

**PENGARUH MENGUNJUNGI TEMPAT HIBURAN  
MALAM MUSE SAMARINDA TERHADAP  
GAYA HIDUP MAHASISWA  
(Studi Kasus Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas  
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman)**

**Nurzhifah<sup>1</sup>, Endang Erawan<sup>2</sup>, Ghufro<sup>3</sup>**

***Abstrak***

*Pergaulan yang paling mencolok pada kehidupan remaja saat ini yaitu pada kehidupan malamnya. Keadaan ini juga didukung oleh munculnya tempat hiburan malam (diskotik) pada daerah perkotaan. Hal ini menjadi perhatian untuk mengetahui lebih jauh lagi kehidupan malam kawula muda, khususnya yang hidup di daerah perkotaan. Dengan adanya faktor hubungan sosial atau pergaulan, kemudian mempengaruhi mereka untuk mengadopsi gaya pergaulan untuk mengunjungi diskotik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh mengunjungi tempat hiburan malam terhadap gaya hidup mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan di Muse Entertainment Centre Samarinda. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara penelitian kepustakaan dan penelitian lapangan. Dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data korelasi Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara mengunjungi tempat hiburan malam terhadap gaya hidup mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Hal ini sesuai dengan teori behaviorisme pada ilmu psikologi komunikasi yang menjelaskan tentang penyebab dari perilaku manusia, yang dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungannya sendiri, bahwa mahasiswa tertarik mengunjungi tempat hiburan malam untuk sarana relaksasi mahasiswa dan dikarenakan salah satu faktor yaitu karena ajakan dari teman. Berdasarkan teori dan hasil penelitian memiliki kesamaan dan terbukti bahwa mengunjungi tempat hiburan malam berpengaruh terhadap gaya hidup mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.*

**Kata Kunci:** *Pengaruh, Hiburan Malam, Mahasiswa.*

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: [nurzhifah@gmail.com](mailto:nurzhifah@gmail.com)

<sup>2</sup> Pembimbing I dan Staf Pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

<sup>3</sup> Pembimbing II dan Staf Pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

## Pendahuluan

Tempat hiburan malam semakin menjamur di Samarinda. Di Samarinda ditemukan bermacam-macam tempat hiburan yang dibuka pada malam hari, mulai dari cafe, tempat karaoke sampai tempat hiburan diskotik. Banyaknya tempat hiburan malam yang bermunculan tidak lepas dari trend yaitu suatu kecenderungan perilaku atau kegiatan yang diikuti oleh orang banyak pada suatu masa tertentu yang sedang berlaku di masyarakat modern di Samarinda yang menjadi diskotik dan tempat hiburan malam lainnya sebagai tempat alternatif berkumpul. Bagi para pengunjungnya, tempat hiburan malam dapat menjadi ajang bersosialisasi dalam rangka memperluas pergaulan dan wawasan mereka (Hertika,2003).

Adapun tempat-tempat hiburan malam yang ada di Samarinda yaitu, Muse Entertainment Centre, Dejavu Kitchen Bar & KTV, Crowners Pub & KTV, Celcius Club Lounge & KTV, Mitra Cafe & Karoke, QQ KTV Karoke, D'Lux Club & KTV, dan masih banyak lagi.

Di kalangan mahasiswa tempat hiburan yang paling sering dikunjungi adalah Muse Entertainment Centre. Kehadiran tempat hiburan malam inipun dapat menstimulasi mahasiswa dalam pergaulan terutama pada hubungan pertemanan. Ajakan dari teman menjadi salah satu alasan seseorang mengunjungi tempat hiburan malam. Ajakan tersebut bersifat persuasif dengan cara mempromosikan tempat hiburan malam Muse Entertainment Centre.

Nama Muse Entertainment Center diambil dari mitologi Yunani yaitu *musai* yang dalam terjemahan bahasa inggris yaitu *muse*, *musai* dalam mitologi Yunani berarti kelompok dewi yang melambangkan seni. *Musai* adalah dewi musik, lagu dan tarian dalam mitologi Yunani. Diberi *tittle* Entertaintment Center karena Muse merupakan pusat hiburan di Samarinda. Pada *venue* Muse terdapat berbagai macam jenis hiburan yaitu, *live music*, dan *DJ show hall*, fasilitas karaoke dan *beerhouse* yang lebih bersifat santai serta ditemani alunan band akustik. Dapat disimpulkan beberapa hiburan ada di satu *venue*.

