

SIKAP MAHASISWA TERHADAP AKTIVITAS TEMPAT HIBURAN MALAM DI KELURAHAN BAHU KOTA MANADO

Anthony Tibert P. Panjaitan

Ferry V.I.A. Koagouw

Anita Runtuwene

Email: antobertz58@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian ini maka dirumuskan masalah sebagai berikut: “Sikap Mahasiswa Terhadap Aktivitas Tempat Hiburan Malam Di Kelurahan Bahu Kota Manado.” Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, di mana subjek/informan penelitian merupakan sumber data utama dalam penelitian, dengan memanfaatkan Teknik pengumpulan data interview langsung. Penelitian ini menggunakan Teori *Dramaturgi*, mendapat hasil penelitian : Sikap Mahasiswa Sebagai menjadi komunikator atau juru bicara. Sebagai Mahasiswa mampu menyampaikan informasi kepada public mengenai, sikap dan aktivitas, melalui dokumentasi kemampuan melakukan komunikasi timbal balik yang kreatif, dinamis, efektif. dramaturgi merupakan pertunjukan yang dilakukan seolah-olah di atas panggung. Dalam pertunjukan tersebut terdapat mahasiswa *clubbers* yang hanya menunjukkan panggung depannya yakni berakting selayaknya berstatus sebagai mahasiswa yang menuntut ilmu pada perguruan tinggi tertentu. Dalam hal ini tugas pokok mahasiswa yaitu belajar, kehadiran mengikuti perkuliahan, mengumpulkan tugas dan mengerjakan tugas akhir atau skripsi sebagai sebagian syarat untuk memperoleh gelar tertentu.

Kata Kunci: Sikap, Aktivitas Mahasiswa kelurahan Bahu Kota Manado

PENDAHULUAN

Corner Club yang berlokasi di Bahu Mall Blok SE 1 Kota Manado Provinsi Sulawesi Utara yang hanya berjarak seratusan meter dari kampus Unsrat. dimalam hari mereka membuka tempat *clubbing* yang dimulai dari jam 23.00 WITA sampai larut malam, malahan hingga pagi jam 04.00 WITA. Corner Club adalah salah satu tempat hiburan malam di kota Manado yang minat pengunjungnya termasuk banyak dibanding tempat hiburan lainnya. Karena, penyuguhan didalamnya lebih meriah dan lebih bernuansa anak muda. Dilihat dari musik yang dimainkan lebih *energic*, pengunjung yang datang dari kalangan menengah ke atas, wanita cantik dan seksi menarik mata lelaki berkumpul disana, dan kebalikannya para lelaki yang menggoda membuat para wanita-wanita terpesona. *Manager* perusahaan diskotik Corner Club bernama Bapak Johannes Palit, di dalamnya terbentuk sebuah organisasi

Komunikasi dalam organisasi sangat penting karena dengan adanya komunikasi maka seseorang bisa berhubungan dengan

seperti layaknya perusahaan, akan tetapi tidak menentu, yang jelas di dalam perusahaan ini ada pimpinan dan karyawan lain yang bekerja di diskotik tersebut. Dalam suatu tempat diskotik selalu ada regulasi yang harus dipatuhi oleh para *clubber* dan pengunjung saat berada di sana. Contohnya peraturan untuk para *clubber*, *clubber* dilarang memakai sandal pada saat memasuki ruangan diskotik, dilarang memakai kaos, harus rapih, dilarang keras membawa minuman dan makanan dari luar, dilarang membawa senjata tajam, dan dilarang berbuat tindakan yang merugikan *clubber* lain. Itu salah satu peraturan yang tertulis ditempat hiburan malam Corner *Club* Manado.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah Suatu proses penyampaian pesan atau informasi dari suatu pihak ke pihak yang lain dengan tujuan tercapai persepsi atau pengertian yang sama.

orang lain dan saling bertukar pikiran yang bisa menambah wawasan seseorang dalam

bekerja atau menjalani kehidupan sehari-hari.

1. Everett M. Rogers, Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka. (pengantar Ilmu komunikasi, 1998, hal 20, Prof. Dr. Hafied Cangara, M. Sc.) (Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar , 2005, hal 62, Dedy Mulyana)
2. Rogers & D. Lawrence Kincaid, 1981, Komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam. (pengantar Ilmu komunikasi, 1998, hal 20, Prof. Dr. Hafied Cangara, M. Sc.)
3. Shannon & Weaver, 1949, Komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam

hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi. (pengantar Ilmu komunikasi, 1998, hal 20, Prof. Dr. Hafied Cangara, M. Sc.

