

BAB II. *LIFESTYLE* “DUGEM” PADA MAHASISWA KOTA BANDUNG

II.1 Gaya Hidup

Menurut Melina (2018) bahwa gaya hidup merupakan gambaran keutuhan diri dari seseorang yang berhubungan langsung dengan lingkungan. Gaya hidup lebih mengarah kepada cara mengonsumsi seseorang dalam menghabiskan waktu dan uang. Gaya hidup terbentuk dari kebiasaan-kebiasaan yang kita lakukan setiap hari. Dalam masyarakat, terdapat berbagai individu dari sub budaya, kelas sosial, dan latar belakang pekerjaan yang berbeda. Keberagaman ini menghasilkan berbagai perilaku yang berdampak pada lingkungan di sekitar individu. Perilaku inilah yang disebut sebagai gaya hidup.

II.1.1 Jenis-Jenis Gaya Hidup

Menurut Risnawati, Mintarti, & Ardoyo (2018). Gaya hidup seseorang berkaitan dengan perilaku konsumsi, terutama ketika memutuskan untuk membeli produk yang sesuai dengan nilai-nilai tradisional yang dibentuk oleh suatu masyarakat. Secara umum, jenis gaya hidup konsumen terdiri dari beberapa macam gaya hidup. Terdapat gaya hidup positif dan gaya hidup negatif yang dilakukan oleh masing-masing individu.

- **Gaya Hidup Konsumtif**

Menurut Kurniawan (2011) Proses pabrikasi dan distribusi produk desain yang cepat telah memberikan pengaruh perilaku budaya konsumtif. Perilaku konsumtif merujuk pada kecenderungan untuk mengonsumsi barang secara berlebihan tanpa pertimbangan matang, di mana remaja sering hanya fokus pada kesenangan dan mengutamakan prioritas pribadi daripada kebutuhan yang sebenarnya. Perilaku ini melibatkan pembelian barang-barang yang sebenarnya tidak terlalu diperlukan secara berlebihan dengan tujuan mencapai kepuasan maksimal. Konsep konsumtif juga dapat diterapkan pada penggunaan uang dan waktu.

- **Gaya Hidup Modern**
Di era modern yang serba praktis ini, masyarakat dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan zaman. Banyak orang berlomba-lomba untuk menjadi yang terdepan dalam pemahaman teknologi, termasuk dalam penggunaan gadget. Gaya hidup modern sangat terkait dengan gaya hidup *digital*. Istilah gaya hidup *digital* menggambarkan cara hidup konsumen masa kini yang sangat bergantung pada penggunaan teknologi dan informasi *digital*. Konsumen dengan gaya hidup ini biasanya selalu *up-to-date* dengan teknologi terbaru, dan harga tidak menjadi faktor utama dalam memenuhi kebutuhan serta keinginan dirinya.
- **Gaya Hidup Sehat**
Gaya hidup sehat adalah pilihan yang sangat tepat dan sederhana untuk diterapkan. Gaya hidup sehat meliputi pola makan, pola pikir, kebiasaan, dan lingkungan yang sehat. Secara dasar, hidup sehat berarti melakukan hal-hal yang menghasilkan efek baik dan positif. Konsumen yang menerapkan gaya hidup sehat cenderung menggunakan peralatan kebugaran dan olahraga secara rutin. seseorang juga memilih makanan sehat dan sangat berhati-hati dalam memilih produk yang dikonsumsi.
- **Gaya Hidup Hedonis**
Gaya hidup hedonis adalah gaya hidup yang berpusat pada mencari kesenangan. Gaya hidup ini cenderung menghabiskan banyak waktu di luar rumah, sering berlibur, menikmati keramaian kota, membeli barang-barang mewah, dan selalu berusaha menjadi perhatian orang lain. Gaya hidup ini sekarang menjadi *trend* di kalangan remaja.
- **Gaya Hidup “Dugem”**
Gaya hidup “dugem” adalah satu pola hidup yang dipilih oleh masyarakat, gaya hidup “dugem” ini lebih cenderung pada gaya hidup untuk mendapatkan kesenangan sesaat yang dilakukan pada malam hari. Gaya hidup “dugem” ini sering kali dilakukan oleh sekelompok masyarakat di sebuah klub malam

dengan hura-hura untuk melepaskan rasa stres dari kesehariannya. Pada gaya hidup “dugem” ini masyarakat yang mengikutinya hanya memikirkan kesenangan sesaat tanpa memikirkan konsekuensi buruk yang akan diterima.

II.1.2 Pengertian Gaya Hidup “Dugem”

Menurut Lisnawati (2007) “Dugem” adalah sebuah gaya hidup yang menjadi fenomena pada diri remaja. Seseorang yang ingin disebut ‘gaul’ dianggap ketinggalan zaman jika tidak pernah berkunjung di tempat-tempat “dugem”. Kemudian orang tersebut mencari teman yang artinya teman kencan. “dugem” merupakan gaya hidup instant yang hanya menawarkan kesenangan semu, banyak mahasiswa yang keluar malam untuk melakukan kegiatan “dugem”. Orang yang melakukan aktivitas tersebut rata-rata berasal dari keluarga berada, dan senang mengikuti berbagai jenis gaya hidup yang sedang digandrungi. Bagi seseorang “dugem” merupakan alternatif untuk mengisi waktu luang, biasanya orang melakukan aktivitas “dugem” dapat dijumpai di klub malam. Jika diamati penampilan para mahasiswa yang gemar “dugem” juga sangat khas.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa istilah “dugem” merupakan Gaya hidup yang dilakukan pada malam hari. Gaya hidup “dugem” banyak dilakukan oleh para mahasiswa di tempat hiburan malam seperti klub, karaoke, *house party*, *pool party* dan lainnya. Gaya hidup ini di dalamnya dipenuhi dengan suara-suara musik dan juga sajian minuman alkohol atau obat-obatan terlarang untuk kesenangan duniawi dengan tujuan untuk menghibur diri dan mendapatkan kesenangan sesaat.

