



FENOMENA *DUGEM* DI KOTA BATAM
(THE PHENOMENON OF DUGEM IN BATAM CITY)

Nurfadhilah & Junierissa Marpaung*

*Division of Counseling and Guidance, University of Riau Kepulauan, Batam

Abstrak

Batam merupakan salah satu pulau yang berada diantara perairan Selat Malaka dan Selat Singapura. Batam merupakan salah satu pulau di Indonesia yang dibangun menjadi kota industri. Batam berada dekat dengan jalur pelayaran besar di dunia. Posisi strategis Batam mengakibatkan banyak orang memiliki kepentingan tersendiri terhadap Batam. Batam menjadi sebuah kota dengan berbagai etnis tinggal didalamnya. Globalisasi memungkinkan masuknya nilai-nilai budaya dan *trend* gaya hidup dari berbagai pelosok dunia, yang kemudian diadopsi oleh masyarakat lewat perantara media massa. Gaya hidup merupakan pola hidup seseorang bagaimana orang menggunakan uang, waktu, dan minat serta pendapatnya terhadap hal-hal yang ada dilingkungannya. Tempat hiburan malam adalah tempat atau suatu kegiatan yang ditujukan untuk memberikan kesenangan bagi orang-orang agar dapat menghilangkan kejenuhan dari berbagai aktivitasnya dan dari berbagai perasaan tidak enak atau susah yang sedang dirasakan orang-orang tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana fenomena *dugem* yang ada di kota Batam. Hasil penelitian ini adalah pengunjung yang mengunjungi *pub* dan diskotik merasa *happy* dengan suasana yang ramai dan tidak pernah sepi pengunjung, setiap pengunjung yang mengunjungi *pub* dan diskotik ada tingkatan pengunjung seperti golongan VIP, Ketua dan Sok Cool karena golongan itu biasanya yang membedakan *style* pengunjung; ada batasan usia pengunjung yang ingin masuk ke dalam *pub* dan diskotik; dan setiap *clubbers* yang mengunjungi *pub* dan diskotik selalu berpenampilan rapi dan wangi.

Kata Kunci: *Dugem, Kota Batam*

Abstract

Batam is one of the islands that lies between the waters of the Malacca Strait and the Singapore Strait. Batam is one of the islands in Indonesia which is built into an industrial city. Batam is close to the major cruise line in the world. Batam's strategic position has caused many people to have their own interests in Batam. Batam became a city with various ethnicities living inside. Globalization allows the entry of cultural values and lifestyle trends from various corners of the world, which is then adopted by society through media mediators. Lifestyle is the lifestyle of a person how people use money, time, and interests and opinions of things that exist in the environment. A nightclub is a place or activity that is intended to give people the pleasure to get rid of the saturation of their various activities and from the various unpleasant feelings or feelings that are being felt by these people. The purpose of this study is to find out how the phenomenon *dugem* in the city of Batam. The results of this study are visitors who visit the pub and discotheque feel happy with a crowded atmosphere and never deserted visitors, every visitor who visited the pub and discotheque there are levels of visitors such as VIP, *Ketua* and *Sok Cool* because it is usually the class that distinguishes the style of visitors; there are age restrictions of visitors who want to enter pubs and discos; and every *clubbers* who visit pubs and discotheques always look neat and fragrant.

Keywords: *Dugem, Batam City*

junierissa_marpaung@yahoo.com

Pendahuluan

Batam merupakan salah satu pulau di Indonesia yang dibangun menjadi kota industri. Letak kota Batam begitu strategis. Pulau Batam yang merupakan bagian dari wilayah Provinsi Kepulauan Riau (Kepri) adalah kawasan bagian orang Melayu. Banyaknya para pendatang yang menetap di daerah ini, mengakibatkan mulai terkikisnya keberadaan orang Melayu oleh kehidupan multietnis. Akan tetapi, bukan orang Melayu sama sekali hilang dari kehidupan Batam, karena adanya keberagaman etnis yang terjadi, merupakan salah satu bukti dari sifat orang Melayu yang selalu terbuka terhadap kaum pendatang yang menetap di daerah ini (dalam Samsul Bahrum, 2008).

