

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Tempat hiburan malam semakin menjamur di kota-kota besar, khususnya Jakarta dan Surabaya. Di berbagai sudut kota bisa ditemukan bermacam-macam tempat hiburan yang dibuka pada malam hari mulai dari kafe, *pub*, dan diskotik. Di Jakarta misalnya, Jakarta memiliki banyak sekali tempat hiburan malam yang membuat persaingan antar *club* malam semakin ketat contohnya adalah *X2 Club*, *Apollo Bar Jakarta*, *Blowfish Jakarta*, *Club 36*, *Immigrant Bar Jakarta*, *Stadium*, *Marley Signature Bar*. Kota metropolis kedua adalah Surabaya, yang memiliki kesamaan dengan Jakarta. Kota Surabaya memiliki banyak sekali tempat hiburan malam berupa kafe, *pub*, dan diskotik yang tersebar hampir di seluruh wilayah. Tempat hiburan di Surabaya ini ada yang buka sejak sore, namun ada juga yang buka hampir 24 jam penuh dalam sehari. Semakin berkembangnya kota Surabaya, maka kehadiran *pub* dan diskotik ini semakin membuat kota pahlawan menjadi berwarna pada malam hari. Tempat diskotik di Surabaya contohnya adalah *M-one*, *Blowfish*, *Foreplay*, *Kowloon Palace*, *Eclectic*, *360*, *Coyote Ten Club*, *Emperor*, *Ice Club*, *Kantor*, dan *Castello* merupakan tempat tujuan yang selalu ramai dikunjungi khususnya oleh para remaja.

Salah satu contoh adalah diskotik *Foreplay* yang mengusung tema *Campus Night* pada hari Senin dan *Lady`s Night* pada hari Rabu. Sesuai dengan namanya, pada malam *Lady`s Night* khusus untuk pengunjung perempuan dibebaskan membayar atau gratis untuk masuk tempat tersebut sedangkan untuk pengunjung laki-laki tetap membayar dengan tarif yang sudah ditetapkan yaitu Rp. 75.0000,00. Untuk *Campus Night*,

malam yang khusus dibuat untuk para mahasiswa, tarif normal masuknya adalah Rp. 50.000,00 tetapi apabila pengunjung yang datang menunjukkan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) maka mendapat potongan harga yaitu Rp. 30.000,00 dan gratis minuman-minuman khusus yang ditawarkan tempat tersebut baik yang beralkohol atau tidak. Harga ini berlaku untuk pengunjung perempuan maupun laki-laki.

Tidak hanya diskotik, tempat hiburan malam yang berada di Surabaya adalah kafe. Contohnya adalah *Kirkos*, *Capital*, *Eclectic*, *Outbar*, *Domicile*, *Still Road*, *Spazio*, dan *G-Walk*. Tempat tongkrongan di atas mempunyai kelebihan masing-masing dalam menarik perhatian para remaja untuk *hangout* di tempat tersebut. Mereka tidak hanya menjual suasana yang dibentuk, tetapi juga fasilitas yang bisa digunakan secara *free* seperti *wifi* sehingga dapat memuaskan para remaja untuk berkunjung kembali. Para remaja tersebut *nongkrong* untuk menunggu waktu. Mereka lanjut ke tempat diskotik. Kafe-kafe tersebut juga menyediakan minuman beralkohol yang biasanya dibeli remaja sebelum masuk diskotik agar pada saat di dalam mereka tidak perlu memesan lagi. Alasannya adalah untuk menghemat pengeluaran. Ada juga yang butuh pemanasan, sebelum minum-minum yang kadar alkoholnya lebih besar, sehingga mereka bisa langsung *triping*.

Hal tersebut semakin diperkuat oleh tulisan Emka (2009, hal. 258-259) yang mengemukakan bahwa:

Sosok ABG yang banyak dirasuki rasa keingintahuan yang berlebih sepertinya membuat mereka ingin mencoba segala tantangan baru. Makanya jangan heran kalau ternyata para ABG ini juga menjadi bagian tak terpisahkan dari gebyar kehidupan malam yang berlangsung di sejumlah kafe *trendsetter*. Pada malam-malam *clubbing*, biasanya hari Rabu, Jumat, dan Sabtu malam, mereka jarang sekali untuk melewatkan waktu “*having fun*” dengan ber-*ajojing* ria di lantai disko. Bahkan, banyak dari

mereka yang tidak segan-segan menyeruput segelas *Long-Island* atau bir dingin yang menyejukkan. Yang patut menjadi catatan penting adalah para ABG yang pada malam-malam gaul setia memadati sejumlah kafe tidak hanya didominasi oleh cowok-cowok tetapi juga cewek-cewek. Ternyata malam-malam *clubbing* Jakarta, yang tak pernah usai dengan mimpinya, juga menjadi persinggahan para cewek-cewek ABG. Tak peduli meskipun usia mereka baru beranjak dari angka 17 tahun, para gadis ABG ini tetap saja melibas malam dengan senyuman lebar dan tawa di lantai disko.