Komunikasi persuasif memerlukan pemahaman tentang faktor-faktor pada diri komunikator dan pesan yang menimbulkan efek pada komunikan. Persuasi didefinisikan sebagai “proses memengaruhi pendapat, sikap, dan tindakan orang dengan menggunakan manipulasi psikologis sehingga orang tersebut bertindak seperti atas kehendaknya sendiri” (Kamus Ilmu Komunikasi, 1979).

Berdasarkan pemaparan dari Bebe selaku dari pihak Muse Entertainment Centre menyatakan bahwa tempat hiburan malam Muse Entertainment Centre sering mengundang artis ibukota bahkan artis manca negara, salah satunya ialah Dawin penyanyi asal Brooklyn New York. Sering mengundang banyak artis membuat Muse menjadi tempat yang sangat menarik bagi mahasiswa.

Muse Entertainment Centre Berdiri Pada Tahun 2010 tepatnya tgl 24 November yang didirikan Oleh Bapak Robert Chayadi Sebagai Owner

berketurunan Cina Kalimantan dan di karuniai 3 orang putri yaitu Elen, Erlin dan Elmi yang masing-masing menjabat sebagai Manager di Muse Entertainment.

Muse mempunyai delapan lantai, pada lantai satu Muse memiliki ruangan untuk gathering family yang beroperasi hingga pukul 11 malam. Di lantai dua Muse memiliki Bar & Hall untuk Live Music Band dan DJ yang beroperasi mulai pukul sembilan malam sampai pukul empat pagi. Penawaran yang ada di dalam diskotik pun bermacam-macam mulai dari paket Rp. 1.500.000 hingga Rp. 10.000.000 dan yang dapat menikmati hiburan diskotik hanya yang berumur 17 tahun keatas. Di lantai tiga ada Balkon Hall yang tembus ke stage lantai tiga untuk menonton live music dan ada sofa pada setiap sekat-sekat agar tamu lebih santai saat menonton live music serta ada dua room untuk karaoke. Di lantai lima, enam dan tujuh Muse memiliki room karaoke ada 15 room yaitu junior room, executive room, dan president suite yang bisa menampung 15 orang. Room dapat digunakan untuk rapat ataupun berkumpul dengan keluarga maupun teman-teman. Di lantai delapan Muse memiliki Resto & Longe untuk bersantai sambil menikmati view tepian Sungai Mahakam Samarinda dan ada hiburan Live Music Acoustic menambah suasana menjadi sejuk.

Muse merupakan tempat hiburan yang berbeda dibandingkan dengan yang lain ditandai dengan konsep yang ditampilkan berbeda dan musik yang ditawarkan juga sangat modern yaitu genre musik EDM (*Electronic Dance Music*) dan kekinian untuk tamu sehingga membuat para tamu merasa nyaman dan dapat menikmati semua pelayanan yang ada. Adapun pub Muse ramai dikunjungi pada malam kamis (*ladies night*) dan pada malam minggu pada akhir pekan. Malam kamis atau biasa disebut dengan *ladies night* adalah malam khusus masuk pub gratis untuk wanita sedangkan pada hari-hari biasa pengunjung tidak terlihat ramai.

Peneliti mengambil sampel pada mahasiswa ilmu komunikasi dikarenakan kecenderungan pemahaman mengenai dunia hiburan/entertainment menjadi fokus pembelajaran pada studi ilmu komunikasi.

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka penulis merasa tertarik untuk meneliti dan menganalisis (Studi Kasus Di Diskotik Muse Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman).

## **Kerangka Dasar Teori**

### ***Ruang Lingkup Psikologi Komunikasi***

Dalam kacamata psikologi, komunikasi dipandang sebagai perilaku. Baik itu bersifat manusiawi, menarik, serta melibatkan banyak orang diberbagai situasi. Psikologi secara tajam mengupas “diri” kita sebagai pelaku komunikasi dan komponen komunikasi lainnya. Penyatuan keduanya melahirkan psikologi komunikasi yang berusaha untuk memahami, menjelaskan, dan memprediksi

bagaimana pikiran, perasaan, dan tindakan manusia dipengaruhi oleh manusia lainnya.