II.2.3 Aspek-aspek Gaya Hidup “Dugem”

Aspek gaya hidup menurut Engel dkk. (2008) dapat dicerminkan melalui AIO (*Activities, Interest, dan Opinion*) yang berorientasi pada kesenangan sesaat. sehingga disebut gaya hidup “dugem”. Aspek-aspek gaya hidup “dugem” adalah:

- Minat (*interest*)
Minat adalah daya tarik yang muncul dari lingkungan yang membuat seseorang merasa senang untuk memperhatikannya. Minat bisa timbul terhadap objek,

peristiwa, atau topik yang berfokus pada aspek kesenangan hidup. Dalam konteks gaya hidup "dugem", minat ini mencakup ketertarikan terhadap kesenangan sesaat, perhatian pada nilai hiburan dari aktivitas tersebut, serta keinginan untuk terlibat dalam berbagai kegiatan atau perilaku yang mencerminkan gaya hidup yang diinginkan.

- *Aktivitas (activities)*

Aktivitas adalah cara seseorang menggunakan waktunya melalui tindakan nyata dengan tujuan mencari kesenangan atau hiburan. Aktivitas sering kali berhadapan dengan konsekuensi tertentu. Aktivitas ini bisa meliputi berdansa sambil mengonsumsi minuman beralkohol, sering mengunjungi tempat hiburan dengan biaya mahal, dan melakukan kegiatan rutin seperti minum alkohol di tempat-tempat tertentu. Semua ini menciptakan kesan dunia yang gemerlap dan mahal.

- *Opini (opinion)*

Opini adalah pendapat yang bersifat lisan maupun tulisan, yang diberikan seseorang mengenai diri sendiri dan aktivitas yang berhubungan dengan kesenangan hidupnya. Opini mencerminkan cara pandang seseorang dalam membela dan mempertahankan gaya hidupnya, serta menjelaskan hal-hal yang diperlukan atau harus dilakukan untuk mendukung gaya hidup tersebut.

II.2.4 Persepsi *Lifestyle* “Dugem”

Menurut Desmita (2014) Menyebutkan bahwa persepsi adalah suatu proses penggunaan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mendapatkan dan mengintegrasikan stimulus (rangsangan) yang bisa diterima pada indera. Persepsi *lifestyle* “dugem” terbelah menjadi beberapa sudut pandang pada masyarakat luas, terlebih “dugem” dikenal sebagai kegiatan *lifestyle* yang negatif di sebagian besar masyarakat karena gaya hidup ini terlihat seperti kegiatan yang merugikan diri sendiri dan orang lain. Karena pada *lifestyle* “dugem” ini memerlukan pengeluaran biaya yang bisa dibilang besar nominalnya, serta kegiatan ini juga tidak jauh dari pengonsumsi minuman beralkohol dan juga wanita-wanita penghibur, bahkan

saat ini *lifestyle* “dugem” banyak diikuti oleh sebagian besar mahasiswa yang notabeneanya masih dibawah pengawasan orangtua dengan menggunakan uang dari orangtua. Maka persepsi “dugem” lebih terpandang negatif oleh sebagian besar masyarakat yang saat ini mengetahui jika *lifestyle* yang dilakukan oleh sebagian besar mahasiswa ini menggunakan uang dari pemberian orangtua.

Tetapi persepsi *lifestyle* “dugem” ini akan terlihat berbeda ketika ditanyakan pada mahasiswa yang melakukan *lifestyle* “dugem” ini. Mahasiswa yang mengikuti *lifestyle* “dugem” menyebutkan bahwa *lifestyle* “dugem” ini sebuah gaya hidup yang wajar karena pada dasarnya mahasiswa yang melakukan *lifestyle* ini berasal dari keluarga yang berada maka *lifestyle* “dugem” ini dianggap sebagai hal yang wajar jika mengeluarkan uang lebih besar dibandingkan dengan biasanya. Para mahasiswa yang *lifestyle* ini juga menganggap *lifestyle* “dugem” ini adalah sebuah kegiatan hiburan yang sekedar bersenang-senang apalagi mahasiswa juga memiliki kegiatan rutin dan memiliki tekanan akademis saat melakukan perkuliahan maka para mahasiswa ini memilih *lifestyle* ini sebagai penghilang penat disela kesibukan perkuliahan.

II.2.5 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi *Lifestyle* “Dugem”

Menurut Kotler (2013) menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi gaya hidup pada seseorang yang bertujuan pada kesenangan berasal dari dua faktor. Yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri dan faktor yang berasal dari orang lain. Faktor tersebut akan mempengaruhi seseorang dalam melakukan tindakan yang dilakukan oleh dirinya.

a. Faktor Internal

- **Sikap**

Sikap berarti suatu keadaan jiwa dan keadaan pikir yang dipersiapkan untuk memberikan tanggapan terhadap suatu objek yang di organisasi. Sikap terbentuk dari pengalaman dan mempengaruhi secara langsung pada perilaku. Sehingga keadaan jiwa tersebut sangat dipengaruhi oleh tradisi, kebiasaan, dan lingkungan sosialnya.