Lebih lanjut, dari sekian banyak kafe *trendsetter* yang tersebar di setiap sudut Jakarta, tak semuanya menjadi daerah favorit mereka. Boleh dibilang, mereka pun punya tempat-tempat favorit yang menjadi “tempat” nongkrong setiap malam-malam *clubbing*. Seperti contoh coba saja lihat di sejumlah kafe atau kelab *trendsetter* yang tersebar di seantero Jakarta. Tempat itu nyaris tak pernah sepi dari derai canda-tawa, teriakan manja, dan liukan syahdu sejumlah ABG Jakarta. Pada malam minggu, ruangan sudut-sudut kafe dijamin pasti penuh sesak oleh tingkah pola mereka. Begitu sesaknya hingga kaki terasa susah untuk berjalan. Asap mengepul deras berpacu dengan hawa dingin AC dan musik yang menghentak dari detik ke detik yang diusung para DJ yang memainkan lagu penggedor telinga, mulai dari progresif, rance, ada *garage*, sampai *R&B*.

Investigasi penulis novel, Emka (2009, hal. 261-263) juga mengemukakan bahwa:

Mereka (pasti enggak semuanya), malam-malam *clubbing* tak mengganggu sekolah. Malah, kata mereka, dengan *clubbing*, mereka bisa *enjoy*, menghilangkan *be-te*, dan *refreshing*, sehingga keesokan harinya, mereka bisa dengan *plong* berpacu dengan buku-buku sekolah. Bukan tanpa alasan, *lho*, kalau saya “banyak bertanya”. *Hare gene “clubbing”* di Jakarta rasanya, *kok* jarang melihat ABG yang ber-*dugem* sehat. *Dugem* atau *clubbing* yang tidak melibatkan unsur alkohol, rokok, dan ini yang cukup mengkhawatirkan, yaitu *drugs*. Wilayah Selatan (maksudnya: kafe-kafe yang tersebar di Jakarta Selatan), dari pengamatan selintas yang saya lakukan, sebagian besar ABG yang ber-*clubbing* ria memang hanya mengonsumsi rokok dan

alkohol. Itu bisa dimaklumi, mengingat wilayah Selatan sampai sejauh ini memang masih tergolong tidak “vulgar” untuk urusan *drugs*. Minimal, belum ada satu kafe atau kelab pun yang “populer” sebagai ajang *tripping* sampai detik ini. Tapi untuk wilayah Barat, *ehmmm...*, selain rokok dan alkohol, *drugs* juga jadi salah satu “biang”-nya dugem/*clubbing*. Berapa puluh ABG yang rela menghabiskan jam di kelab SD-kawasan Kotadari Jumat malam Senin pagi, berapa ratus ABG yang rela bergèdèg-ria di acara *Sunday Madness*, di diskotek CN di kawasan Glodok, Jakarta Barat, yang pasti, setiap minggu, ratusan ABG menjadi salah satu kelompok yang pantas mendapat predikat sebagai “peserta setia” Makanya, saya lebih banyak “enggak percaya-nya” kalau ada beberapa ABG yang saya ajak ngobrol mengaku *fine-fine* saja dengan urusan sekolah. Bagaimana mau percaya, kalau salah satu gadis ABG yang peneliti *ajak ngobrol*-sebut saja Nana, 17 tahun tiba-tiba jatuh ke lantai *gara-gara* kebanyakan minum *tequila*. Ujung-ujungnya, dia harus dipapah dan diantar pulang pihak sekuriti ke rumah ortunya saat sadarkan diri. Masih beruntung Nana tidak jatuh ke “tangan” orang yang tidak bertanggung jawab. Salah-salah, bisa saja terjadi peristiwa pemerkosaan, penculikan, atau perampokan.

Gambaran remaja yang terjun ke dunia malam Jakarta seperti diceritakan di atas juga terjadi di Surabaya. Menurut data tambahan dari sumber koran Jawa Pos, Sabtu 22 Februari 2014 mengemukakan bahwa:

Lampu disko warna-warni gemerlapan, *bartender* asyik memainkan botol putar sana-sini, cewek berbaju mini dimana-mana, *house music* memekakkan telinga. Suasana yang disebutkan di atas adalah berasal dari *nightclub*, karena itu tidak heran kalau anak SMA bahkan SMP mulai main-main di dunia malam tersebut. Faktanya, 9,63 persen responden pernah mencoba untuk *clubbing*. Berasal dari iseng dan ajakan teman buat cuci mata, Reno Avianda Trisna pernah menghabiskan malam minggu di sebuah klub malam. Cowok dari SMKN 3 Surabaya itu bersama sepuluh teman gengnya *clubbing* untuk kali pertama saat kelas X dulu. Iseng-iseng berhadiah, Reno malah dapat kenalan cewek-cewek hot. “Itu temanku juga yang mengajak saya untuk ikutan juga. Tapi lumayan juga, di sana saya cuma duduk saja. Saya merasa tidak nyaman soalnya

musiknya terlalu keras di telinga dan membuat agak pusing,” papar murid kelas XIII teknik audio video itu. Pengalaman pertama Reno *clubbing* ternyata tidak begitu bagus. Di antara lautan orang-orang yang joget *ajeb-ajeb*, pacar Reno malah merasa asing. Selain itu Reno merasa capek karena tidak tidur semalaman.

Lagi bosan akut plus buntu, paling pas ganti tempat nongkrong dengan suasana baru. Merasakan *house music* bikin pikiran kembali *fresh*,” kata Putri Ayu Kumala dari SMA Dr. Soetomo Surabaya yang sudah lima kali *clubbing*. Berbeda dengan nongkrong di kafe biasa, kelab malam bikin cewek betah berlama-lama. Meski menurut dia di sana banyak anak nakal, dirinya otomatis tidak ikutan jadi nakal. Kalau keseringan bisa terpengaruh sama dunia *ajeb-ajeb*. “Tapi, aku sama teman-temanku sudah komitmen bahwa kami ingin coba nakal tapi tetap tahu aturan, paling lama pulang jam 12 malam.” Di sisi lain ada Lya Monica dari SMAN 13 Surabaya yang mengaku tidak pernah pergi ke kelab malam karena takut untuk coba-coba. Ada beberapa temanku yang sering ke kelab tapi tetap biasa aja, tidak seburuk pikiran orang-orang. Bergantung tujuan anaknya juga, kalau dia hanya sekedar pingin tahu karena penasaran menurutku wajar saja.

Berdasarkan hasil survey dari responden yang ditemukan terdapat tiga alasan pergi ke kelab malam: bosan di rumah 37,3%, suka *house music* 25,5%, dan cuci mata 17,6%. Yang sering dilakukan di kelab malam: menikmati musik 37,3%, sekedar duduk 29,4%, dan *nge-dance* 15,7%. Berikut adalah pandangan tentang responden yang pergi ke kelab malam: nakal 42,5%, sok-sokan 18,3%, dan ikut-ikutan 14,5%. Data responden tersebut didapatkan berdasarkan jenis kelamin: Cowok 50%, dan cewek 50%. Untuk pendidikan: SMP 50%, dan SMA 50%. Total responden 564 terdiri atas pelajar SMP dan SMA di Surabaya. Usia: 11-13 tahun 16,5%, 14-16 tahun 27,5%, dan 17-19 tahun 56,0%.

Kutipan di atas merupakan fenomena remaja di kota Jakarta dan Surabaya yang mengunjungi tempat hiburan malam. Penulis novel, Emka (2009, hal. 256) mengemukakan bahwa:

Remaja merupakan salah satu tamu setia yang sering kali memadati sejumlah tempat hiburan malam. Di Jakarta mereka disebut ABG (Anak Baru *Gede*). Entah darimana istilah itu lahir, tapi yang jelas mendengarnya saja semua orang sudah paham siapa mereka. Paling tidak mereka adalah gambaran dari sosok cowok-cewek yang baru saja beranjak “gede”, beranjak dari akil balig menuju tahapan dewasa. Usianya berkisar antara 15 sampai 18 tahun.

Masa remaja (*adolescence*) adalah masa periode perkembangan transisi dari anak-anak hingga masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 hingga 22 tahun (Santrock, 2002, hal. 23). Istilah remaja berasal dari bahasa Inggris ‘*adolescence*’ yang berasal dari kata Latin *adolescere* yang artinya tumbuh ke arah kematangan (Muss, 1968, hal. 4). Dalam hubungan dengan kematangan inilah sulit mencari definisi remaja yang bersifat universal (Sanderrowitz & Paxman, 1985). Remaja dalam arti psikologis sangat berkaitan dengan kehidupan dan keadaan masyarakat dimana masa remajanya sangat panjang. Pada tahun 1974 (Muangman, 1980, hal. 9) WHO memberikan definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut dikemukakan tiga kriteria, yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, sehingga secara lengkap definisi tersebut berbunyi sebagai berikut: “Remaja adalah suatu masa dimana *pertama*, individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual, *kedua*, individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, dan *ketiga*, terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri” (Sarwono 2013, hal. 11-12).

Menurut pandangan Piaget dalam Hurlock (1999, hal. 206) secara psikologis, masa remaja adalah masa dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana individu tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya adalah masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak dampak. Secara afektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok, dan transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja, memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.

Sementara itu, menurut Bloss (1962) dalam Sarwono (2013, hal. 30-31) dalam proses penyesuaian diri jika dikaitkan dengan remaja yang terjun ke dunia malam termasuk pada tahap perkembangan remaja madya 15-18 tahun (*middle adolescence*) yaitu pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan. Dia senang kalau banyak teman yang menyukainya. Ada kecenderungan "*narcistic*", yaitu mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang punya sifat-sifat yang sama dengan dirinya. Selain itu, ia berada dalam kondisi kebingungan karena ia tidak tahu harus memilih yang mana: peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimistis atau pesimistis, idealis atau materialis. Masa remaja sangat identik dengan perubahan-perubahan yang terjadi. Mereka juga dihadapkan pada tugas-tugas yang berbeda dari tugas pada masa anak-anak. Sebagaimana diketahui, dalam setiap fase perkembangan, termasuk pada masa remaja, individu memiliki tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi. Apabila tugas-tugas tersebut sudah berhasil diselesaikan dengan baik, maka akan tercapai suatu kepuasan, kebahagiaan, dan penerimaan diri dari lingkungan. Dari semua

keberhasilan individu memenuhi tugas-tugas itu juga akan menentukan keberhasilan individu memenuhi tugas-tugas perkembangan pada fase berikutnya.

Remaja menjelajah lingkungannya agar mendapatkan gambaran tentang apa yang akan dilakukan ketika menjadi dewasa. Tugas perkembangan remaja bagi usia 12-18 tahun menurut Havighurst (1976) dalam Monks, F. J (2002, hal. 260-261), antara lain: perkembangan aspek-aspek biologis, menerima peranan dewasa berdasarkan pengaruh kebiasaan masyarakat sendiri, mendapatkan kebebasan emosional dari orang tua dan/atau orang dewasa lain, mendapatkan pandangan hidup sendiri, merealisasi suatu identitas sendiri dan dapat mengadakan partisipasi dalam kebudayaan pemuda sendiri. Sayangnya, tidak semua remaja dapat memenuhi tugas perkembangan dengan baik.

Dari penjelasan di atas terdapat banyaknya alasan yang membuat remaja tertarik untuk mengunjungi hiburan malam tersebut: dengan tujuan hanya sekedar ingin tahu, coba-coba, bosan di rumah, suka *house music*, cuci mata dan mencoba menghilangkan *stres*. Menurut hasil wawancara awal yang telah didapat oleh peneliti, pada tiga informan remaja yang sekolah di Surabaya dan terlibat dalam kehidupan dunia malam, ada beberapa alasan mereka terjun ke dunia malam. Berikut kutipan wawancara yang terucap dari masing-masing informan :

*“Saya biasanya sering di rumah tapi sejak duduk di bangku SMA dan mempunyai banyak teman dekat, mereka mesti ngajak saya keluar terus ya ke tempat-tempat hiburan malam gitu kaya diskotik kalau enggak ya sekedar nongkrong di cafe sampai larut malam tergantung dana juga sih. Ya karena ajakan dari teman-teman saya, jadi ya enggak enak aja kalau saya nolak. Mau ga mau ya saja join sama aja selama tidak merugikan ya boleh-boleh aja si. Daripada dibilang saya tidak asyik dan tidak gaul ya saya ikut aja biar ramai”* (Remaja 1).



“Itu temanku juga yang ngajakin, aku ikutan juga soale dibayari jadi gratisan de. Daripada saya bayar ya mending saya dibayarin to lagipula temanku yang ngajak juga ga keberatan. Lagipula aku disana ya duduk aja kok sama nikmatin musik aja soalnya kepala saya juga pusing gara-gara dicekoi minuman yang aku ga tau jenisnya apa. Masa uda dibayarin aku dicekoi enggak aku minum ya sungkan sama bos he he he” (Remaja 2).

“Aku asli jakarta ko, tapi pindah surabaya soale ya ikut ortu pindah di surabaya. Saya si dulu uda tobat pergi ke tempat gituan soalnya sudah bosan di Jakarta sana gitu-gitu aja suasananya. Tapi sejak berteman sama teman-teman sekolah di Surabaya ya kumat lagi habisnya yang ngajak teman cewek satu geng juga. Jadi pasti amannya kalau sama teman-teman cewek, kalau diajak teman cowok ya malas ko daripada aku mabuk ntik di apa-apain gimana?” (Remaja 3)

Berdasarkan dari hasil wawancara awal di atas, peneliti menyimpulkan bahwa konformitas adalah salah satu sebab remaja terjun ke dunia malam. Salah satu ciri yang mencolok dari masa ini adalah keterlibatan remaja yang cenderung untuk menyesuaikan diri dengan teman-teman sebayanya (perilaku *konform*) untuk mengunjungi dunia malam. Brehm & Kassin (1996, hal 234) dalam Suryanto, Ghazali, Herdiana, Alfian (2012) menyatakan bahwa konformitas adalah kecenderungan individu untuk mengubah persepsi, opini, dan perilaku mereka sehingga sesuai atau konsisten dengan norma-norma kelompok. Sementara itu menurut Baron, Branscombe, Byrne. (2008, hal. 106) dalam Sarwono, S.W & Meinarno, E.A. (2009), konformitas adalah suatu bentuk pengaruh sosial dimana individu mengubah sikap dan tingkah lakunya agar sesuai dengan norma sosial. Norma sosial, dapat berupa *injunctive norms* (yaitu hal apa yang seharusnya kita lakukan) atau *descriptive norms* (yaitu apa yang kebanyakan orang lakukan). Dalam konteks remaja yang terjun ke dunia malam, *injunctive norms* biasanya

dinyatakan secara eksplisit dalam keharusan remaja itu untuk belajar dan menghasilkan prestasi di sekolah. Sementara itu, *descriptive norms* biasanya bersifat implisit dan dinyatakan dalam perilaku suka melakukan tindakan sesuai dengan keinginan sendiri dan tidak memikirkan dampak buruk yang akan diterima. Sementara itu menurut Kiesler dan Kiesler (1969) dalam Rakhmat, J. (2012 hal. 148) menyatakan bahwa konformitas adalah perubahan perilaku atau kepercayaan menuju (norma) kelompok sebagai akibat tekanan kelompok – yang riil atau yang dibayangkan.

Baron, Branscombe, Byrne. (2008, hal. 109) dalam Sarwono, S.W & Meinarno, E.A (2009) menjelaskan tiga faktor yang memengaruhi konformitas, yaitu: kohesivitas kelompok, besar kelompok, dan tipe dari norma sosial. Kohesivitas adalah sejauhmana kita tertarik pada kelompok sosial tertentu dan ingin menjadi bagian dari kelompok tersebut. Semakin menarik suatu kelompok, maka semakin besar kemungkinan orang untuk melakukan konformitas terhadap norma-norma dalam kelompok tersebut. Begitu juga dengan ukuran kelompok. Semakin besar ukuran kelompok, berarti semakin banyak orang yang berperilaku dengan cara-cara tertentu sehingga semakin banyak yang mau mengikutinya. Terakhir, norma yang bersifat *injunctive* cenderung diabaikan, sementara yang *descriptive* cenderung diikuti. Berdasarkan pada uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konformitas merupakan suatu perilaku terhadap remaja untuk menyesuaikan diri dengan norma kelompok, baik ada maupun tidak adanya tekanan yang diberikan secara langsung dari kelompok teman sebaya terhadap anggotanya. Selain itu konformitas juga mengubah persepsi, opini, dan perilaku mereka sehingga sesuai atau konsisten dengan norma-norma kelompok.

Jika kajian tentang konformitas tersebut dilihat sebagai sebuah proses, maka akan muncul sebuah gambaran yang dinamis tentang perilaku *konform*. Berdasarkan pada perspektif tersebut maka konformitas dipahami sebagai suatu aspek yang selalu bergerak dan selalu berubah-berubah tergantung letak individu itu berada, dimana individu itu membiarkan sikap dan pendapat orang lain untuk menguasai dirinya agar sesuai dengan norma kelompok tersebut.