Dance (1967) mengartikan komunikasi dalam kerangka psikologi behaviorisme sebagai usaha “menimbulkan respons melalui lambang-lambang verbal: ketika lambang-lambang verbal tersebut bertindak sebagai stimuli. Proses pengolahan informasi disebut komunikasi interpersonal meliputi, sensasi, persepsi, memori dan berpikir.

Jadi ketika seorang mahasiswa menerima ajakan seorang temannya untuk mengunjungi tempat hiburan malam maka mahasiswa akan menangkap stimuli (sensasi) tersebut dan sensasi tadi akan berubah menjadi persepsi yaitu mahasiswa akan memperoleh pengetahuan baru tentang hiburan malam. Persepsi pun mengubah sensasi menjadi sebuah informasi. Saat mahasiswa menerima informasi tentang ajakan dari seorang temannya, maka ia akan menyimpan informasi tersebut dan memanggilnya kembali yang juga disebut dengan memori. Ia pun akan berpikir yaitu mengolah dan memanipulasi informasi tentang tempat hiburan malam untuk memenuhi kebutuhan atau memberikan respons terhadap dirinya.

### ***Teori Behaviorisme***

Dalam penelitian ini teori behaviorisme menjadi salah satu landasan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari adanya kunjungan tempat hiburan malam. Teori Behaviorisme lahir sebagai reaksi terhadap introspeksionisme (yang menganalisis jiwa manusia berdasarkan laporan-laporan subjektif) dan psikoanalisis (yang menganalisa tentang alam bawah sadar manusia yang tidak tampak) yang bertujuan untuk menganalisa perilaku manusia yang terlihat, dapat diukur dan diramalkan. Teori ini tidak membahas tentang bagaimana perilaku manusia itu apakah baik atau buruk, maupun rasional atau emosional. Melainkan menjelaskan tentang penyebab dari perilaku manusia, yang dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungannya sendiri. Mahasiswa pun memiliki lingkungan pertemanan yang luas sehingga mereka dapat merasakan pengaruh atau efek dari sebuah ajakan untuk mengunjungi tempat hiburan malam. Teori ini juga dikenal dengan nama “teori belajar” oleh para kaum behavioris, karena menurut mereka semua perilaku manusia itu didapat dari proses belajar. Belajar itu sendiri menurut mereka adalah perubahan perilaku organisme sebagai hasil dari pengaruh lingkungannya. Saat mereka mengunjungi tempat hiburan malam mahasiswa pun mengalami perubahan perilaku yaitu pada gaya hidupnya yaitu gaya hidup hedonisme. Secara psikologis, teori ini menggambarkan bahwa seluruh perilaku manusia, kepribadian, dan tempramen ditentukan oleh pengalaman inderawi (*sensory experience*). Sedangkan pikiran dan perasaan, disebabkan oleh perilaku masa lalu. Sehingga teori ini lebih menekankan perubahan perilaku akibat dari hasil proses belajar tersebut (Rahmat, 2009). Adapun salah satu faktor yang

mempengaruhi mahasiswa mengunjungi tempat hiburan malam yaitu ajakan dari teman.

Aristoteles berpendapat bahwa pada waktu lahir jiwa manusia tidak memiliki apa-apa, sebuah meja lilin (tabula rasa) yang siap dilukis oleh pengalaman. Dari Aristoteles, John Locke (1632-1704) tokoh empirisme Inggris, meminjam konsep ini. Menurut kaum empiris, pada waktu lahir manusia tidak mempunyai “warna mental”. Warna ini didapat dari pengalaman. Pengalaman adalah satu-satunya jalan kepemilikan pengetahuan. Mahasiswa akan memiliki pengetahuan tentang bagaimana tempat hiburan malam berdasarkan pengalaman mereka saat mengunjungi tempat hiburan malam.