- **Pengalaman dan Pengamatan**
Pengalaman dapat mempengaruhi pandangan sosial terhadap perilaku. Karena pengalaman didapatkan dari semua tindakan di masa lalu dan dapat dipelajari. Melalui proses belajar, seseorang dapat mengumpulkan pengalaman yang akhirnya membentuk pandangan dirinya terhadap suatu objek.
- **Kepribadian**
Kepribadian adalah konfigurasi karakteristik dan pola perilaku individu yang membedakan cara setiap orang bertindak dan berperilaku. Kepribadian akan terbentuk berdasarkan diri sendiri dalam pemilihan gaya hidup yang dijalani. Sehingga kepribadian seseorang dapat berubah berdasarkan gaya hidup yang sedang dilakukan.
- **Konsep Diri**
Faktor lain yang mempengaruhi kepribadian seseorang adalah konsep diri. Konsep diri telah dikenal luas sebagai pendekatan untuk menggambarkan hubungan antara persepsi diri konsumen dan citra merek. Cara seseorang memandang dirinya dapat memengaruhi minat terhadap objek tertentu. Sebagai inti dari pola kepribadian, konsep diri menentukan perilaku individu dalam menghadapi berbagai situasi hidup, karena konsep diri berfungsi sebagai acuan awal untuk tindakan dan perilaku.
- **Motif**
Perilaku seseorang timbul dari motif kebutuhan, seperti kebutuhan untuk merasa aman atau kebutuhan terhadap sesuatu. Jika motif tersebut sangat kuat, hal ini dapat membentuk gaya hidup yang cenderung mengarah pada pola hidup tertentu. Motif secara sederhana adalah dasar pemikiran yang terjadi pada seseorang
- **Persepsi**
Persepsi adalah proses di mana seseorang memilih, mengatur, dan menginterpretasikan informasi untuk membentuk pandangan atau pemahaman

tentang sesuatu. Persepsi akan terbentuk ketika individu mendapatkan informasi dari suatu sumber. Sehingga persepsi akan berubah kembali ketika individu tersebut mendapatkan informasi dari sumber lain.

b. Faktor Eksternal

- Kelompok Referensi

Kelompok referensi adalah kelompok yang mempengaruhi sikap dan tingkah laku seseorang yang terjadi secara langsung ataupun tidak langsung. Kelompok yang memberikan pengaruh adalah anggota aktif yang berinteraksi secara langsung dengan seseorang, sedangkan kelompok yang memberikan pengaruh tidak langsung adalah kelompok di mana seseorang bukan anggota, namun masih dapat mempengaruhi sikap dan perilaku individu. Pengaruh dari kelompok-kelompok ini dapat menentukan perilaku dan gaya hidup tertentu yang diadopsi seseorang.

- Keluarga

Keluarga memiliki peranan yang sangat penting dan berkelanjutan dalam pembentukan sikap dan perilaku seseorang. Pola asuh orang tua membentuk kebiasaan anak, yang kemudian secara tidak langsung mempengaruhi pola hidupnya. Sehingga perilaku anak dapat berubah tergantung dari sikap keluarga yang dilakukan pada anak.

- Kelas Sosial

Kelas sosial adalah kelompok yang relatif homogen dan bertahan lama dalam masyarakat yang dalam urutan jenjang. di mana anggota di setiap jenjang memiliki nilai, minat, dan perilaku yang serupa. Dalam sistem sosial pembagian kelas, terdapat dua unsur utama kedudukan (status) dan peranan. Kedudukan sosial merujuk pada posisi seseorang dalam lingkungan sosial, termasuk hak dan kewajiban yang dimilikinya. Kedudukan sosial ini bisa dicapai melalui usaha individu atau diwarisi sejak lahir. Sementara itu kelas sosial adalah aspek dinamis dari kedudukan ketika individu menjalankan hak dan peranan sesuai dengan kedudukannya.

- **Kebudayaan**

Kebudayaan mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan kebiasaan yang diperoleh individu sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan terdiri dari segala hal yang dipelajari melalui pola-pola perilaku yang normatif, termasuk ciri-ciri pola pikir, perasaan dan tindakan. Sehingga kebudayaan yang berada di lingkungannya dapat mempengaruhi faktor pada pola pikir individu.

- **Temam**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dari Kemdikbud. teman diartikan sebagai kawan atau sahabat, yaitu orang yang sudah lama dikenal dan sering berinteraksi dalam berbagai aktivitas seperti bermain, belajar, atau bekerja. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Falahzain menunjukkan bahwa 73% dari 204 responden mahasiswa di Kota Bandung menyatakan bahwa ajakan teman merupakan faktor utama yang mempengaruhi gaya hidup "dugem".