Dewasa ini, perkembangan dan pertumbuhan kota di beberapa daerah di Indonesia terlihat semakin maju. Berbagai gedung-gedung yang menjulang tinggi ke angkasa terlihat kokoh berdiri di tengah-tengah daerah perkotaan. Salah satu pembangunan yang berkembang pesat adalah pembangunan pada sektor industri hiburan. Berbagai tempat-tempat hiburan di daerah perkotaan terus bertambah, mulai dari tempat hiburan yang dapat dinikmati semua golongan, tempat hiburan anak-anak dan para remaja, hingga tempat hiburan yang hanya didatangi oleh golongan-golongan tertentu saja seperti diskotik (dalam Muhammad Liyansyah, 2009). Globalisasi memungkinkan masuknya nilai-nilai budaya dan *trend* gaya hidup dari berbagai pelosok dunia, yang kemudian diadopsi oleh masyarakat lewat perantara media massa (dalam Hadijah, 2008).

Gaya hidup adalah pola-pola tindakan dalam membedakan antara satu dengan yang lain. Gaya hidup adalah bentuk identitas kolektif yang berkembang seiring waktu. Gaya hidup berfungsi dalam interaksi dengan cara-cara yang mungkin tidak dapat dipahami (dalam David Chaney, 2004). Tidaklah mengherankan jika *dugem* telah menjadi program rutin bagi penikmat dunia malam maka mereka rela mengalokasikan dana khusus hal yang mereka sebut memanjakan diri menghilangkan penat itu (dalam Jackson, 2003). Tempat hiburan malam adalah tempat atau suatu kegiatan yang ditujukan untuk memberikan kesenangan bagi orang-orang agar dapat menghilangkan kejenuhan dari berbagai aktivitasnya dan dari berbagai perasaan tidak enak atau susah yang sedang dirasakan orang-orang tersebut, yang ada pada malam hari (dalam Hertika, 2003). Menjamurnya tempat hiburan malam muncul pada fenomena *clubbing* yang cukup marak di awal tahun 2000-an, dimana *café*/diskotik selalu menjadi tempat nongkrong anak muda (Susanto, 2005).

Dari hasil penelitian Susilo Agus Dermawan (2016) menunjukkan bahwa bentuk perilaku dunia gemerlap (*dugem*) tergolong dalam bentuk non reflektif yakni perilaku yang dikendalikan dan diatur oleh kesadaran otak. Selain itu, perilaku *dugem* juga tergolong dalam bentuk perilaku terbuka karena perilaku tersebut dilakukan melalui tindakan dan bisa diamati ataupun dilihat secara jelas. Faktor penyebab seorang melakukan *dugem* dipengaruhi oleh faktor empirisme, naturalisme, dan konvergensi dimana faktor tersebut yang mempengaruhi perilaku seseorang melalui lingkungan.

Sedangkan hasil penelitian Mila Budi Utami (2007) ditemukan bahwa *dugem* merupakan sebuah *trend* baru dan telah menjadi bagian hidup di kalangan remaja, sehingga *dugem* menjadi istilah khas anak muda merujuk pada suatu dunia malam yang bernuansa kebebasan, ekspresif, modern, teknologis, hedonistik, konsumeristik dan metropolis yang menjanjikan kegembiraan sesaat. Elita Fihtri (2015) dalam penelitiannya diperoleh bahwa ada kelas-kelas pada kelompok *youngstar* dimana kelas atas dan kelas bawah mempunyai peran fungsi yang berbeda-beda dan mempunyai perbedaan pemikiran tentang tempat *dugem*.

Berdasarkan data awal dari wawancara dengan pengunjung ada beberapa alasan pengunjung pergi *dugem* hanya untuk mencari hiburan, mengekspresikan diri yang sudah capek karena sudah bekerja seharian, pengunjung merasa bahagia ketika berada di dalam tempat hiburan malam, pikiran tenang karena apa yang ia rasakan bisa diungkapkan lewat musik keras yang dimainkan oleh *Disc Jockey*. Selain alasan di atas tempat hiburan malam juga dijadikan sebagai wadah untuk pengaktualisasian diri dan mendapat pengakuan diri terhadap teman-temannya, agar menghindari rasa gengsi juga. Bukan hanya itu saja, tetapi tempat hiburan malam juga menjadi salah satu alternatif untuk mengadakan pesta ulang tahun, *hangout* dengan teman-teman atau bahkan ada yang sengaja datang untuk mencari teman baru.

Melalui uraian latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana fenomena *dugem* di Kota Batam.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2010) penelitian deskriptif dapat diartikan suatu metode yang digunakan untuk meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu pemikiran ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang. Sedangkan pengertian penelitian kualitatif menurut David Williams (dalam Moleong,

2007) adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah.

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa pub dan diskotik di Kota Batam Kepulauan Riau yang berjumlah 7 pub dan diskotik. Sampel dalam penelitian ini adalah pengunjung dan staf yang bekerja di pub dan diskotik (*waiters, manager, dan security*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur, observasi non partisipan dan dokumentasi.