### ***Motivasi Mendatangi Hiburan Malam***

Motivasi adalah dorongan dalam diri manusia untuk melakukan suatu tindakan. Menurut Handoko (1992), motivasi suatu tenaga atau faktor yang terdapat di dalam diri manusia, yang menimbulkan, mengarahkan dan mengorganisasikan tingkah lakunya. Motivasi dapat diukur dengan dua cara, yaitu:

1. Mengukur faktor-faktor luar tertentu yang diduga menimbulkan dorongan dalam diri seseorang.
2. Mengukur aspek tingkah laku tertentu yang menjadi ungkapan dari motif tertentu.

Motivasi mahasiswa dalam menikmati hiburan malam didasarkan pada motif akan kepuasan dan kebutuhan akan kontak sosial. Hal tersebut tercermin pada adanya keinginan mahasiswa yang secara sengaja datang ke suatu tempat hiburan malam dengan selera masing-masing remaja, sehingga remaja mau mengeluarkan biaya untuk membayar biaya masuk ke tempat hiburan tersebut. Hal lain yang menjadi motif mahasiswa untuk menikmati hiburan malam dikarenakan sarana yang disediakan memuaskan seperti full of sound/sound effect, musik-musik yang asyik sesuai selera para remaja saat ini. Kebutuhan akan kontak sosial tercermin dari adanya keinginan remaja untuk bertemu dengan rekan-rekannya atau untuk mendapatkan identitas diri. Menurut Teori Behaviorisme “Law Of Effects” dalam Handoko (1992) perilaku yang tidak mendatangkan kesenangan tidak akan diulangi.

Jadi, seseorang tidak akan menikmati atau menggunakan sarana tempat hiburan malam, bila hal tersebut dianggap tidak memberikan kepuasan pada kebutuhannya. Motivasi mendorong mahasiswa untuk menikmati hiburan malam merupakan suatu pemuasan akan kebutuhannya (Rakhmat, 2000).

### ***Gaya Hidup***

Blackwell, James dan Paul (1994) dalam Aprianti (2005) menyatakan bahwa gaya hidup didefinisikan sebagai pola dimana orang hidup dan menghabiskan waktu serta uang. Gaya hidup adalah fungsi motivasi konsumen

dan pembelajaran sebelumnya, kelas sosial, demografi dan variable lain. Blackwell, James dan Paul (1994) dalam Aprianti (2005) juga menyatakan bahwa gaya hidup terdiri dari kegiatan (*activities*), minat (*interest*), dan opini (*opinion*). Aktivitas adalah suatu kegiatan yang dapat di jumpai dalam proses administrasi. hal ini sejalan dengan penelitian yang dikemukakan oleh Tjokroamudjojo (1995:2010) sebagai berikut:

“aktivitas adalah usaha-usaha yang dikemukakan untuk melaksanakan semua rencana dan kebijakan yang telah dirumuskan dan ditetapkan untuk memenuhi segala kebutuhan alat-alat yang diperlukan, siapa yang akan melaksanakan, dimana tempat pelaksanaannya, kapan waktu dimulai dan berakhir, dan bagaimana cara yang harus dilaksanakan. Aktivitas sebagai proses dapat dipahami dalam bentuk rangkaian kegiatan yakni berawal dari kebijaksanaan itu diturunkan dalam bentuk proyek”.

Dengan demikian adanya pelaksanaan yang terlibat dalam pencapaian tujuan merupakan adanya pergerakan kegiatan dalam suatu tujuan tertentu yaitu hal ini merupakan bentuk kegiatan dalam aspek gaya hidup seseorang. Kegiatan adalah tindakan nyata seperti menonton media, berbelanja di toko atau menceritakan pada orang lain mengenai hal yang baru. Walaupun tindakan ini biasanya dapat diamati, alasan untuk tindakan tersebut jarang diukur secara langsung. Minat akan semacam objek, peristiwa atau topik adalah tingkat kegairahan yang menyertai perhatian khusus maupun terus menerus kepadanya.