II.2.6 Mahasiswa

Kata "mahasiswa" berasal dari kata "maha," yang berarti lebih, dan "siswa," yang berarti pelajar. Dengan demikian, mahasiswa dapat diartikan sebagai pelajar dengan kedudukan lebih tinggi dibandingkan dengan tingkat pelajar lainnya. Menurut Novera dkk. (2024) mahasiswa adalah siswa di perguruan tinggi, sehingga mahasiswa adalah individu yang sedang belajar di institusi pendidikan tinggi. Terdaftar sebagai mahasiswa di perguruan tinggi hanya memenuhi syarat administratif. Secara lebih luas, seorang mahasiswa memiliki peran yang lebih signifikan, yaitu sebagai calon pembaharu dan cendekiawan. Menjadi mahasiswa berarti melatih kepekaan terhadap lingkungan sekitar agar siap menjalankan peran sebagai cendekiawan yang berkontribusi dalam pembaharuan atau perbaikan masyarakat.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa adalah orang yang sedang menempuh pembelajaran di perguruan tinggi. Seorang mahasiswa harus memiliki tiga hal yang mendasar antara lain yaitu sebagai pembaharu, cendekiawan

dan penyangga keberlangsungan hidup masyarakat. Ketiga hal itu yang menjadi tujuan seorang mahasiswa melalui pembelajaran di perguruan tinggi untuk menentukan kualitas sebagai mahasiswa.

II.2.7 Kondisi Psikologis Mahasiswa

Mental adalah bagian penting dari jiwa manusia, yang mencakup semua aspek yang berkaitan dengan pikiran. Masa remaja umumnya merupakan periode peralihan dari anak-anak menuju kedewasaan, di mana individu berusaha menyesuaikan berbagai aspek kehidupan, termasuk aspek psikologisnya (Agnafors 2021). Gangguan psikologis yang dialami oleh mahasiswa tentu akan berdampak bagi diri mahasiswa dan bahkan pihak-pihak lain. Gangguan psikologis dapat berdampak pada pencapaian akademiknya, pengelolaan emosi, dan juga keberfungsian dalam relasi sosial. Mahasiswa di usia 20-an sangat rentan terhadap pendapat orang lain. Dalam hal ini, mahasiswa cenderung hanya menerima atau menolak pendapat tersebut.

II.2.8 *Lifestyle* “Dugem” Pada Mahasiswa

Dengan *lifestyle* “dugem” yang dilakukan berulang kali pada mahasiswa ini dapat menimbulkan efek pada kesehatan, dimana *lifestyle* ini dapat mengurangi efektifitas keseharian pada umumnya karena dilakukan pada malam hari hingga larut pagi sambil melakukan dansa dan mengkonsumsi minuman beralkohol. Dan dapat menurunkan akademis para mahasiswa yang mengikuti *lifestyle* “dugem” karena yang seharusnya melanjutkan kegiatan perkuliahan di pagi hari akan tetapi para mahasiswa tersebut melewatkan perkuliahan tersebut karena kekurangan energi akibat dari melakukan *lifestyle* “dugem” pada malam harinya. Semua ini terjadi karena daya tarik *lifestyle* “dugem” ini menawarkan dan memberikan hiburan dan kesenangan sesaat dari tekanan studi yang *intens* pada seorang mahasiswa.

II.3 Analisis *Lifestyle* “Dugem” Pada Mahasiswa Kota Bandung

II.3.1 Observasi

Menurut Sugiyono (2018) Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri-ciri berbeda jika dibandingkan dengan metode lainnya. Observasi juga tidak membatasi pada orang saja tetapi objek alam dan lainnya. Selanjutnya

Perancang melakukan observasi pada kawasan tempat “dugem” di Jl. Pasir Kaliki No.23, Kota Bandung.

Setelah melakukan observasi di Jl. Pasir kaliki No.23, Kota Bandung. ditemukan bahwa di area sekitar tersebut terdapat beberapa tempat hiburan dan terutama di bagian belakang pada area tersebut terdapat beberapa tempat “dugem”. Perancang pun melakukan observasi pada area tersebut dimulai dari mencari data tempat “dugem” manakah yang paling banyak dikunjungi oleh mahasiswa, setelah itu dilakukan observasi perilaku mahasiswa pada tempat tersebut dan memperhatikan bagaimana *lifestyle* “dugem” pada mahasiswa Kota Bandung.

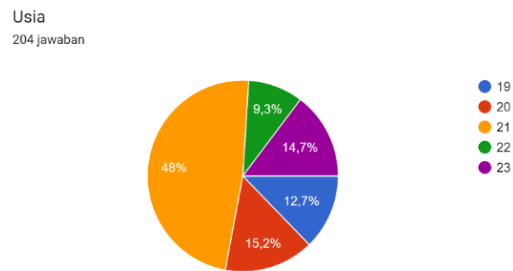
II.3.2 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017) Kuesioner atau angket adalah sebuah teknik mengumpulkan data yang dilakukan menggunakan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden. Kuesioner bertujuan untuk mendapatkan data dari responden. Pada dasarnya kuesioner ini diberikan kepada seluruh mahasiswa di salah satu forum “dugem” Kota Bandung.

II.3.3 Hasil Data Kuesioner

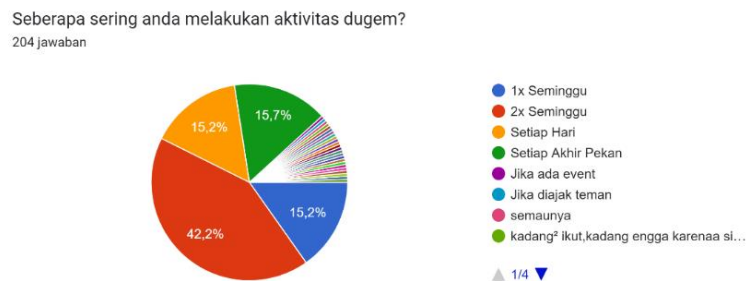
Kuesioner ini telah disebarakan kepada target yaitu mahasiswa Kota Bandung yang melakukan aktivitas *lifestyle* “dugem”. Kuesioner ini dikirimkan melalui grup sosial media dimana dalam grup itu terdapat komunitas “dugem” yang didominasi oleh mahasiswa Kota Bandung. Kuesioner yang disebarakan mendapat sebanyak 204 responden yang menjawab kuesioner yang diberikan pada grup tersebut. Data hasil kuesioner yang didapatkan adalah sebagai berikut.

