakhil : nama saya Dakhil dari UII angkatan 2016, saya dari jurusan Farmasi
- Peneliti : oke mas dalam hal ini saya membutuhkan narasumber untuk penelitian saya dengan judul studi fenomenologi, bersedia mas untuk saya wawancarai ?
- Dakhil : siap mas, saya bersedia
- Peneliti : Kita mulai yaa mas, apakah mas nya mengetahui bagaimana kegiatan dugem itu berlangsung ?
- Dakhil : mungkin saya tau mas Dugem yang biasa dilakukan ada partynya mas, nah setiap party itu berbeda2 mas setiap malamnya, malam senin beda, selasa dan seterusnya dan dalam party itu ada host yang memimpin, setelah itu nanti aka nada penari tiang nah di situ ada wanita2 yang joged2 dan dansa2 untuk mengjibur para pelanggan dugem, nah setelah itu kita bias party sama2 maksudnya kita masuk ke atas panggung karena disana ada tempat duduk kita. kita boleh jogged di panggung maupun di tempat duduk nah itu dinamakan acara bebas untuk pelanggannya, itu yang saya tahu mas
- Peneliti : masnya cukup mengetahui tempat dugem yaa

Dakhil : iyaa mas

Peneliti : dalam pengetahuan mas, apakah kegiatan dugem tersebut memberikan makna tersendiri bagi kehidupan masnya sebagai mahasiswa di Jogja ?

Dakhil : menurut saya mas, saya dapat pengalaman2 owh seperti ini to dunia malam kan kita nanti tidak penasaran mas kalau kita udah nikah dan merasa penasaran itu udah telat mas dan saya juga dapat teman baru dan saya juga dapat kerja juga dan sambil ngobrol2 juga di sana

Peneliti : tolong jelaskan apakah latar belakang masnya melakukan kegiatan dugem tersebut selama mas menjadi mahasiswa di jogaj, motivasi masnya apa ?

Dakhil : motivasi saya itu, sebenarnya ngga ada motivasi mas mungkin karena pergaulan, kita tau kan anak kuliah atau rantau pasti ingin mencari sesuatu atau inovasi, entah itu inovasi nanti diceritakan di kampung atau sama temen2. Ibaratnya ada bahan oborolan sama temen2. dan pergaulan serta lingkungan juga yang mendorong ma s

Peneliti : bisakah mas sebutkan, apa sih keuntungan bagi mas ketika melaksanakan kegiatan dugem ?

Dakhil : menurut saya mas dugem itu ngga ada sih keuntungannya secara garis besarnya, secara dugem itu buruk dimata orang lain. mungkin kalo keuntungan untuk diri sendiri seperti yang saya bilang tadi mas

pasti kita ketemu temen baru, cerita baru, apalagi ketemu kerabat2 baru baik cewek maupun cowok yang barangkali kita tau lagi entah dimana mungkin lebih ke banyak teman sih mas menambah wawasan dan rewelasi berteman mas

Peneliti : dengan adanya berita negative tentang tempat dugem itu sendiri, apa

yang menjadi alasan kuat mas untuk melakukan kegiatan dugem tersebut ?

Dakhil : karena menurut saya orang pasti menilai kegiatan dugem itu tidak baik sebenarnya yan pergi dugem itu tidak seperti itu tapi mereka ke sana mencari relasi, kesenangan dan untuk menghilangkan stress, apalagi kita anak kuliah, rata2 yang pergi ke dugem itu kebanyakan anak kuliah. mungkin anak kuliah smester akhir yang stress dengan skripsinya dan kalo untuk mahasiswa awal penasaran dengan kegiatan di kota seperti kegiatan malamnya mungkin ingin cari pengalaman baru juga

Peneliti : berarti mas mengesampingkan berita2 negatif yaa, bias mas jelaskan , siapa yang begitu berpengaruh untuk mas melakukan kegiatan deugem itu sendiri ?

Dakhil : kalo dari pengalaman2 saya itu dari teman mas, kenapa dari teman misalnya kalo lagi ngumpul di café awalnya, nah setelah itu pindah ke tempat dugem oleh ajakn teman dan di sana akan ketemu

orang baru setelah itu bakal mengunjungi dugem lagi, bahkan setiap hari ke dugem dan kalo ada uang ke dugem dan memang awalnya dari teman mas dan kalo dari diri sendiri itu agak lambat mas

Peneliti : menurut masnya seberapa berdampak sih kegiatan dugem itu mempengaruhi identitas masnya sebagai kampus Islam, kan masnya dari UII yaa, nah saya ingin mengetahui hal tersebut ?

Dakhil : sebenarnya sih dampaknya itu memang dari kampus kita pertama, kok anak UII latar belakangnya itu Islam tapi kok masuk ke tempat dugem. itu kan bertabrakan dengan latar belakangnya sebagai mahasiswa kampus Islam, mungkin itu dari kampus kita, dari teman2 kita, pasti teman2 bilang kok kamu dugem sih padahal masuk universitas Islam kan ngga mencerminkan bahwa kita itu mahasiswa UII, itulah mas mungkin dampaknya yang saya ketahui, jelek nama kita dan kampus juga demikian

Peneliti : cukup sekian yaa wawancara kita hari ini kareana memang hanya da 7 pertanyaan, terimakasih banyak mas atas waktunya.

Assalamua'alakum mas

Dakhil : iya sama2 waalaikum salam wr wb.