#### ***Pengaruh Tempat Hiburan Malam Terhadap Mahasiswa***

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hadijah Nasution dalam jurnal Pengaruh Mengunjungi Tempat Hiburan Malam Terhadap Gaya Hidup Remaja (2008) memaparkan bahwa pengaruh diskotik terhadap gaya hidup mahasiswa dipengaruhi oleh keterdedaahannya terhadap diskotik itu sendiri. Keterdedahan/kecenderungan mahasiswa terhadap diskotik terdiri dari cara memperoleh informasi tentang diskotik, diskotik yang sering dikunjungi, jenis musik dan acara yang paling disukai di diskotik, dan frekuensi mengunjungi diskotik. Keterdedahan tersebut dapat dipengaruhi oleh karakteristik personal. Kehadiran teman dekat menjadi sangat berarti dan hal ini ditandai dengan solidaritas yang tinggi diantara teman. Hal ini menyebabkan teman dekat ikut mempengaruhi mahasiswa dalam keterdedaahannya terhadap diskotik misalnya dalam memilih tempat “*clubbing*” (diskotik) yang akan didatangi. Solidaritas yang dimaksud dapat berupa keinginan untuk memperkenalkan kepada teman diskotik dan berbagi kesenangan dengan gaya yang dianggap lebih modern. Mahasiswa yang sebelumnya termasuk kategori tidak gaul akan terpengaruh dengan temannya yang gaul yaitu yang lebih mengetahui tentang diskotik yang menarik untuk diditangi. Hal ini terjadi karena adanya rasa saling berbagi dan bertukar informasi mengenai diskotik-diskotik favorit remaja. Sehingga apabila jenis diskotik yang direkomendasikan temannya sesuai dengan keinginan

temannya yang tidak gaul maka akses pergi ke diskotik, diasumsikan akan lebih sering daripada diskotik-diskotik lainnya.

### ***Pengaruh Tempat Hiburan Malam Terhadap Mahasiswa***

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hadijah Nasution dalam jurnal Pengaruh Mengunjungi Tempat Hiburan Malam Terhadap Gaya Hidup Remaja (2008) memaparkan bahwa pengaruh diskotik terhadap gaya hidup mahasiswa dipengaruhi oleh keterdedaahannya terhadap diskotik itu sendiri. Keterdedahan / kecenderungan mahasiswa terhadap diskotik terdiri dari cara memperoleh informasi tentang diskotik, diskotik yang sering dikunjungi, jenis musik dan acara yang paling disukai di diskotik, dan frekuensi mengunjungi diskotik. Keterdedahan tersebut dapat dipengaruhi oleh karakteristik personal. Kehadiran teman dekat menjadi sangat berarti dan hal ini ditandai dengan solidaritas yang tinggi diantara teman. Hal ini menyebabkan teman dekat ikut mempengaruhi mahasiswa dalam keterdedaahannya terhadap diskotik misalnya dalam memilih tempat “*clubbing*” (diskotik) yang akan didatangi. Solidaritas yang dimaksud dapat berupa keinginan untuk memperkenalkan kepada teman diskotik dan berbagi kesenangan dengan gaya yang dianggap lebih modern. Mahasiswa yang sebelumnya termasuk kategori tidak gaul akan terpengaruh dengan temannya yang gaul yaitu yang lebih mengetahui tentang diskotik yang menarik untuk diditangi. Hal ini terjadi karena adanya rasa saling berbagi dan bertukar informasi mengenai diskotik-diskotik favorit remaja. Sehingga apabila jenis diskotik yang direkomendasikan temannya sesuai dengan keinginan temannya yang tidak gaul maka akses pergi ke diskotik, diasumsikan akan lebih sering daripada diskotik-diskotik lainnya.

### ***Perilaku Mahasiswa***

Menurut Thibaut dan Kelley (1979), yang merupakan pakar dalam teori interaksi mendefenisikan interaksi sebagai peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain atau berkomunikasi satu sama lain. Chaplin (1983) mendefenisikan bahwa interaksi merupakan hubungan sosial antara beberapa individu yang bersifat alami yang individu-individu itu saling mempengaruhi satu sama lain secara serempak.

Perilaku mahasiswa sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan, di satu pihak mahasiswa memiliki keinginan kuat untuk mengadakan interaksi sosial dalam upaya mendapatkan kepercayaan dari lingkungan, di lain pihak ia mulai memikirkan kehidupan secara mandiri, terlepas dari pengawasan orang tua dan universitas. Salah satu bagian perkembangan yang tersulit adalah penyesuaian terhadap lingkungan sosial. Mahasiswa harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan interpersonal yang sebelumnya belum pernah ada, juga harus menyesuaikan diri dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga dan

mahasiswa. Maka untuk mencapai tujuan sosialisasi pola sosialisasi dewasa, mahasiswa harus membuat pola penyesuaian baru.