4. David K. Berlo, 1965 Ilmu pengantar komunikasi Komunikasi sebagai instrumen dari interaksi sosial berguna untuk mengetahui dan memprediksi setiap orang lain, juga untuk mengetahui keberadaan diri sendiri dalam menciptakan keseimbangan dengan masyarakat. (pengantar Ilmu komunikasi, 1998, hal 3, Prof. Dr. Hafied Cangara, M. Sc.)

Harold D. Lasswell, 1960. Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa? Dengan akibat apa atau hasil apa? (*Who? Says what? In which channel?*

To whom? With what effect?) (pengantar Ilmu komunikasi, 1998, hal 19, Prof. Dr. Hafied Cangara, M. Sc.) (Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar , 2005, hal 69, Dedy Mulyana)

Berdasarkan beberapa pengertian komunikasi menurut para ahli di atas dapat disimpulkan pengertian Komunikasi adalah suatu proses di mana seseorang atau

beberapa orang kelompok organisasi dan masyarakat menciptakan, dan menggunakan informasi agar terhubung dengan lingkungan dan orang lain. menggunakan informasi agar terhubung dengan lingkungan dan orang lain.

Unsur Komunikasi

1. **Sumber,** Semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi.

2. **Pesan,** Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi.

3. **Media,** Media adalah alat sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, media yang paling dominan dalam berkomunikasi adalah pancaindra manusia seperti mata dan telinga.

4. **Penerima,** Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber.

Pengaruh atau efek, Pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan.

Pengertian Sikap

Menurut Eagle dan Chaiken (1993) dalam buku A.Wawan M yang berjudul Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Manusia (2010:20) mengemukakan bahwa sikap dapat diposisikan sebagai hasil evaluasi terhadap obyek sikap yang diekspresikan ke dalam proses- proses kognitif, afektif (emosi) dan perilaku. Dari definisi-definisi di atas menunjukkan bahwa secara garis besar sikap terdiri dari komponen kognitif (ide yang umumnya berkaitan dengan pembicaraan dan dipelajari), perilaku (cenderung mempengaruhi respon sesuai dan tidak sesuai) dan emosi (menyebabkan respon-respon yang konsisten).

Komponen-Komponen Sikap

Menurut Hawkins dan Mothersbaugh (2010:392), sikap memiliki tiga komponen, yaitu: kognitif (kepercayaan), afektif (perasaan), dan

perilaku (kecenderungan tanggapan), komponen kognitif terdiri dari kepercayaan konsumen terhadap suatu objek (Hawkins dan Mothersbaugh, 2010:392). Komponen afektif adalah perasaan atau reaksi emosional terhadap suatu objek (Hawkins dan Mothersbaugh, 201:395).

Menurut Schiffman dan Kanuk (2010:249), model sikap terdiri dari tiga komponen utama: komponen kognitif, komponen afektif, dan komponen konatif. Bagian pertama dari model sikap tricomponent terdiri dari kognitif seseorang, yaitu pengetahuan dan persepsi yang diperoleh oleh kombinasi pengalaman langsung dengan objek sikap dan informasi yang terkait dari berbagai sumber. Pengetahuan dan persepsi yang dihasilkan umumnya mengambil bentuk keyakinan, yaitu konsumen percaya bahwa objek sikap memiliki berbagai variasi atribut dan bahwa perilaku tertentu akan menghasilkan suatu hasil yang spesifik.

Pengertian Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas di dalam buku

Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah Dengan Jurusan Pilihan Orangtua (Hartaji, 2012:5). Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBI), mahasiswa didefinisikan sebagai orang yang belajar di Perguruan Tinggi (Kamus Bahasa Indonesia Online, kbbi.web.id).

Pengertian Aktivitas

Menurut Sriyono, aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Anton M. Mulyono dalam bukunya Aktivitas Belajar adalah aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan” (Anton, 2001:26). Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Dalam filsafat, aktivitas adalah suatu hubungan khusus manusia dengan dunia, suatu proses yang dalam perjalanannya manusia menghasilkan kembali dan mengalih wujudkan alam, karena ia membuat dirinya sendiri subyek aktivitas dan gejala-gejala alam objek aktivitas.

Hiburan Malam dan Anak Muda

Dunia malam adalah aktivitas yang ada saat malam tiba. Hiburan malam, tempat hiburan, dan para penikmatnya adalah satu paket pengisi dunia malam. Malam hari adalah milik mereka

khususnya anak muda yang mencari kesenangan duniawi. Waktunya untuk bersantai dan menikmati hidup.