Pada gambar II.1 kuesioner diberikan sebuah pertanyaan pada responden. Dengan pertanyaan usia dari responden, dan menghasilkan jawaban yaitu 12,7% responden berusia 19 tahun, 15,2% responden berusia 20 tahun, 48% responden berusia 21 tahun, 9,3% responden berusia 22 tahun, 14,7 responden berusia 23 tahun. Dari draft kuesioner pertama dapat disimpulkan bahwa usia yang didominasi oleh responden adalah 21 tahun.



Gambar II. 1 Olah Grafis 1
 Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

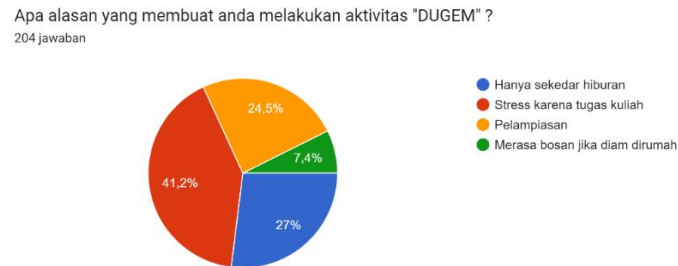
Pada pertanyaan kuesioner ke-dua di gambar II.2 ditanyakan seberapa sering anda melakukan aktivitas “dugem” ? Total dari 204 responden memberikan jawaban yang berbeda-beda. Jika disimpulkan dari diagram tersebut yaitu sebesar 15,2% responden menjawab satu kali dalam seminggu, selanjutnya 42,2% responden menjawab dua kali seminggu, 22 selanjutnya 15,2% mahasiswa menjawab setiap hari, selanjutnya 15,7% responden menjawab setiap akhir pekan. Selanjutnya jawaban lain dari responden disimpulkan bahwa para responden tidak menentu seberapa sering melakukan aktivitas “dugem”.



Gambar II. 2 Olah Grafis 2
 Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

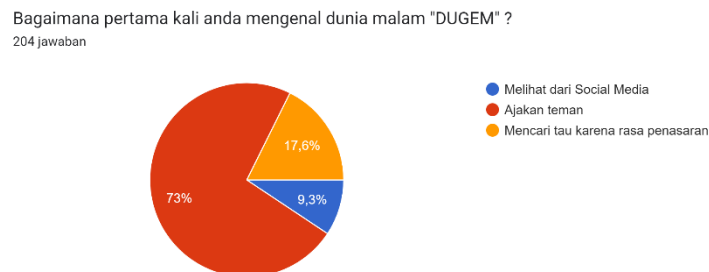
Dari hasil kuesioner ke-tiga pada gambar II.3 diberikan pertanyaan tentang alasan melakukan “dugem” pada responden. Pertanyaan tersebut mendapatkan jawaban yaitu sebesar 27% responden alasan melakukan aktivitas “dugem” adalah hanya sekedar hiburan, 41,2% responden menjawab dengan alasan stress karena tugas kuliah, 24,5% responden menjawab alasan melakukan aktivitas “dugem” karena pelampiasan, dan 7,4% responden menjawab alasanya dengan jawaban merasa

bosan jika diam dirumah. Dari hasil jawaban tersebut mendapatkan data yang menjawab alasan para responden melakukan “dugem”.



Gambar II. 3 Olah Grafis 3
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Dari hasil draft kuesioner ke-empat pada gambar II.4 diberikan pertanyaan tentang bagaimana pertama kali mengenal “dugem” kepada para responden. Pada hasil jawaban dapat disimpulkan bahwa para responden pertama kali mengenal aktivitas “dugem” yaitu sebanyak 9,3% responden menjawab melihat dari sosial media, 73% responden menjawab dari ajakan teman, dan 17,6% responden menjawab mencari tau karena rasa penasaran. Dari pertanyaan berikut sangat dominan bahwa para responden mengenal “dugem” berasal dari ajakan teman.



Gambar II. 4 Olah Grafis 4
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Dari *draft* diagram kuesioner ke-lima pada gambar II.5 diberikan pertanyaan tentang apa yang membuat tertarik untuk datang kembali ke tempat “dugem” kepada para responden. Dari hasil jawaban responden dapat disimpulkan alasan apa yang membuat responden tertarik untuk datang kembali ke tempat “dugem” yaitu mendapatkan jawaban sebanyak 12,5% responden menjawab irama musik, 2,9% responden menjawab lampu atmosfer yang *exotic*, 23% responden menjawab *havefun* bersama teman, 18,2% responden menjawab merasa nyaman ketika berada

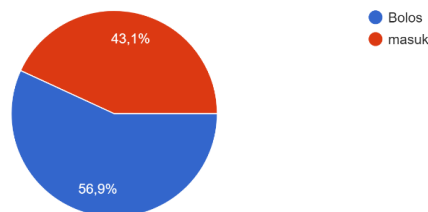
di tempat “dugem” dan 43,1% responden menjawab sajian minuman beralkohol. Pada pertanyaan ini responden dominan memberikan jawaban tertarik datang kembali pada tempat “degem” karena sajian minuman alkohol.



Gambar II. 5 Olah Grafis 5
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Dari hasil kuesioner ke-enam pada gambar II.6 diberikan pertanyaan tentang akan masuk kelas perkuliahan atau tidak jika dalam keadaan *hangover* kepada para responden. Dari total 204 responden menghasilkan jawaban yaitu sebesar 56,9% responden menjawab bolos perkuliahan, dan 43,1% responden menjawab masuk perkuliahan. Dari hasil pertanyaan tersebut dapat disimpulkan bahwa para responden banyak yang memilih bolos perkuliahan.

Jika anda adalah mahasiswa, pada waktu malam anda melakukan "DUGEM" sampai hangover dan besoknya ada perkuliahan apakah anda akan masuk kelas perkuliahan ?
204 jawaban

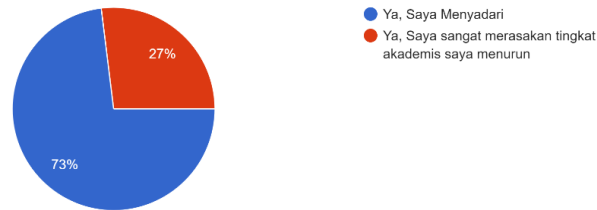


Gambar II. 6 Olah Grafis 6
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Dari pertanyaan kuesioner ke-tujuh pada gambar II.7 diberikan pertanyaan apakah anda menyadari jika sering main ke tempat “dugem” dapat menurunkan tingkat akademis perkuliahan pada responden. Dari total 204 responden menghasilkan jawaban yaitu sebesar 73% responden menjawab ya saya menyadari, dan 27% responden menjawab Ya saya sangat merasakan tingkat akademis saya menurun.

Dari hasil pertanyaan tersebut dapat disimpulkan bahwa para responden sangat dominan menyadari jika tingkat akademisnya menurun.

Apakah anda menyadari jika sering main ke tempat "DUGEM" dapat menurunkan tingkat akademis perkuliahan? *Contohnya jadi malas atau sering terlambat
204 jawaban



Gambar II. 7 Olah Grafis 7
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

II.3.4 Kesimpulan Kuesioner

Hasil dari kuesioner diatas dapat disimpulkan para mahasiswa yang mengikuti *lifestyle* “dugem” didominasi oleh mahasiswa yang berumur 21 Tahun. Dari hasil kuesioner yang telah berikan kepada responden menjelaskan bahwa para mahasiswa rutin mengikuti *lifestyle* “dugem” ini sebanyak dua kali dalam satu pekan. Selanjutnya hasil jawaban dari responden yang didominasi menyebutkan bahwa responden mengikuti *lifestyle* “dugem” ini dengan alasan stress karena tugas perkuliahan dan sebanyak 73% responden dari 204 responden menyebutkan bahwa responden mulai mengenali *lifestyle* “dugem” ini karena ajakan dari teman. Berikutnya responden memiliki alasan untuk kembali ke tempat dugem karena tersedianya sajian minuman beralkohol, dan jika para mahasiswa pada saat malam hari mengikuti aktivitas “dugem” dan di pagi harinya ada kelas perkuliahan, para mahasiswa lebih dominan untuk tidak mengikuti kelas perkuliahan.

II.3.5 Wawancara

Menurut Sudijono (2011) Mengatakan bahwa wawancara adalah sebuah teknik untuk melakukan pengumpulan data yang ditujukan untuk mendapatkan keterangan dengan cara melakukan tanya jawab lisan antara wartawan dan narasumber untuk mendapatkan tujuan tertentu. Pada tanggal 14 Januari 2024 telah dilakukan wawancara secara langsung di area tempat “dugem” Jl. Pasir Kaliki 23 kepada 5

(lima) narasumber yang semuanya adalah mahasiswa Kota Bandung. Dalam wawancara tersebut dilontarkan beberapa pertanyaan kepada narasumber dengan pertanyaan yang sama antara lain pertanyaan tersebut sebagai berikut:

- a. Jika memang ini adalah hari *weekday* dan pada malam harinya melakukan aktifitas “dugem” maka besok paginya akan masuk perkuliahan atau tidak?
- b. Awal mula tertarik ke tempat “dugem” itu awalnya bagaimana?
- c. Dalam satu minggu berapa kali melakukan aktivitas “dugem”?
- d. Apa yang membuat anda melakukan *lifestyle* “dugem”?

Tabel II. 1 Draft Wawancara
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Pertanyaan	Jawaban
Jika ini adalah hari <i>weekday</i> dan besok ada perkuliahan pagi, akan masuk perkuliahan atau tidak ?	<p>Narasumber 1 : Billy – Mahasiswa semester 7 “Sepertinya tidak akan masuk karena kondisinya lagi mabuk jadi kalau misalkan besoknya masuk sepertinya gak akan bener karena pasti bakal kesiangan”</p> <p>Narasumber 2 : Elza Rahardian – Mahasiswa Semester 3 “enggak akan masuk soalnya capek”</p> <p>Narasumber 3 : Putra – Mahasiswa semester 5 “jelas tidak, karena udah pusing capek terus belum tugas”</p> <p>Narasumber 4 : Sonny Setiawan – Mahasiswa semester 3 “berangkat tapi kerumah teman mabal karena ngantuk”</p> <p>Narasumber 5 : Salman – Mahasiswa semester 5 “enggak mending tidur aja dirumah karena pasti capek”</p>
Pertama kali main ke tempat “dugem” itu gimana?	Narasumber 1 : Billy – Mahasiswa semester 7 “awalnya diajak teman, terus semakin sini nagih jadi dibawa juga”

	<p>Narasumber 2 : Elza Rahardian – Mahasiswa Semester 3 “awal mulanya diajak sama teman”</p> <p>Narasumber 3 : Putra – Mahasiswa semester 5 “awalnya diajak teman, terus ketagihan dan jadi sering pergi sendiri ke tempat “dugem”</p> <p>Narasumber 4 : Sonny Setiawan – Mahasiswa semester 3 “Diajak teman terus penasaran juga, jadi karena penasaran itu langsung berangkat Udah lama pingin terus karena ada teman yang bisa jadi saya ikutan”</p> <p>Narasumber 5 : Salman – Mahasiswa semester 5 “udah lama pingin terus karena ada teman yang bisa jadi saya ikutan”</p>
<p>Kalau misalkan “dugem”, biasanya ngabisin berapa duit?</p>	<p>Narasumber 1 : Billy – Mahasiswa semester 7 “minimal spend 2 juta untuk satu hari”</p> <p>Narasumber 2 : Elza Rahardian – Mahasiswa Semester 3 “ lima ratus ribu minimal nya”</p> <p>Narasumber 3 : Putra – Mahasiswa semester 5 “minimal lima juta buat open table dan bayarin teman-teman</p> <p>Narasumber 4 : Sonny Setiawan – Mahasiswa semester 3 “ Biasanya 2,5 juta untuk open table sama teman-teman</p> <p>Narasumber 5 : Salman – Mahasiswa semester 5 “kalau saya habis di satu juta dalam 1 malam”</p>

<p>Alasan kamu main ke tempat “dugem” karena apa?</p>	<p>Narasumber 1 : Billy – Mahasiswa semester 7 “karena pelampiasan dan cape kuliah jadi bosan juga jadi kesini aja buat seneng seneng sama teman-teman”</p> <p>Narasumber 2 : Elza Rahardian – Mahasiswa Semester 3 “karena pelampiasan daripada gabut dirumah tugas juga gak ada”</p> <p>Narasumber 3 : Putra – Mahasiswa semester 5 “buat refreshing saja karena dikampus banyak tugas”</p> <p>Narasumber 4 : Sonny Setiawan – Mahasiswa semester 3 “karena disana selalu ada live musik beda sama tempat kopi, jadi saya sering joget disana”</p> <p>Narasumber 5 : Salman – Mahasiswa semester 5 “lebih cari hiburan dan cuci mata”</p>
<p>Kalian menyadari gak kalau itu berpengaruh sama akademis kalian?</p>	<p>Narasumber 4 : Sonny Setiawan – Mahasiswa semester 3 “menyadari sangat berpengaruh tapi ya gimana susah dijelasin”</p> <p>Narasumber 5 : Salman – Mahasiswa semester 5 “kalau sayamah pergi-pergi aja karena prinsip saya boleh nakal tapi harus pintar”</p>

II.3.6 Hasil Kesimpulan Wawancara

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada lima orang narasumber menghasilkan jawaban yang rata-rata sama semua. Wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang sama kepada setiap narasumber. Dimana hasil jawaban dari pertanyaan tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Para mahasiswa yang mengikuti aktivitas “dugem” tidak akan mengikuti perkuliahan karena energinya sudah habis dan para mahasiswa tersebut memilih untuk beristirahat dibandingkan mengikuti perkuliahan.
- b. Keseluruhan narasumber menjawab awal mula tertarik ke tempat “dugem” dimulai dari ajakan teman untuk mengikuti *lifestyle* “dugem”
- c. Dari pertanyaan selanjutnya jawaban para mahasiswa yang mengikuti “dugem” dapat dirata-ratakan bahwa melakukan aktivitas “dugem” ini kurang lebih sebanyak 2-3 kali dalam satu pekan.
- d. Dari pertanyaan terakhir semua jawaban dari narasumber dapat disimpulkan bahwa narasumber melakukan *lifestyle* “dugem” ini karena stress dengan perkuliahan yang *intens*.

Hasil kesimpulan dari wawancara yang telah dilakukan. Para narasumber memilih tidak mengikuti perkuliahan karena pada malam harinya kecapekan telah melakukan aktivitas “dugem”. Narasumber juga mulai mengikuti *lifestyle* “dugem” karena ajakan teman. Selanjutnya para mahasiswa melakukan aktivitas “dugem” sebanyak 2-3 kali dalam satu pekan. Para mahasiswa tersebut melakukan aktivitas “dugem” ini karena stress dengan kegiatan perkuliahan yang *intens*.

II.3.7 Analisis 5W+1H

Analisis 5W+1H diperlukan setelah melakukan penelitian menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan kuesioner dan wawancara. Perancang telah melakukan analisis menggunakan metode 5W+1H yang merupakan sebuah metode yang merumuskan pertanyaan dan menentukan hasil esensi wawancara. Metode ini dapat juga digunakan untuk lebih mengembangkan dan memperluas data-data yang sudah ada. 5W+1H ini mengacu pada pertanyaan apa, siapa, kapan, mengapa, dimana, dan bagaimana.

Tabel II. 2 Hasil Analisis 5W+1H
 Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

5W + 1H	Hasil Analisis
<p><i>What</i> : apa yang menjadi permasalahan dalam <i>lifestyle</i> “dugem” mahasiswa Kota Bandung?</p>	<p>Permasalahan yang terjadi pada <i>lifestyle</i> “dugem” mahasiswa Kota Bandung ini adalah efek dari mengikuti kegiatan tersebut yang dapat merugikan dirinya sendiri seperti menurunkan fleksibilitas kegiatan mahasiswa, mempengaruhi faktor kesehatan karena mengonsumsi minuman beralkohol dengan rutin, serta menurunkan tingkat akademis bagi mahasiswa yang melakukan <i>lifestyle</i> tersebut. Faktor penurunan akademis bisa terjadi karena kekurangan energi pada saat proses perkuliahan yang mengakibatkan mahasiswa menjadi malas untuk mengikuti perkuliahan. Sehingga berdampak pada kurangnya kefokusannya dalam memahami mata kuliah saat proses perkuliahan berlangsung.</p>
<p><i>Who</i> : siapa yang terlibat dalam <i>lifestyle</i> “dugem” mahasiswa Kota Bandung ini?</p>	<p>Yang terlibat dalam <i>lifestyle</i> “dugem” mahasiswa Kota Bandung ini adalah para mahasiswa Kota Bandung yang mengikuti aktivitas “dugem” dengan rutin.</p>
<p><i>When</i> : kapan <i>lifestyle</i> “dugem” tersebut dilakukan atau terjadi?</p>	<p><i>Lifestyle</i> “dugem” tersebut terjadi secara rutin yang rata-rata dilakukan dua kali dalam satu pekan, pada saat waktu perkuliahan sedang berjalan, yang artinya sedang tidak libur semester atau waktu libur lainnya)</p>
<p><i>Why</i> : mengapa <i>lifestyle</i> “dugem” mahasiswa Kota Bandung tersebut terjadi?</p>	<p><i>Lifestyle</i> “dugem” pada mahasiswa Kota Bandung ini bisa terjadi dan menyebar luas karena ajakan dari teman dan juga efek promosi “dugem” di sosial media yang saat ini secara terang-terangan menyebarkan informasi tentang aktivitas “dugem”, dan ada juga yang mengikuti <i>lifestyle</i> “dugem” ini hanya karena rasa penasaran bagaimana mengikuti <i>lifestyle</i> “dugem” ini yang saat ini sudah menyebar luas pada lingkungan mahasiswa Kota Bandung.</p>

<p><i>Where</i> : dimana lokasi mahasiswa melakukan <i>lifestyle</i> “dugem” tersebut?</p>	<p>Mahasiswa Kota Bandung sering melakukan aktivitas “dugem” di area hiburan malam Jl. Pasir Kaliki 23, Kota Bandung, area hiburan malam Jl. Gudang selatan, Kota Bandung, Jl. Sulanjana, Kota Bandung. Dan setelah melakukan aktivitas “dugem” itu para mahasiswa biasanya berkumpul dan nongkrong hingga larut pagi di Jl. Pusdai, Kota Bandung.</p>
<p><i>How</i> : bagaimana cara mengatasi permasalahan <i>lifestyle</i> “dugem” tersebut?</p>	<p>Cara mengatasi mahasiswa yang mengikuti aktivitas “dugem” ini bisa dimulai dari prinsip dirinya untuk memulai hidup sehat dan memikirkan efek jangka panjang pada dirinya jika mahasiswa sering melakukan aktivitas “dugem” ini, serta memberikan edukasi kepada para mahasiswa tersebut tentang bahaya terhadap kesehatan tubuh karena beraktivitas dan efek buruk dari mengkonsumsi minuman beralkohol serta kerugian yang akan dialami pada dirinya jika rutin melakukan aktivitas “dugem”</p>

II.4 Resume

Dari hasil observasi penelitian menggunakan metode kuesioner dan wawancara serta hasil analisis 5W+1H. Ditemukan bahwa faktor utama mahasiswa Kota Bandung mengikuti *lifestyle* “dugem” adalah karena ajakan dari teman dan lingkungan sekitar. Sehingga para mahasiswa sudah menganggap bahwa *lifestyle* “dugem” ini adalah sebuah hal yang wajar sehingga para mahasiswa terbawa mengikuti *lifestyle* “dugem” tersebut, juga didorong dengan tekanan akademis perkuliahan yang *intens* serta daya tarik yang kuat. sehingga mahasiswa mengikuti *lifestyle* “dugem” untuk mengekspresikan dirinya dengan mencoba hal baru tanpa mengetahui efek yang akan terjadi pada dirinya jika mengikuti aktivitas “dugem” secara rutin.

II.5 Solusi Perancangan

Berdasarkan hasil uraian yang sudah ditampilkan dapat disimpulkan bahwasanya banyak mahasiswa yang terjebak mengikuti *lifestyle* “dugem” dan secara sadar para

mahasiswa tersebut merasa bahwa tingkat akademisnya menurun. sehingga diperlukan sebuah perancangan kampanye sosial gerakan meninggalkan *lifestyle* “dugem” yang ditujukan kepada mahasiswa menggunakan metode AISAS. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan edukasi serta pemahaman terhadap konsekuensi dari *lifestyle* “dugem” yang dapat merugikan dirinya di masa mendatang. Selain itu perancangan ini juga dapat mencegah mahasiswa lain untuk tidak terjerumus mengikuti *lifestyle* “dugem”.