Penjelasan-penjelasan faktor di atas dikuatkan oleh penelitian-penelitian berikut ini. Penelitian yang dilakukan Nidyastari (2008) tentang “Gaya Hidup Remaja Yang Melakukan *Clubbing*” menemukan bahwa informan cenderung menampilkan dirinya berdasarkan pada norma, budaya, dan tren yang berlaku di lingkungan pergaulannya, dan bukan sebagaimana adanya informan. Mereka meminum alkohol dan mengkonsumsi obat-obatan terlarang, membeli barang-barang bermerk demi penampilan sebagai simbol prestis, memanfaatkan teknologi baru dan informasi untuk berkomunikasi, hiburan, menambah wawasan pengetahuan. Kehidupan atau aktivitas ketiga informan banyak dihabiskan di luar rumah bersama teman-teman untuk bergaul, bersenang-senang, dan mencari hiburan, misalnya seperti berkumpul atau ‘nongkrong’ di mall atau di suatu tempat untuk sekedar ‘mengobrol’, jalan-jalan, bersantai, dan *clubbing*. Dari serangkaian data-data yang muncul mengenai gambaran gaya hidup dan faktor-faktor yang melatarbelakangi gaya hidup ketiga informan tersebut, muncul karakteristik yang membedakan informan satu dengan lainnya sebagai seorang *clubber*. Informan 1 dan 3 adalah *clubbers* yang melakukan aktivitas *clubbing* tidak hanya untuk bersenang-senang, tetapi juga untuk mendapatkan keuntungan berupa uang. Sementara itu, informan 2 adalah seorang *clubber* yang melakukan aktivitas *clubbing* yang tujuannya murni

untuk bersenang-senang dengan teman-teman, bukan mencari keuntungan berupa uang karena latar belakang perekonomian yang kuat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik mengkaji secara ilmiah tentang remaja yang terjun ke dunia malam. Peneliti juga melihat adanya keterkaitan antara remaja dengan konformitas untuk mengunjungi dunia malam. Kekhasan dalam penelitian ini adalah pada informan yang dipilih, yaitu remaja yang menjadi pengunjung untuk terjun ke dunia malam.

## **1.2. Fokus Penelitian**

Berdasarkan pada uraian latar belakang, fokus penelitian ini adalah untuk mengkaji secara ilmiah konformitas pada remaja yang terjun ke dunia malam yang dimaksudkan konformitas dalam konteks ini adalah pada penelitian ini, peneliti membatasi tempat hiburan malam tersebut hanya pada diskotik. Penelitian ini melibatkan tiga informan yaitu remaja sebagai pengunjung yang mengunjungi tempat dugem di kota Surabaya. Peneliti mengambil remaja sebagai informan penelitian karena dalam hasil observasi dan *interview* awal mereka terlihat lebih suka menghabiskan waktu dengan mengunjungi tempat hiburan malam daripada harus berdiam diri di rumah, untuk menghilangkan *stres*, cuci mata dan ajakan dari teman-temannya, padahal banyak kegiatan lain yang bisa mereka lakukan pada waktu luang seperti belajar dan mengerjakan tugas.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji secara ilmiah konformitas pada remaja yang terjun ke dunia malam.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah mengembangkan teori psikologi sosial khususnya tentang konformitas pada remaja yang terjun ke dunia malam.

### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

1. Bagi informan dan remaja, penelitian ini dapat memberikan suatu gambaran dan penjelasan tentang konformitas pada remaja sehingga mereka menjadi lebih sadar dengan aktivitas yang mereka lakukan bersama dengan kelompok dan juga agar mereka tidak melakukan aktivitas yang dapat merugikan dirinya dan orang lain.
2. Bagi orangtua, penelitian ini dapat memberikan gambaran konformitas pada remaja yang terjun ke dunia malam serta dapat memahami hal-hal yang menyebabkan perilaku konform semakin kuat terhadap teman-temannya.
3. Bagi masyarakat, LSM, dan pemerintah, penelitian ini bertujuan untuk membantu memberikan gambaran tentang perilaku konform yang dilakukan pada remaja dalam aktivitas yang dilakukan bersama teman-temannya. Diharapkan dari gagasan yang diberikan dapat menyumbangkan ide terhadap rancangan program pada remaja untuk berperilaku konform secara positif.