Pengertian Hiburan Malam

Hiburan malam adalah suatu tempat hiburan yang dibuka pada malam hari, sengan menyajikan berbagai suasana dan penyuguhan yang berbeda-beda yang akan membuat seseorang yang datang akan mendapatkan kesenangan tertentu. Tempat hiburan (diskotik) sudah sangat identik

dengan kehidupan masyarakat metropolitan. Tidak hanya menjadi bagian dari gaya hidup, tetapi juga menjadi sarana bersosialisasi dengan orang-orang lain. Istilah dugem di kehidupan malam menjadi sangat terkenal di Indonesia seiring dengan kebutuhan para eksmod (eksekutif muda) untuk menyeimbangkan diri dari tumpukan emosi dan rutinitas pekerjaan di kantor dan bisnis yang dikelolanya sendiri, (Ghazali, 2004:10).

Landasan Teori

Teori Dramaturgi

Dramaturgi adalah teori seni teater yang dicetuskan oleh Aristoteles dalam karya agungnya *Poetics* (350 SM) yang di dalamnya terdapat kisah paling tragis *Oedipus Rex* dan menjadi acuan bagi

dunia teater, drama, dan perfilman sampai saat ini.

Berkaitan dengan sikap mahasiswa terhadap aktivitas tempat hiburan malam karena dramaturgi merupakan pertunjukan yang dilakukan seolah-olah di atas panggung. Dalam pertunjukan tersebut terdapat mahasiswa *clubbers* yang hanya menunjukkan panggung depannya yakni berakting selayaknya berstatus sebagai mahasiswa yang menuntut ilmu pada perguruan tinggi tertentu. Dalam hal ini tugas pokok mahasiswa yaitu belajar, kehadiran mengikuti perkuliahan, mengumpulkan tugas dan mengerjakan tugas akhir atau skripsi sebagai sebagian syarat untuk memperoleh gelar tertentu. *Clubbers* yang memiliki status mahasiswa juga masih mengikuti perkuliahan ditengah aktivitas *clubbingnya*.

Metodologi Penelitian

Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di Corner *Club* kota Manado dengan waktu kurang lebih 2 hari.

Jenis penelitian

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat atau memiliki karakteristik, bahwa datanya dinyatakan dalam keadaan sewajarnya atau sebagaimana adanya

dengan tidak berubah dalam simbol-simbol atau bilangan.

Fokus penelitian

Fokus penelitian ini diukur dengan aspek-aspek sikap mahasiswa di tempat hiburan malam terutama pada sikap positif dan sikap negatif.

Informan

Informan adalah sumber informasi atau data yang akan ditelusuri, dicari dan dihubungi peneliti. Atas dasar itulah maka peranan informan sangat berpengaruh dan penting dalam rangka proses pengumpulan data penelitian. Informan dipilih berdasarkan pertimbangan subjektif peneliti yaitu informan harus memiliki pengetahuan atau pemahaman pada apa yang menjadi fenomena peneliti.

Teknik pengumpulan data

Dalam metode penelitian kualitatif, lazimnya data dikumpulkan dengan beberapa teknik pengumpulan data kualitatif, yaitu;

1. Observasi, yaitu untuk memperoleh gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan

penelitian (Guba dan Lincoln, 1981:191-193).

2. Wawancara, yaitu proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antar peneliti dengan informan atau subjek penelitian (Emzir, 2010:50).

Dokumentasi, yaitu sebagai informasi yang bisa diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, jurnal, arsip foto dan kegiatan lainnya.

Hasil Penelitian

Gambaran Umum Corner *Club* kota Manado

Corner *Club* yang berlokasi di Bahu Mall Blok SE 1 Kota Manado Provinsi Sulawesi Utara yang hanya berjarak seratusan meter dari kampus Unsrat. di malam hari mereka membuka tempat *clubbing* yang dimulai dari jam 23.00 WITA sampai larut malam, malahan hingga pagi jam 04.00 WITA.

Corner *Club* adalah salah satu tempat hiburan malam di kota Manado yang minat pengunjungnya termasuk banyak dibanding tempat hiburan lainnya. Karena, penyuguhan didalamnya lebih meriah dan lebih bernuansa anak muda. Dilihat dari musik yang dimainkan lebih *energic*, pengunjung yang datang dari

kalangan menengah ke atas, wanita cantik dan seksi menarik mata lelaki berkumpul disana, dan kebalikannya para lelaki yang menggoda membuat para wanita-wanita terpesona.

Manager perusahaan diskotik Corner *Club* bernama Bapak Johannes Palit, di dalamnya terbentuk sebuah organisasi seperti layaknya perusahaan, akan tetapi tidak menentu, yang jelas di dalam perusahaan ini ada pimpinan dan karyawan lain yang bekerja di diskotik tersebut. Dalam suatu tempat diskotik selalu ada regulasi yang harus dipatuhi oleh para *clubber* dan pengunjung saat berada di sana. Contohnya peraturan untuk para *clubber*, *clubber* dilarang memakai sandal pada saat memasuki ruangan diskotik, dilarang memakai kaos, harus rapih, dilarang keras membawa minuman dan makanan dari luar, dilarang membawa senjata tajam, dan dilarang berbuat tindakan yang merugikan *clubber* lain. Itu salah satu peraturan yang tertulis ditempat hiburan malam Corner *Club* Manado.

Menurut observasi peneliti terdapat jam-jam tertentu dan juga jam klimaks atau puncak dari tempat hiburan tersebut seperti jam 00.30 WITA di waktu ini sudah banyak orang berdatangan memenuhi tempat tersebut lalu sekitar jam 01.15 WITA para pengunjung sudah

meminum minuman keras yang mereka beli di bartender dan puncak jam dari tempat hiburan malam tersebut yaitu jam 01.45 WITA karena pada waktu ini rata-rata orang yang membeli minuman keras sudah mabuk dan untuk kaum lelaki sudah mulai mencari mangsa (perempuan) dan untuk waktu yang ramai orang bergoyang sekitar jam 02.15 WITA sampai 03.00 WITA, setelah itu banyak diantara mereka yang sudah pulang karena mabuk maupun mengantuk dan hanya beberapa orang saja yang pulang disaat jam operasi tempat hiburan malam tersebut tutup pukul 04.00 WITA.

Sikap Mahasiswa Terhadap Hiburan Malam

Di dalam tempat hiburan malampun, seorang *clubber* tidak luput dari sebuah komunikasi antar sesama *clubber*, dan komunikasi yang dilakukan adalah komunikasi verbal dan nonverbal. Contoh, seorang *clubber* saling berkenalan, mengobrol, bercanda gurau, saling sapa, memanggil sesama *clubber*, dan bernyanyi itu sebagian dari interaksi komunikasi verbal, dan contoh dari interaksi komunikasi nonverbal adalah cara berpakaian seorang *clubber*, penggunaan simbol khusus yang dibuat seorang *clubber* seperti meminta korek api, meminta minuman, melambaikan

tangan, berjabat tangan, joged, dan meminta tumbol service pada pelayan.

Aktivitas Hiburan Malam

Berdasarkan pengamatan Peneliti, di dalam tempat hiburan malam ada seorang Dj (*Disk Jockey*) yang memainkan musik menghentak dan memberikan lagu jenis *trance* (musik dugem yang berirama cepat) dan *house* (musik dugem yang berirama kencang dengan bass yang sangat menonjol), *bartender* (sebagai penyaji dan pelayan minuman), wanita pemandu pendamping yaitu sekumpulan wanita yang suka menemani para pria untuk berminum-minuman dan berjoged, dan selanjutnya ada wanita striptis (wanita yang sering berjoged diatas meja dan tiang khusus yang telah di sediakan), mereka bisa mngekpresikan goyangan mereka yang membuat para *clubber* takjub dan bergairah melihatnya.

Identitas Informan

Informan I

Nama: Akila

Asal Universitas: Sam Ratulangi Manado

Informan 2

Nama: Nesy

Asal Universitas: Sam Ratulangi Manado

Informan 3

Nama: Martin

Asal Universitas: Sam Ratulangi Manado

Informan 4

Nama: Dani Ramdhani

Asal Universitas: Trisakti Jakarta

Informan 5

Nama: Dina Kirana

Asal Universitas: Kristen Indonesia Paulus
Makassar

Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan peneliti melakukan penelitian tentang Sikap Mahasiswa *Clubber* di Tempat Hiburan Malam yang berada dikelurahan bahu kota Manado, yang hasilnya telah penulis aplikasikan ke dalam skripsi ini pada bab sebelumnya, penulis pun telah dapat menarik kesimpulan yang mengacu kepada tujuan penelitian yang terdapat sisi positif dan sisi negatif.

1. Sikap Positif

Berdasarkan data yang di dapatkan berdasarkan hasil observasi dilapangan,

: Kristanto Nan

: Kepala Bagian

diketahui mahasiswa yang juga sebagai informan di tempat hiburan malam mengatakan bahwa ada sisi positif dari hiburan malam tersebut baik secara cepat maupun tidak cepat. Contohnya : mendapatkan banyak teman, mencari kawan, mencari pasangan, menjadi tau fashion dan berbisnis

Di dalam tempat hiburan malam juga seseorang clubber mampu menunjukkan identitas diri sebagai seorang clubber, baik dari fashion, fisik dan kebiasaannya. Saat ini, memang tak sedikit anak muda yang kerajinan dugem (dunia gemerlap). Dugem adalah kebiasaan sebagian anak muda perkotaan atau masyarakat metropolis. Entah sejak kapan istilah dugem mulai populer di kancah gaul anak-anak muda kota besar.

2. Sikap Negatif

Di dalam tempat hiburan malampun, seorang mahasiswa clubber tidak luput dari dampak negatif hiburan malam yang dibawa ke aktivitas kampus. Contoh, mengantuk disaat kuliah, tidak konsentrasi, tidur di kelas dan pada akhirnya dapat menghambat pendidikan di kuliah. Setelah ditelaah inti dari penelitian ini adalah mengungkap bagaimana cara mahasiswa menggunakan sikap yang

merepresentasikan apa yang mereka sampaikan dalam proses komunikasi.

3. Sikap yang dipilih Mahasiswa sebagai Seorang *Clubber*

Menurut data dari informan yang diketahui merupakan mahasiswa mengatakan mereka memilih keduanya sebagai Mahasiswa dan juga sebagai Clubber, alasannya karena mereka juga memiliki tanggung jawab sebagai Mahasiswa biarpun hidup bersenang senang pada malam harinya untuk melepaskan penat dan stress.

Saran

1. Bagi sisi Komunikasi, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan yang dapat memberikan wawasan berpikir terutama berkaitan dengan “Sikap Mahasiswa di Tempat Hiburan Malam”. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya. Khususnya mengenai fenomena “Sikap Mahasiswa di Tempat Hiburan Malam”. yang ditujukan kepada mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas FISIP Universitas Sam Ratulangi.
2. Menggambarkan bagi pembaca mengenai kehidupan dunia malam, menjadi sumbangan informasi bagi

keluarga atau lingkungan sekitar agar dapat memberikan pengawasan dan dukungan yang positif melihat kebebasannya kehidupan dunia malam, untuk para penikmat dunia malampun sebisa mungkin menghindari dampak negatif yang berlebihan dari aktivitas di tempat hiburan malam.

3. Bagi penyedia jasa tempat hiburan malam, dengan adanya penelitian ini diharapkan bahwa penelitian ini dapat mejadi cerminan atau refleksi untuk memperbaiki atau membenahi konsep tempat hiburan malam mereka, fasilitas serta penyuguhan yang ada didalam tempat hiburan sangat dicari oleh para penikmat hiburan malam. Dan juga bagi penyedia atau pemilik tempat hiburan malam agar lebih memperketat akses masuk bagi remaja di bawah umur untuk menekan perilaku pergaulan bebas di kalangan remaja di bawah umur 17 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, H. Abu. 1990. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. 2011. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Cangara. Hafied. 2008. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dedi Supriadi. 2006, *Satuan Biaya Pendidikan Dasar dan Menengah*, Rosdakarya: Bandung
- Efendy, Onong Uchana. 2005. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Fisher, Aubrey, 1990. *Teori-teori dan Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Gunarsa, Singgih. 1981. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia
- Handoko, Hani T. 1992. *Manajemen Personalialia dan SDM*. Jakarta: BPFE
- Hartaji, Damar A. 2012. *Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah Dengan Jurusan Pilihan Orangtua*. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma. (tidak diterbitkan)
- Hawkins, D.I., dan Mothersbaugh, D.L. 2010. *Consumer Behavior: Building*

- Marketing Strategy. 11th edition. McGraw-Hill, Irwin
- Mulyana. Deddy. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2005. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moeloeng. Lexy J. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Robbins, S dan Coulter, M. 2007, *Manajemen. Edisi Kedelapan*, Jakarta: PT Indeks
- Ruslan, Rosady. 2006. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Schiffman dan Kanuk. 2010. *Perilaku Konsumen*. Jakarta: PT. INDEK.
- Siswoyo, Dwi dkk. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Stevanio Andy. 2007. *Under Seventeen*. Pustaka Anggrek. Yogyakarta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarto, Kamanto. 2004. Pengantar Sosiologi (edisi ketiga). Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia
- <http://indah-arista-p.blog.ugm.ac.id/2011/11/09/budaya-clubbing-di-indonesia/>
- <http://www.anneahira.com/dunia-malam.html/>
- https://repository.usd.ac.id/2342/2/019114028_Full.pdf