Hasil Penelitian

Batam yang terkenal dengan Kota tanah Melayu yang terkenal dengan kota industri sekarang menjadi terkenal dengan adanya pusat hiburan malam yang menjadi tempat hiburan para masyarakat kota Batam, dikarenakan kota Batam adalah kota pariwisata yang berdekatan dengan Negara seberang Malaysia dan Singapura. Pusat hiburan di kota Batam untuk para pekerja yang bukan hanya berasal dari tanah Melayu saja, bahkan orang asing juga yang ingin mencari hiburan malam untuk menenangkan pikiran, menghilangkan rasa bosan, suntuk, ingin *happy* karena telah bekerja seharian.

1. Suasana Pub dan Diskotik

a. Ramai

Ramai adalah keadaan yang riang gembira, suasana yang meriah, suara yang riuh rendah. Banyak pengunjung yang berdatangan di malam hari menjelang pagi hari berkisar pukul 22:00pm sampai 02:00am WIB. Berbagai pertunjukkan acara di diskotik dan pub berlangsung masing-masing lampu dan laser di setiap sudut akan menyorot secara otomatis seiring mengikuti dentuman musik yang sangat keras yang dimainkan oleh *Disc Jockey*. Hal ini menjadikan tempat hiburan malam menjadi sasaran utama pengunjung yang akan masuk setiap malam harinya.

b. Bahagia

Kebahagiaan (*happiness*) adalah tujuan bagi setiap manusia. Kebahagiaan adalah sesuatu hal yang menyenangkan, sukacita, membawa kenikmatan serta tercapainya sebuah tujuan. Kebahagiaan pada tiap orang memang berbeda, karena kebahagiaan adalah hal yang subjektif (dalam Lukman, 2008). Pengunjung yang masuk pub dan diskotik mencari kesenangan dan mereka mendapatkan kebahagiaan dengan memasuki pub dan diskotik.

2. Pengunjung Pub dan Diskotik

a. Tingkatan Pengunjung

Menurut subjek ada dua tingkat pengunjung di diskotik ada beberapa golongan, yaitu:

- 1) VIP. Golongan ini adalah orang yang paling dihormati di dalam *club* atau diskotik, biasanya adalah *owner club* itu sendiri atau keluarganya.
- 2) Ketua. Golongan ini cukup banyak menghabiskan uang, cukup sering kelihatan berada di *pub* atau diskotik dan kenal dengan beberapa *waiters*.
- 3) Sok *Cool*. Golongan ini biasanya hanya duduk atau berdiri melipat tangan ke depan atau memasukkan tangan ke dalam saku celana, belum tentu di dalam pengunjung ini membeli minuman. Rata-rata mereka hanya bergaya dan melihat-lihat pengunjung lain yang sedang bergoyang di dalam *pub* dan diskotik.

b. Usia Pengunjung

Pengunjung yang memasuki pub dan diskotik rata-rata berusia mulai dari 17 tahun hingga 40 tahun dan memiliki kelompok tersendiri.

c. Tujuan Pengunjung

1) Ingin Berjoged

Pengunjung yang datang ke pub dan diskotik ingin berjoged, ada yang joged dengan santai dan ada juga yang berjoged menikmati irama musik yang dimainkan oleh *Disc Jockey*.

2) Ingin *Happy*

Kebahagiaan bisa dimunculkan dari lingkungan yang menyenangkan yang ditempati, kemampuan yang dimiliki, kebutuhan yang terpenuhi, dan kenikmatan dalam hidup.

3) Menghilangkan Stress

Stress adalah respon adaptif terhadap situasi eksternal yang menghasilkan penyimpangan fisik, dan psikologis. Stress merupakan suatu kondisi internal yang terjadi dengan gangguan fisik, lingkungan, dan situasi yang berpotensi pada kondisi yang tidak baik. Jadi, para pengunjung ingin menghilangkan stress dengan pergi ke *pub* dan diskotik.

4) Minum-minuman Beralkohol

Beberapa pengunjung datang ke *pub* dan diskotik hanya ingin menikmati minuman yang beralkohol, seperti: whisky, brendi, red bull, chivas, bir, dan juga anggur dalam

minuman tradisional. Beberapa pengunjung mengatakan alasan mereka meminum minuman beralkohol karena bisa membuat ketenangan dan *happy*. Hal ini terjadi karena di dalam kandungan minuman beralkohol terdapat zat yang dapat membuat peminum kecanduan, tenang, *happy* dan sampai mabuk hingga pingsan.

5) Merayakan acara bersama teman-teman

Ada juga pengunjung membuat acara perayaan ulang tahun, syukuran dan lain sebagainya di *pub* dan diskotik bersama teman-teman.

d. Penampilan Pengunjung

Penampilan adalah bentuk pernyataan diri atas penampilan yang menarik dan menimbulkan rasa percaya diri. Jika mengunjungi *pub* dan diskotik, tentunya ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Salah satunya adalah penampilan fisik. Hal ini dikarenakan jika penampilan tidak menarik maka rasa percaya diri akan hilang.

1) Laki-laki

Menggunakan baju kemeja lengan panjang atau pendek, celana panjang. Namun, ada juga beberapa pengunjung yang memakai celana pendek dan sandal.

2) Wanita

Wanita banyak yang menggunakan rok pendek, *tank top*, sepatu yang berhak tinggi, gaun secara rapi dan bersih dan yang paling utama wanita yang masuk ke *pub* dan diskotik itu selalu menggunakan parfum yang wangi agar menarik perhatian para pengunjung lain.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengunjung yang memasuki diskotik dan *pub* merasa bahagia karena suasana yang ramai.
2. Setiap pengunjung yang mengunjungi *pub* dan diskotik ada tingkatan pengunjung, seperti golongan VIP, Ketua, Sok *Cool*. Golongan ini yang membedakan *style* pengunjung.
3. Ada batasan usia pengunjung yang ingin masuk ke dalam *pub* dan diskotik.
4. Setiap *clubbers* yang mengunjungi *pub* dan diskotik selalu berpenampilan rapi dan wangi.

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Subjek

Para pengunjung harus tetap bisa menjaga diri dari hal-hal yang negatif, seperti narkoba, *free sex* agar tidak terkena AIDS, dan lain sebagainya. Pengunjung juga disarankan untuk mencari kesenangan dan menghilangkan stress dan kejenuhan dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang positif.

2. Bagi *Management Pub* dan Diskotik

Agar memperketat pengamanan yang ada di *pub* dan diskotik, dan selalu mewaspadai pengunjung yang menggunakan obat-obatan terlarang (narkoba) dan melakukan *free sex* serta berbuat onar atau kericuhan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai acuan atau referensi untuk melakukan penelitian tentang dunia gemerlap (dugem).

Daftar Pustaka

- Aunu, R. D. (2013). Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif. Volume XX No.1.
- Chaney, David. (1996). *Life Style* Sebuah Pengantar Komprehensif. Yogyakarta: Jalasutra.
- Deni, H. (2009). Kebahagiaan (*happiness*) pada remaja di daerah Abrasi. Vol. 11 No.2.
- Erli,E. (2011). Hubungan antara konsep diri dengan perilaku konsumtif pada remaja di SMP Negeri 1 Piyungan. Vol. 2 No.1.
- Elitha, F. (2015). Habitus dugem kelompok *youngstar* sebagai ritus di Kota Surabaya Paradigma. Vol. 3No.1.
- Hadijah, N. (2008). Pengaruh Mengunjungi Tempat Hiburan Malam TerhadapGaya Hidup Remaja Institut Pertanian Bogor. *Skripsi Tidak Diterbitkan*.
- Lukman, M. Edy. (2008). *Bahagia Tanpa Menunggu Kaya*. Jawa Timur: Kanzun.
- Muhammad, L. (2009). Dugem Gaya Hidup Para Clubbers. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Sumatera Utara Medan.
- Mustofa, Budiman. (2008). Quantum Kebahagiaan. Surakarta: Indiva Media Kreasi.
- N. Hybrianto. (2014). Remaja dan Dunia Gemerlap Malam. Universitas Sumatera Utara. *Skripsi Tidak Diterbitkan*.

- Praditya, Mochamad Yusuf. (2014). Dugem Remaja Putri: Studi Tentang Gaya Hidup Remaja Putri Kota Surabaya. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.
- R. Senduk. (2016). Perilaku Mahasiswa Dalam Dunia Gemerlap Di Kota Manado. *Jurnal Holistik Vol. X No. 18*.
- Stutzer,A. dan Frey. (2006). Self Control and Happiness. *Journal of Research Economic*. NO.310.
- Veenhoven,R. (2005). How long and Happy People Live in Modern Society. *Journal European Psychologist vol. 10, 330-343*.
- Yudantara, K.G. (2008). *Semestinya Hidup itu Bahagia*. Jakarta: Praninta Aksara.