### **Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif. Suharsimi (2014:12) mengemukakan bahwa “Penelitian kuantitatif banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya”. Dan jenis penelitian yang digunakan dalam menulis skripsi ini adalah jenis penelitian asosiatif yaitu suatu permasalahan penelitian yang bersifat menghubungkan antara 2 variabel atau lebih (Sugiyono, 2013:36).

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh mengunjungi tempat hiburan malam terhadap gaya hidup mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Dalam penelitian ini di ambil 42 responden dari total 977 mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2012-2018 sebagai sampel. Dalam penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara mengunjungi tempat hiburan malam terhadap gaya hidup mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa variabel mengunjungi tempat hiburan malam terdapat pengaruh terhadap gaya hidup mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Hal Ini dapat diketahui dari perolehan nilai T hitung yaitu sebesar 3,681 yang lebih besar jika dibandingkan dengan R tabel yaitu 1,684, artinya berdasarkan nilai diatas ada pengaruh terhadap mengunjungi tempat hiburan malam terhadap gaya hidup mahasiswa.

Adapun besar kecil pengaruh tergantung pada ajakan teman untuk mengunjungi tempat hiburan malam yang mana dapat menyebabkan mahasiswa ketagihan untuk mendatangi tempat hiburan malam berulang-ulang kali. Hal ini sesuai dengan teori behaviorisme pada ilmu psikologi komunikasi yang menjelaskan tentang penyebab dari perilaku manusia, yang dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungannya sendiri, bahwa mahasiswa tertarik mengunjungi tempat hiburan malam dikarenakan salah satu faktor yaitu karena ajakan dari teman. Jadi ketika seorang mahasiswa menerima ajakan seorang temannya untuk mengunjungi tempat hiburan malam maka mahasiswa akan menangkap stimuli (sensasi) tersebut dan sensasi tadi akan berubah menjadi persepsi yaitu mahasiswa akan memperoleh pengetahuan baru tentang hiburan malam. Persepsi pun mengubah sensasi menjadi sebuah informasi. Saat mahasiswa menerima informasi tentang ajakan dari seorang temannya, maka ia akan menyimpan informasi tersebut dan memanggilnya kembali yang juga disebut dengan memori.



Ia pun akan berpikir yaitu mengolah dan memanipulasi informasi tentang tempat hiburan malam untuk memenuhi kebutuhan atau memberikan respons terhadap dirinya. Minat mahasiswa pun semakin tinggi terhadap tempat hiburan malam sehingga saat mereka mengunjungi tempat hiburan malam dan melakukan aktivitas didalamnya, mahasiswa akan memiliki opini masing-masing tentang mengunjungi tempat hiburan malam dan tempat hiburan malam pun dapat dijadikan mahasiswa sebagai salah satu tempat untuk relaksasi atau sebagai salah satu tempat untuk meringankan beban mereka. Disini dapat dilihat dalam memenuhi kebutuhan mengunjungi tempat hiburan malam mahasiswa memiliki gaya hidup tersendiri yaitu gaya hidup hedonisme. Keterkaitan hiburan malam dengan hedonisme dapat dilihat dari tingginya kebutuhan tersier mahasiswa dibanding kebutuhan primer. Hal ini bisa dilihat dari biaya yang mereka keluarkan saat pergi ke diskotik, pakaian yang mereka kenakan, bahkan biaya yang mereka keluarkan untuk membeli minuman atau pun untuk menikmati hiburan disana yang nominalnya tidak murah untuk kategori mahasiswa. Pada akhirnya berdasarkan teori dan hasil penelitian memiliki kesamaan dan terbukti bahwa mengunjungi tempat hiburan malam berpengaruh terhadap gaya hidup mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

## **Kesimpulan dan Saran**

### ***Kesimpulan***

1. Berdasarkan hasil penelitian uji hipotesis menunjukkan hasil t hitung sebesar 3,681, kemudian t hitung dibandingkan dengan t tabel yang diperoleh nilai t tabel sebesar 1,684 dengan taraf kesalahan 5%, dengan ketentuan jika hasil hipotesis t hitung dibandingkan dengan t tabel dengan kriteria uji apabila t hitung  $>$  t tabel pada  $\alpha = 5\%$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima (berpengaruh) dan Jika t hitung  $<$  t tabel pada  $\alpha = 5\%$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak (tidak berpengaruh). Karena hasil uji t menunjukkan bahwa t hitung (3,681)  $>$  t tabel (1,684) maka dapat dikatakan mengunjungi tempat hiburan malam memiliki pengaruh terhadap gaya hidup mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.
2. Sesuai dengan teori behaviorisme pada ilmu psikologi komunikasi yang menjelaskan tentang penyebab dari perilaku manusia, yang dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungannya sendiri, bahwa mahasiswa tertarik mengunjungi tempat hiburan malam dikarenakan salah satu faktor yaitu karena ajakan dari teman. Minat mahasiswa pun semakin tinggi terhadap tempat hiburan malam sehingga saat mereka mengunjungi tempat hiburan malam dan melakukan aktivitas didalamnya, mahasiswa akan memiliki opini masing-masing tentang mengunjungi tempat hiburan malam dan tempat hiburan malam pun dapat dijadikan mahasiswa sebagai salah satu tempat untuk relaksasi atau sebagai salah satu tempat untuk meringankan beban mereka. Disini dapat dilihat

dalam memenuhi kebutuhan mengunjungi tempat hiburan malam mahasiswa memiliki gaya hidup tersendiri yaitu gaya hidup hedonisme.

3. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dan diuraikan oleh peneliti dimana telah didapatkan suatu pembuktian bahwa mengunjungi tempat hiburan malam memiliki pengaruh yang signifikan terhadap gaya hidup mahasiswa dan besar pengaruh dari mengunjungi tempat hiburan malam terhadap gaya hidup mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman adalah sebesar 3,681.

### **Saran**

1. Berdasarkan frekuensi mahasiswa mengunjungi tempat hiburan malam yang tinggi, diharapkan mahasiswa untuk dapat memiliki andil dalam kegiatan sosial masyarakat dan tidak hanya mementingkan kesenangan diri sendiri saja..
2. Untuk mengisi waktu luang sebaiknya mahasiswa tidak hanya menghabiskan waktu untuk pergi ke diskotik saja, namun juga melakukan hal-hal yang dapat menjaga pola hidup sehat.
3. Agar tidak mengganggu kegiatan perkuliahan mahasiswa diharapkan tidak terlalu sering untuk pergi ke diskotik atau tidak menjadikan mengunjungi tempat hiburan malam menjadi kebiasaan dan dapat mengambil sikap tegas apabila diajak oleh teman-temannya disaat waktu kuliah keesokan harinya.
4. Penelitian ini masih sangat jauh dari kata sempurna namun di sisi lain peneliti yang akan datang diharapkan dapat menyempurnakan penelitian ini.

### **Daftar Pustaka**

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaplin, Frederick. 1983. *Get The Best From People*. First Edition. New York: Berkley.
- Handoko, Hani T. 1992. *Manajemen Personalia dan SDM*. Jakarta: BPFE.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2002. *Psikologi Remaja (edisi revisi)*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Thibaut, J. W. And H. H. Kelly. 1989. *The Social Phsycology of Groups*. New York: John Wiilwy and Sons.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2013. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

**Karya Ilmiah:**

- Nasution, Hadijah. 2008. *Pengaruh Mengunjungi Tempat Hiburan Malam Terhadap Gaya Hidup Remaja (Studi Kasus Mahasiswa Institut Pertanian Bogor, Jawa Barat)*. Fakultas Pertanian Insistut Pertanian Bogor.
- Aprianti, Rika. 2005. *Pengaruh Majalah Remaja Terhadap Gaya Hidup Remaja Putri (di Salah Satu SMA Negeri di Bandung, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat)*. Departemen Ilmu-ilmu Sosial Ekonomi Pertanian, Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor.