



**PENGARUH MUSIK DJ TERHADAP PERSEPSI,
PERILAKU, DAN PENAMPILAN PARA
PENGUNJUNG DI LIQUID CAFÉ SEMARANG**

SKRIPSI

Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Seni Musik

oleh
Febri Indra Rukmana
2501409080

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI DRAMA, TARI, DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

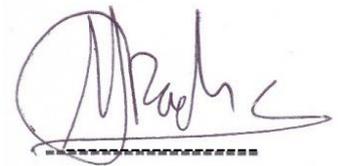
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Musik DJ Terhadap Persepsi, Perilaku, Dan Penampilan Para Pengunjung Di Liquid Café Semarang* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 4 Mei 2015

Abdul Rachman, S.Pd, M.Pd. (198001202006041002)

Pembimbing



Joko Wiyoso, S.Kar, M.Hum. (196210041988031002)

Ketua Jurusan Pendidikan Sendratasik

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Musik DJ Terhadap Persepsi, Perilaku, Dan Penampilan Para Pengunjung Di Liquid Café Semarang* ini telah disetujui oleh panitia penguji dan disahkan oleh Dekan Fakultas Bahasa dan Seni pada tanggal 11 Mei 2015.

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (196008031989011001)
Ketua



Drs. Eko Raharjo, M.Hum. (196510181992031001)
Sekretaris



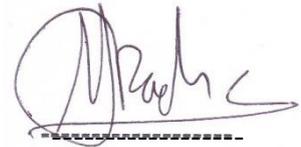
Drs. Syahrul Syah S., M.Hum. (196408041991021001)
Penguji I



Dra. Siti Aesijah, M.Pd. (196512191991032003)
Penguji II



Abdul Rachman, S.Pd. M.Pd. (198001202006041002)
Penguji III/ Pembimbing



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (196008031989011001)
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Febri Indra Rukmana

Nim : 2501409080

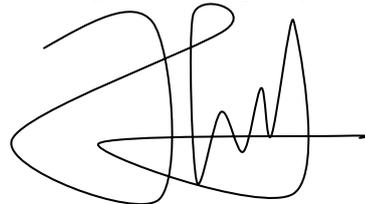
Jurusan : Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang judul **“Pengaruh Musik DJ Terhadap Persepsi, Perilaku, Dan Penampilan Para Pengunjung Di Liquid Café Semarang”** merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah oleh orang lain dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 3 Mei 2015

Yang membuat pernyataan



Febri Indra Rukmana

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ❖ *Music is everybody's possession it's only publishers who think that people own it.*

“Musik adalah milik semua orang, hanya para penerbit (orang-orang yang menerbitkan musik/pencari keuntungan) yang menganggap musik adalah miliknya.” (John Lennon)

Persembahan

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Ayahku Drs. Eko Susanto, M.Si dan ibuku Dra. Fatchiya Dina yang telah memberikan segalanya dengan sepenuh hati dan doa yang selalu dipanjatkan demi keberhasilan putranya.
2. Keluarga, adik Dwi Meina Archian Dita yang selalu mendorongku untuk segera menyelesaikan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis selalu panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Jurusan Seni Drama, Tari, dan Musik. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.

Skripsi ini dapat terselesaikan karena mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dalam penelitian ini.
3. Bapak Joko Wiyoso, S.Kar, M.Hum, Ketua Jurusan PSDTM yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Abdul Rachman, S.Pd., M.Pd, Sebagai Pempimbinng 1 yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan ketelitian sampai selesainya penulisan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen staf pengajar Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah

memberikan bekal ilmu dan inspirasi pengalaman yang sangat berharga bagi penulis

6. Teman-teman seperjuangan mahasiswa PSDTM Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan sumbangan moril dan pemikiran selama perkuliahan sampai penyelesaian penulisan skripsi ini.
7. Teman-teman kos yang telah memberikan dorongan semangat untuk menyelesaikan studiku.
8. Para responden dan Liquid Café Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlimpah dari Allah SWT. Amin

Semarang, 3 Mei 2015

P e n u l i s

SARI

Rukmana, Febri Indra. 2015. *Pengaruh Musik DJ terhadap Persepsi, Perilaku, dan Penampilan para Pengunjung di Liquid Café Semarang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Abdul Rachman, S.Pd, M.Pd.
Kata Kunci: Pengaruh, Musik DJ terhadap Persepsi, Perilaku, dan Penampilan para Pengunjung Liquid Café Semarang

Musik DJ merupakan salah satu perkembangan musik barat yang masuk di Indonesia sebagai bagian dari musik populer, musik DJ adalah musik yang dimainkan seseorang *Disc Jockey* yang terampil dalam memilih dan memainkan rekaman suara atau musik yang telah direkam sebelumnya. Salah satunya musik DJ disajikan di liquid café Semarang yang berdiri pada tanggal 3 Oktober 2009. Hadirnya musik DJ di liquid café Semarang pasti memiliki pengaruh terhadap para pengunjungnya. Berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh musik DJ terhadap persepsi, perilaku, dan penampilan para pengunjung di liquid café Semarang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana persepsi para pengunjung terhadap musik DJ di liquid café Semarang serta bagaimana pengaruh musik DJ terhadap perilaku dan penampilan para pengunjung di liquid café Semarang. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan kepada masyarakat umum tentang pengaruh musik DJ terhadap persepsi, perilaku, dan penampilan para pengunjung di liquid café Semarang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, dengan menggunakan pendekatan musikologi, psikologi, sosiologi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Data yang diperoleh antara lain transkrip wawancara, foto. Analisis data yang digunakan melalui 3 cara yaitu: (1) pengumpulan data; (2) reduksi data; (3) klasifikasi data; dan (4) verifikasi. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan metode triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) persepsi pengunjung liquid café Semarang terhadap musik DJ ada persepsi praktis yaitu persepsi yang didasarkan pada kebutuhan pengunjung terhadap musik DJ, persepsi analisis yaitu persepsi pengunjung yang didasarkan atas analisa pengunjung terhadap unsur-unsur yang ada di dalam musik DJ, serta persepsi apresiatif yaitu persepsi dari pengunjung yang didasarkan atas perasaan hati pengunjung saat menikmati sajian musik DJ; (2) pengaruh musik DJ terhadap perilaku dan penampilan pengunjung liquid café Semarang berupa perilaku malas, perilaku minum-minuman keras, perilaku konsumtif, dan perilaku seks bebas, serta terhadap penampilan pengunjung liquid café Semarang yaitu penampilan yang selalu ingin terlihat *casual*.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberi saran agar para DJ di liquid café Semarang terus berkarya dan mengembangkan kreatifitas bermain musik DJ. Serta penikmat musik DJ di liquid café Semarang agar dapat lebih selektif dalam mengambil hal-hal yang positif dan menghindari hal-hal negatif bagi kehidupan mereka dengan cara memilih waktu yang tepat dalam mencari hiburan, serta lebih bijak dalam melakukan pergaulan.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Persetujuan Pembimbing	ii
Lembar Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Motto dan Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Bagan	xii
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.5. Sistematika Skripsi.....	6

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1. Musik Populer	8
2.2. Musik DJ	9
2.3. Persepsi	12
2.4. Jenis Persepsi	16
2.4.1. Persepsi Praktis	16
2.4.1. Persepsi Analisis	16
2.4.1. Persepsi Apresiatif	17
2.5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi	17
2.6. Pengaruh	18

2.7. Paradigma Perilaku Sosial	19
2.8. Perilaku.....	22
2.8.1. Bentuk Perilaku	23
2.8.2. Domain Perilaku	23
2.8.3. Proses Terjadinya Perilaku	24
2.9. Penampilan	25
2.10. Sosiologi	29
2.11. Penelitian yang Relevan	31
2.12. Kerangka Berfikir	33

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian	34
3.2. Lokasi dan Sasaran Penelitian	36
3.3. Sumber Data	36
3.3.1. Data Primer	36
3.3.2. Data Sekunder	37
3.3.3. Instrumen	37
3.4. Teknik Pengumpulan Data	38
3.4.1. Observasi	37
3.4.2. Wawancara	39
3.4.3. Dokumentasi	39
3.5. Metode Pemeriksaan Keabsahan Data	41
3.6. Analisis Data	42

BAB 4 HASIL PENELITIAN

4.1. Deskripsi Umum Kota Semarang	45
4.1.1. Letak dan Kondisi Geografis Kota Semarang	45
4.1.2. Luas Wilayah Kota Semarang	47
4.1.3. Jumlah Penduduk	48
4.1.4. Mata Pencaharian	48
4.1.5. Tingkat Pendidikan	49

4.1.6. Agama.....	49
4.2. Liquid Café Semarang	51
4.2.1. Profil Liquid Café Semarang	51
4.2.2. Acara Hiburan Liquid Café Semarang	52
4.2.3. Pengunjung Liquid Café Semarang	53
4.3. Persepsi Pengunjung Liquid Café Semarang.....	55
4.3.1. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi	56
4.4.1.1. Faktor Eksternal	56
4.4.1.2. Faktor Internal.....	57
4.3.2. Jenis-jenis Persepsi.....	58
4.3.2.1. Persepsi Praktis	58
4.3.2.2. Persepsi Analisis	65
4.3.2.3. Persepsi Apresiatif.....	68
4.4. Pengaruh Musik DJ terhadap Perilaku dan Penampilan Pengunjung Liquid Cafe Semarang	72
4.4.1. Pengaruh Musik DJ terhadap Perilaku Pengunjung Liquid Cafe Semarang.....	77
4.4.1.1. Perilaku Malas.....	78
4.4.1.2. Perilaku Minum-minuman Keras	79
4.4.1.3. Perilaku Konsumtif.....	82
4.4.1.4. Perilaku Seks Bebas	85
4.4.2. Pengaruh Musik DJ terhadap Penampilan Pengunjung Liquid Café Semarang.....	87
 BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan	89
5.2 Saran	91
 DAFTAR PUSTAKA	 93
LAMPIRAN	96

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Berfikir.....	33
Bagan 2. Komponen-komponen Analisis Data	44

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Prosentase Tingkat Pendidikan di Kota Semarang Tahun 2012.....	49
Tabel 4.2 Jumlah Penduduk berdasarkan Pemeluk Agama	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Letak Geografis Kota Semarang	46
Gambar 2. Peta Kota Semarang.....	48
Gambar 3. Tempat Liquid Café Semarang.....	52
Gambar 4. Ekspresi pengunjung liquid café Semarang yang semangat setelah mendengarkan musik DJ	60
Gambar 5. Aktivitas berkumpul para penikmat musik DJ di VIP.....	62
Gambar 6. Aktivitas berkumpul para penikmat musik DJ di Table	62
Gambar 7. Aktivitas ngefloor atau berjoget di lantai dansa.....	64
Gambar 8. Aktivitas saling berkenalan antar pengunjung Liquid Cafe Semarang.....	65
Gambar 9. Aktivitas penikmat musik DJ dalam mengapresiasi sajian musik DJ	72
Gambar 10. Penampilan para pengunjung Liquid Cafe Semarang.....	88

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Musik merupakan seni yang sangat pesat perkembangannya di Indonesia, bahkan di seluruh penjuru dunia banyak diminati oleh orang-orang baik kalangan muda maupun kalangan tua. Musik dalam perkembangannya disesuaikan dengan selera masyarakat agar musik berbeda dengan seni lainnya sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan memberikan nuansa baru bagi perkembangan seni di Indonesia.

Musik hadir sebagai bagian dari kehidupan manusia. Dalam pendidikan psikologi musik, setiap orang memerlukan musik karena musik mempunyai efek pada manusia yang dapat dihubungkan dengan segala sesuatu seperti fisik, emosional, tingkah laku seseorang, pendidikan, dan imajinasi. Musik juga hadir sebagai bahasa yang dapat digunakan untuk berkomunikasi yang mendatangkan kepuasan dan perasaan-perasaan tertentu dalam mengisi kehidupan.

Perkembangan musik di Indonesia sangat pesat di era globalisasi, akan tetapi budaya barat dapat masuk dengan mudah di kehidupan sehari-hari. Pengaruh budaya barat yang masuk ke Indonesia salah satunya adalah *genre* musik *house* yang hadir pada club-club malam atau biasa disebut dengan tempat *dugem* (dunia gemerlap). Salah satu contoh kota di Indonesia yang terpengaruh budaya barat karena tuntutan dari masyarakat untuk mendapatkan hiburan adalah Kota Semarang.

Kota Semarang adalah ibu kota provinsi Jawa Tengah dan termasuk dalam kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan. Perkembangan kota yang cukup pesat sebagai pusat Bisnis dan Pariwisata berimbas pada meningkatnya kebutuhan masyarakat terutama generasi muda akan hiburan, dan tempat untuk bersosialisasi, melepas penat, *refreshing* dan *Hang out*. Pada kenyataannya, fase perkembangan tempat hiburan yang ada di kota Semarang masih berkesan ketinggalan jaman dibandingkan kota-kota besar lainnya yang sudah menganggap “clubbing” adalah *life-style* tersendiri. Karena itulah kemudian banyak hadir tempat-tempat hiburan malam atau *café-café* di Semarang yang memberi nuansa party yang baru dengan memberikan sajian musik DJ sebagai sarana hiburan bagi para pengunjungnya. Salah satu tempat hiburan malam di kota Semarang yang memberikan sajian musik DJ adalah Liquid Café Semarang yang merupakan metamorfosis dari Mantra Café pada 3 Oktober 2009.

Liquid Café Semarang terletak di Jalan MH. Thamrin No.5, Thamrin *Square 2nd Floor*, Semarang sebagai *café* dan bar dengan suasana yang menyenangkan, komunikatif dan penuh keakraban serta menyajikan hiburan sesuai tren yang berkembang. Dan kini setelah 5 (lima) tahun hadir di kota Semarang, Liquid Café Semarang telah menjadi *café* besar dengan warna dan corak hiburan tersendiri dan berbeda dengan tempat hiburan lainnya. Liquid Café Semarang menawarkan hiburan yang berkualitas berupa band TOP 40, DJ, *Sexy Dancer* untuk *event* Regulernya dan *event* Special yang menghadirkan Band

papan atas tanah air, serta DJ *FirstLine* setiap bulannya. Para pengunjung Liquid Café Semarang biasa dikenal dengan sebutan "*LIQUIDHOLIC*".

Kehadiran musik-musik DJ yang ikut warnai dalam acara hiburan di Liquid Café Semarang menambah semaraknya suasana, dari yang biasanya ketika penonton menikmati alunan musik dari Band yang hanya duduk dan ikut bernyanyi namun setelah musik DJ dimulai kemudian aksi penonton berubah menjadi lebih energik untuk berjoget bersama-sama dengan gaya *shuffle dance* mengikuti dentuman *beat* musik yang DJ mainkan. Apalagi ketika musik/lagu yang dimainkan dari DJ itu sedang tren atau DJ'nya merupakan artis papan atas maka penonton akan menjadi lebih semangat lagi dalam berjoget dan bernyanyi sesuai dengan lagu yang sedang dimainkan tersebut.

Tidak hanya itu saja, kehadiran musik DJ juga dapat memberikan pengaruh kepada para penikmat musik DJ. Salah satunya terlihat dari perilaku mereka yang cenderung sering menghabiskan waktunya untuk melakukan aktivitas di luar rumah yang sifatnya bersenang-senang bersama dengan teman-teman sebayanya, prioritas minatnya yang hanya cenderung untuk jangka pendek, dan perhatiannya berorientasi pada seputar masalah pribadinya. Serta penampilan mereka yang terlihat *glamour* dengan kepemilikan barang-barang dengan *brand* terkenal atau pun barang lainnya yang fungsinya untuk menunjang penampilan sesuai dengan tren *fashion* untuk mengangkat statusnya supaya terlihat 'lebih' dihadapan teman-teman mereka.

Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Musik DJ Terhadap Perilaku Dan Penampilan Para Pengunjung Di Liquid Café Semarang”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, masalah utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1. Bagaimanakah persepsi para pengunjung terhadap musik DJ di Liquid Café Semarang?
- 1.2.2. Bagaimanakah pengaruh musik DJ terhadap perilaku dan penampilan para pengunjung di Liquid Café Semarang?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk:

- 1.3.1. Mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana persepsi para pengunjung terhadap musik DJ di Liquid Café Semarang.
- 1.3.2. Mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana pengaruh musik DJ terhadap perilaku dan penampilan para pengunjung di Liquid Café Semarang.

1.4. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

1.4.1.1. Dapat memberikan informasi tentang persepsi dan pengaruh musik DJ terhadap perilaku dan penampilan para pengunjung di Liquid Café Semarang.

1.4.1.2. Bagi mahasiswa supaya menambah kekayaan khasanah perbendaharaan tentang persepsi dan pengaruh musik DJ terhadap perilaku dan penampilan para pengunjung di Liquid Café Semarang.

1.4.1.3. Sebagai informasi kepada lembaga pendidikan tinggi Universitas Negeri Semarang (UNNES) semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan sebagai referensi ilmiah umum khususnya sendratasik untuk penelitian-penelitian ilmiah berikutnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

1.4.2.1. Bagi penikmat musik DJ khususnya di Liquid Café Semarang, agar bisa memberi persepsi yang positif dan lebih menjaga perilaku dan penampilan dalam menikmati musik DJ.

1.4.2.2. Bagi *group-group* musik DJ di Liquid Café Semarang, agar bisa lebih mempertahankan dan meningkatkan kreatifitas dalam *me-remix* lagu-lagu yang disajikan kepada penikmat musik DJ.

1.4.2.3. Sebagai bahan pembelajaran bagi pelaku musik yang ingin mendalami dan mempelajari tentang pengaruh musik DJ.

1.5. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi bertujuan untuk memberikan gambaran serta mempermudah para pembaca dalam mengetahui garis-garis besar dari skripsi ini. Sistematika skripsi juga merupakan kerangka awal penyusunan penelitian, sehingga penulis dapat menyusun skripsi tahap demi tahap sesuai dengan kerangka yang telah dipersiapkan.

Untuk memudahkan memahami jalan pikiran secara keseluruhan, penyusunan skripsi ini terbagi dalam tiga bagian yaitu:

1.5.1. Bagian awal berisi halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, sari, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar notasi dan daftar lampiran.

1.5.2. Bagian isi terbagi atas lima bab dengan rincian sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

Bab 2 Landasan Teori

Pada bab ini memuat landasan teori yang berisi telaah pustaka yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam penelitian ini meliputi: musik populer, musik DJ, persepsi, perilaku, penampilan, sosiologi dan kerangka berfikir.

Bab 3 Metode Penelitian

Pada bab ini terdiri dari hal-hal yang berhubungan dengan prosedur penelitian yang meliputi: pendekatan penelitian, lokasi dan sasaran penelitian, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab 4 Hasil Penelitian

Pada bab ini memuat data-data yang diperoleh sebagai hasil dari penelitian dan dibahas secara deskriptif kualitatif yang terdiri atas: gambaran umum lokasi penelitian, gambaran umum musik DJ, perilaku dan penampilan para pengunjung di Liquid Café Semarang dalam kehidupan sosial masyarakat.

Bab 5 Penutup

Pada bab ini memuat simpulan dari hasil pembahasan dalam penelitian serta saran kepada penyaji musik DJ di Liquid Café Semarang supaya lebih baik untuk kedepannya.

- 1.5.3. Bagian akhir skripsi yang terdiri atas daftar pustaka dan lampiran. Bagian lampiran terdiri atas instrument penelitian dan dokumen-dokumen lain setelah penelitian.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1. Musik Populer

Menurut Adorno, musik pop dihasilkan melalui dua proses dominasi industri budaya, yakni standarisasi dan individualitas semu. Standarisasi menjelaskan mengenai tantangan dan permasalahan yang dihadapi musik pop dalam hal originalitas, autentisitas ataupun rangsangan intelektual. Standarisasi menyatakan bahwa musik pop mempunyai kemiripan dalam hal nada dan rasa antara satu dengan lainnya hingga dapat dipertukarkan (Strinati, 2007: 73).

Demi memunculkan detail-detail dalam musik pop, kaum industri menciptakan individualitas semu, yakni membuat suatu kebebasan individu dalam memilih musik pop, tetapi kebebasan tersebut pun telah distandarisasi sebelumnya oleh elit-elit industri. Hal ini disebut kebebasan yang ada karena standarisasi itu sendiri. Contohnya terdapat dalam musik Jazz, improvisasi yang ada merupakan individualisasi semu guna mengaburkan standar maupun pakem-pakem yang telah dibuat.

Kemunculan musik pop semacam ini merupakan suatu kehendak dari kaum-kaum kapitalis yang bertujuan untuk memanipulasi selera musik masyarakat. Dengan melihat akan potensi pasar yang sangat besar dalam budaya, membuat kaum-kaum kapitalis tergiur untuk kembali menciptakan pasar yang sangat menguntungkan dengan masyarakat sebagai aset hidup sekaligus menekan pesaingnya, yakni budaya yang berperan sebagai filter masyarakat terhadap dominasi kapitalis. Musik tidak lagi dinilai sebagai karya intelektual yang dapat dinikmati dan dipelajari, tetapi menjadi produk industri yang berperan hanya sebatas hiburan dikala lelah dan waktu senggang.

2.2. Musik DJ

Disjoki atau joki cakram atau (bahasa Inggris: *Disc Jockey*, disingkat DJ, atau kadang-kadang "deejay") adalah seseorang yang terampil memilih dan memainkan rekaman suara atau musik yang telah direkam sebelumnya. Umumnya media hasil rekaman yang digunakan adalah media diska atau cakram, dan karena kemahirannya dalam memainkan cakram membuat profesi ini dikenal sebagai joki cakram, atau lebih dikenal dengan disjoki (ejaannya dalam bahasa Inggris *disc jockey*). Sekarang istilah itu tidak hanya merujuk kepada kemahiran mengatur lagu/musik dalam medium cakram, tetapi juga dalam bentuk medium lainnya.

Istilah DJ ini pertama kali digunakan untuk menggambarkan seorang penyiar radio yang akan memperkenalkan dan memainkan rekaman *gramophone* yang populer. Rekaman pada media ini, juga dikenal sebagai "cakram" dimana dalam industri ini dimainkan oleh penyiar-penyiar radio, oleh karena itu nama *Disc Jockey* dan selanjutnya lebih akrab dikenal sebagai DJ atau *deejay*. Sekarang karena berbagai faktor, termasuk musik yang dipilih, para pendengarnya, penyetelan kinerja, media yang digunakan dan perkembangan dari manipulasi suara, telah menghasilkan berbagai macam teknik DJ.

Aksi fisik dari pada seorang DJ adalah memilih dan memainkan rekaman-rekaman suara disebut *deejaying*, atau DJing dan cakupan kesempurnaan dari memainkan secara sederhana satu seri rekaman-rekaman (terkait pengacaraan, atau menyusun sebuah daftar putar, sampai memanipulasi rekaman-rekaman, menggunakan berbagai teknik seperti *audio mixing*, *cueing*, *phrasing*, *cutting*,

scratching, dan *beatmatching*, atau sering juga mengacu pada membuat komposisi musik asli.

Peralatan paling pokok yang diperlukan untuk seorang DJ untuk menjalankan aksinya terdiri dari:

1. Rekaman suara dalam berbagai medium (seperti piringan hitam, CD, file MP3 dsb)
2. Paling tidak mempunyai dua macam peralatan untuk memutar kembali (*playback*) rekaman-rekaman suara tersebut dan untuk tujuan memilih memainkan kembali rekaman secara maju mundur (seperti *record players*, *compact disc players*, *mp3 players*)
3. Sebuah sistem tata suara (*Sound System*) untuk menguatkan dan memperbesar volume suara (Seperti *portable audio system*, *radio wave broadcaster*)

Peralatan penunjang lain harus ada seperti sebuah pencampur (*mixer*) yang digunakan untuk menyetel dua atau lebih peralatan *playback*. sebuah *microphone* yang digunakan untuk menguatkan suara manusia, dan *headphone* yang digunakan untuk mendengarkan rekaman sambil memutar *player* yang lain, tanpa kehilangan kontrol suara yang didengarkan pendengarnya, adalah sangat diperlukan. Macam-macam peralatan juga dapat ditambahkan, termasuk *samplers*, *drum machines*, *effects processors*, *slipmats*, dan *Computerized Performance Systems*.

Terdapat berbagai macam teknik yang dapat diterapkan oleh seorang DJ untuk memanipulasi musik yang telah direkam sebelumnya. Disini termasuk mencampur suara (*audio mixing*), *cueing*, *slip-cueing*, *phrasing*, memotong musik

(*cutting*), *beat juggling*, menggesek (*scratching*), menyamakan ketukan (*beatmatching*), menjatuhkan jarum (*needle drops*), menggeser fasa (*phase shifting*), dan masih banyak lagi.

Sepanjang dekade 1950-an, payola telah menjadi masalah berkepanjangan. Bagian terparah dari skandal payola tersebut adalah kekuasaan yang lebih terhadap musik oleh manajemen stasiun. Bentuk baru Top 40 juga dimunculkan, dimana lagu-lagu yang populer diputarkan berulang-ulang. Sekarang, hanya sedikit dari beberapa DJ di Amerika Serikat mempunyai kuasa melalui apa yang diputarkannya di udara. Daftar putar (*playlist*) dikontrol sangat ketat, dan para DJ seringkali tidak diijinkan membuat perubahan atau penambahan. Lagu-lagu yang diputarkan biasanya dipilih berdasarkan algoritma komputer dan teknik otomatisasi seperti lacak suara (*voice tracking*) mengijinkan seorang DJ untuk mengirimkan pemberitahuan melalui banyak stasiun. Walaupun kadangkala lagu-lagu yang diinginkan seringkali dapat digantikan oleh sistem ini. Sebuah lagu mungkin diumumkan sama seperti permintaan DJ walaupun baru saja dimunculkan dalam daftar putar. Secara ekonomis, rumusan ini telah mencapai sukses di semua penjuru negeri. Namun bagaimanapun, musik seperti ini secara praktikal kelihatan memuakkan dan yang mana orang-orang banyak yang mencari-cari bentuk bebas dalam format stasiun radio yang memposisikan kembali kontrol para DJ, atau mengakhiri radio terestrial dan kemudian beralih ke layanan radio satelit atau pemutar musik portabel seperti iPods. Stasiun radio kampus (*College radio*) dan radio publik yang lain adalah tempat-tempat yang paling umum untuk bentuk bebas daftar putar di Amerika Serikat.

(<http://efriharefa.blogspot.com/2012/10/asal-mula-musik-dj-disc-jockey-dan.html>)

2.3. Persepsi

Persepsi merupakan suatu proses yang dimulai dari penglihatan hingga terbentuk tanggapan yang terjadi dalam diri individu sehingga individu sadar akan segala sesuatu dalam lingkungannya melalui indera-indera yang dimilikinya. Persepsi artinya tanggapan (penerimaan) langsung dari suatu serapan atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. (Tim penyusun kamus pusat bahasa, 2002: 863).

Dijelaskan oleh Sudiana (1989: 11) bahwa persepsi adalah proses seorang dalam memelihara kontak dengan lingkungannya, atau suatu proses penerimaan rangsang indrawi dan penafsirannya. Menurut Pringgodigdo (1973: 103), bahwa persepsi merupakan suatu proses mental yang menghasilkan bayangan dalam diri individu sehingga dapat mengenal suatu objek dengan jalan asosiasi dengan suatu ingatan tertentu sehingga bayangan itu dapat disadari. Kartono (1984: 77) menerangkan bahwa persepsi adalah pengamatan secara global yang belum disertai kesadaran objek dan subjeknya pun belum dibedakan. Menurut Rahmat (1985: 49) persepsi adalah suatu proses memberi makna pada sensasi sehingga manusia memperoleh pengetahuan baru. Sensasi adalah proses menangkap stimulus, dengan kata lain persepsi mengubah sensasi menjadi informasi. Menurut Rahmat (1985: 64) persepsi adalah pengalaman tentang objek atau peristiwa yang diperoleh dengan mengumpulkan informasi dan menafsirkan pesan.

Persepsi seseorang terhadap suatu objek dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa apa yang ada dalam diri individu yang mempersepsi, sedangkan faktor eksternal berupa stimulus dan lingkungan. Stimulus dan lingkungan sebagai eksternal dan individu sebagai faktor internal saling berinteraksi dalam individu mengadakan persepsi Walgito (1991: 54-55).

Persepsi adalah kemampuan mengorganisasi pengamatan. Pengamatan tersebut perlu diorganisasikan karena objek pengamatan itu selalu ada dalam kedudukan berhubungan dengan benda atau situasi lain. Adapun persepsi dapat berupa pandangan, pendapat, kesadaran maupun kesan serta penilaian. Persepsi seorang dipengaruhi oleh kemampuan orang yang melakukan persepsi dan lingkungannya Kayam (dalam Alfian, 1985: 224).

Sementara itu Noerhadi (dalam Alfian, 1985: 208) menyatakan perbedaan persepsi seseorang dengan orang lain di sebabkan oleh tiga hal pokok, yaitu adanya: perbedaan individu atau subjek persepsi, keadaan objek baik berupa barang maupun manusia, serta keadaan atau situasi yang melindungi proses berlangsungnya pengamatan atau proses persepsi. Jadi persepsi menurutnya adalah penghayatan langsung seseorang pribadi atau proses-proses yang menghasilkan penghayatan langsung.

Sehubungan dengan hal tersebut (Kartono Kartini, 1984: 77) menerangkan bahwa persepsi adalah pengamatan secara global yang belum di sertai kesadaran, subjek dan objeknya pun belum dibedakan. Persepsi setiap orang dapat sangat berbeda walaupun yang diamati benar-benar sama. Hal ini menurut Krech (1962: 17-18) perbedaan persepsi setiap individu disebabkan karena setiap individu

dalam menghayati atau mengamati sesuatu objek selaras dengan berbagai faktor determinan yang berkaitan dengan persepsi seseorang individu, yaitu: 1) Lingkungan fisik dan sosial, 2) struktur jasmaniah, 3) kebutuhan dan tujuan hidup, 4) pengalaman masa lampau.

Persepsi merupakan suatu proses (kognitif) yang didalamnya terdapat kegiatan pengorganisasian, menyeleksi, menafsirkan stimuli/objek/symbol-simbol oleh indera sehingga akan mempengaruhi perilaku dan bentuk sikap yang pada akhirnya dapat menghasilkan suatu evaluasi subjektif dan objektif (Sholehuddin, 2008: 74).

Kayam (dalam Mahmud, 1989: 224) menyatakan bahwa persepsi adalah kemampuan mengorganisasikan pengamatan, karena objek itu selalu dalam kedudukan berhubungan dengan benda atau situasi lain. Persepsi bermula dari hasil kegiatan indera pada individu ketika mendapat rangsangan atau berdasarkan stimulus mengenai alat inderanya yang berupa pandangan, pendapat, kesadaran, kesan, maupun penelitian terhadap objek tertentu dengan jalan asosiasi melalui ingatan tertentu sehingga terbentuk bayangan yang dapat disadari.

Seseorang dalam mengamati suatu objek atau benda melalui alat indera dengan menaruh suatu perhatian, baik yang dilihat, diraba, maupun didengar. Dari suatu perhatian tersebut, kita sebagai pengamat melalui penglihatan maupun pendengaran akan melahirkan suatu persepsi atau tanggapan terhadap suatu objek. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi munculnya persepsi yaitu pertama, faktor perhatian, kedua faktor fungsional, ketiga struktural. Menurut Kayam (dalam Mahmud, 1989: 230) perhatian adalah proses mental ketika stimulasi atau

rangkaian stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimulus yang lain melemah. Dari perhatian seseorang terhadap objek tertentu akan memberikan suatu penilaian.

Persepsi merupakan suatu proses yang terjadi melalui interaksi dengan kehidupan sekitarnya. Persepsi dapat tumbuh karena adanya interaksi dan belajar dari lingkungan orang lain, maka persepsi seseorang kadang berbeda-beda antara yang satu dengan yang lainnya. Persepsi setiap orang dapat berbeda-beda, karena setiap individu lingkungan fisik dan sosial, struktur jasmaniah, kebutuhan dan tujuan hidup, serta pengalaman pada masa lampau yang berbeda-beda dalam menanggapi (beda persepsi). Hal tersebut dianggap wajar dalam kehidupan sosial masyarakat.

Sehubungan dengan hal tersebut Lindzey dan Aronson (1975: 395) menerangkan bahwa persepsi adalah bagaimana seseorang memandang atau mengetahui ciri-ciri atau sifat-sifat pihak lain. Dijelaskan bahwa persepsi semula dari biologi, yang berarti hasil kegiatan indera ketika mendapat rangsangan dari suatu objek yang visual. Kemudian konsep tersebut digunakan oleh ilmu jiwa untuk memberi arti bagi pengetahuan seseorang mengenai suatu objek. Roger (1974) beranggapan bahwa individu memandang dunia sekitarnya secara unik, sehingga terbentuklah suatu dunia fenomena yang unik pula pada benak individu tersebut. Dalam pikiran individu ini terbentuk suatu gambaran konfiguratif yang merupakan hasil simbolisasi yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah tanggapan (penerimaan) seseorang mengetahui beberapa hal melalui proses pemahaman,

penafsiran, penilaian, dan pandangan seseorang tentang suatu objek dalam lingkungan melalui jangkauan panca indera juga pengalaman dan aktivitas.

2.4. Jenis-jenis persepsi

Ada tiga jenis persepsi yang digunakan orang dalam menilai benda-benda artefak budaya yaitu persepsi praktis, persepsi analitis dan persepsi apresiatif (Stephen C Pepper, 1976: 7) di mana penggunaan masing-masing jenis persepsi tersebut berbanding lurus dengan tujuan dan pola berpikir seseorang dalam memaknai objek.

1. Persepsi praktis

Persepsi praktis adalah kesadaran intelegensi dan respon psikologis yang diarahkan ke persoalan praktis. Dalam hal ini respon yang diberikan terhadap rangsangan dilihat dari aspek relasi-fungsional. Objek/stimulan ditanggapi sebagai instrumen untuk mencapai tujuan akhir.

2. Persepsi analisis

Persepsi analitis adalah persepsi yang memandang stimulator sebagai instrumen untuk mendapat kualifikasi relasional baik di antara objek lain maupun kualifikasi atas bagian per bagian dari benda itu sendiri atas dasar proses sebab-akibat, atau memasukkan setiap bagiannya ke dalam unsur yang dapat dikorelasikan dan diformulasikan ke dalam rumusan tertentu.

3. Persepsi apresiatif

persepsi apresiatif adalah suatu usaha memandang stimulan sebagai media untuk memperoleh pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan sehingga diperoleh pengalaman estetis atas objek yang diamati.

2.5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Mar'at (2004: 27) persepsi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu pengalaman individu, proses belajar, cakrawala, dan pengetahuan individu. Apabila persepsi terhadap seseorang telah berbentuk, maka seseorang akan memiliki atau memutuskan suatu sikap terhadap objek yang dipersepsi.

Berkaitan dengan faktor-faktor yang berperan dalam persepsi dapat dikemukakan adanya beberapa faktor, yaitu:

1. Objek yang dipersepsi, objek yang menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor.
2. Alat indera, syarat, dan pusat susunan, alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus.
3. Perhatian, merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi (Walgito, 2002: 71).

Faktor-faktor di atas juga dipengaruhi oleh faktor pribadi maupun group atau kelompok serta perbedaan latar belakang. Sebagaimana yang telah diungkapkan Saporinah (1976: 18), sebagai berikut:

1. Faktor ciri-ciri yang terdiri dari nilai, arti, familiantas dan intensitas.

2. Faktor-faktor pribadi. Termasuk di dalamnya ciri-ciri khas individu. Seperti taraf kecerdasan, minat, emosional dan lain-lain.

3. Faktor perbedaan kultural

Persepsi orang terhadap objek atau peristiwa dapat bersifat positif terhadap suatu objek atau peristiwa dapat bersifat positif terhadap suatu objek atau peristiwa tersebut, sebaliknya bila individu mempunyai persepsi yang negatif suatu objek, maka ia cenderung bersikap tingkah laku negatif pula terhadap objek atau peristiwa tersebut.

2.6. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang membentuk watak, kepercayaan, dan perbuatan seseorang. (kamus besar bahasa Indonesia 2002: 849). Sedangkan menurut Badudu (1994: 1031) pengaruh juga berarti (1) Daya yang menyebabkan sesuatu terjadi; (2) Sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain; (3) Tunduk atau mengikuti karena kekuatan orang lain.

Segala hal yang ada disekitar individu, baik berupa benda hidup, benda mati, benda konkret, dan benda abstrak bisa menjadi pengaruh bagi perkembangan fisik dan psikis individu itu sendiri. Hal tersebut merupakan suatu hal yang wajar dan selalu terjadi di kehidupan seseorang, yang perlu diperhatikan adalah keberadaan pengaruh dalam proses perkembangan tersebut. Pengaruh memang sulit untuk didefinisikan dengan gamblang karena cakupannya yang sangat luas dan bentuknya yang abstrak.

Pengaruh memang tidak bisa diartikan secara harafiah, tetapi istilah pengaruh akan mudah dipahami saat telah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pengaruh tidak bisa menjalankan fungsinya dengan maksimal bila seseorang tidak menjalankan perannya sebagai makhluk sosial di masyarakat. Itu sebabnya konsep makhluk sosial juga menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam pemberian dan penerimaan pengaruh.

2.7. Paradigma Perilaku Sosial

B.F. Skinner sebagai pemuka paradigma perilaku sosial telah menerjemahkan prinsip-prinsip psikologi aliran *behaviorisme* ke dalam sosiologi. Gagasan teoritis dan praktek yang dilakukannya memegang peranan penting dalam pengembangan sosiologi *behaviorisme*.

Dasar pemikiran paradigma ini adalah melihat paradigma Fakta Sosial dan Definisi Sosial sebagai perspektif yang bersifat mistik, dalam arti mengandung persoalan teka-teki atau tidak dapat diterangkan secara rasional. Hal ini tampak pada objek studi struktur sosial dan pranata sosial dalam paradigma fakta sosial serta objek studi pemikiran manusia yang kreatif terhadap suatu rangsangan atau stimulus dari luar dirinya dalam paradigma definisi sosial. Contoh mistik dalam fakta sosial adalah pada konsep “kultur”, bahwa dalam pandangan Skinner orang tidak dapat melihat ide dan nilai-nilai dalam mempelajari masyarakat. Demikian pula “kebudayaan” sebagai tingkah laku yang terpola dalam definisi sosial. Untuk memahami tingkah laku terpola tidak diperlukan konsep-konsep ide dan nilai-nilai. Bagi Skinner yang jelas terlihat adalah bagaimana manusia hidup,

memelihara anak, berpakaian, dan mengatur kehidupan bersama. Menurut Skinner objek studi kedua paradigma tersebut jelas menjauhkan sosiologi dari objek studi berupa barang sesuatu yang konkret. Objek studi sosiologi yang konkret dan realistis itu adalah perilaku manusia yang tampak serta kemungkinan perulangannya (*behavior of man and contingencies of reinforcement*).

Orientasi teoretis paradigma perilaku sosial adalah memusatkan kepada tingkah laku individu dalam lingkungannya yang menimbulkan akibat perubahan terhadap tingkah laku berikutnya. Jadi terdapat hubungan fungsional antara tingkah laku dengan perubahan yang terjadi dalam lingkungan aktor. Lingkungan yang dimaksud terdiri atas macam-macam objek sosial dan objek non-sosial. Sedangkan metode yang sering digunakan pada paradigma ini adalah eksperimental yang memungkinkan untuk mengontrol dan menilai (pengukuran) bersifat individual.

Penganut paradigma ini memusatkan perhatian kepada proses interaksi tetapi berbeda dengan proses interaksi pada paradigma definisi sosial yang menganggap aktor sebagai individu yang dinamis dan kreatif dalam proses interaktif. Dalam perilaku sosial aktor kurang memiliki kebebasan, tanggapan yang diberikan atas stimulus dari luar ditentukan oleh sifat dasar stimulus yang datang dari luar. Jadi tingkah laku aktor lebih bersifat mekanis karena dibingkai oleh lingkungan. Mengenai perbedaan antara paradigma perilaku sosial dengan paradigma fakta sosial terletak pada sumber pengendalian tingkah laku aktor. Dalam paradigma fakta sosial perilaku aktor dipengaruhi stimulus dari luar dan bersifat memaksa, baik yang bersifat material (barang yang nyata ada) maupun

nonmaterial (barang sesuatu yang dianggap ada), sedangkan dalam paradigma perilaku sosial tingkah laku aktor dalam lingkungannya yang menimbulkan akibat perubahan terhadap tingkah laku berikutnya. Hal ini akan dijawab lewat teori-teori dalam paradigma perilaku sosial.

Teori-teori dalam paradigma perilaku sosial adalah teori *Behavior Sociology*, teori *Exchange Theory* (Teori Pertukaran). Teori-teori tersebut dapat ditemukan pada karya-karya BF. Skinner, George Homan, Peter Blau.

Sebelum membahas paradigma terpadu barangkali perlu dipaparkan secara sekilas perbedaan dari ketiga paradigma di atas ketika memperlakukan manusia sebagai individu/aktor/agen. Paradigma fakta sosial memandang bahwa perilaku manusia dikontrol oleh berbagai nilai, norma, berbagai alat pengendali sosial. Jadi perilakunya (kreatif) ditentukan oleh kendala-kendala sosial dari luar dirinya. Paradigma perilaku sosial memandang bahwa perilaku manusia selalu dikendalikan oleh kemungkinan penggunaan kekuasaan atau kekuatan (*re-enforcement*) sehingga aktor tidak bisa berkreasi dan benar-benar tidak berdaya. Paradigma definisi sosial justru memperlakukan manusia sebagai aktor pelaku aktif, kreatif dan memiliki kemampuan menilai dan memilih dari alternatif tindakan perilakunya (Ritzer, 1975: 142-183).

2.8. Perilaku

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan (kamus besar bahasa Indonesia 2002 : 217) perilaku juga dapat diartikan segenap manifestasi individu dalam berinteraksi dengan lingkungan,

mulai dari perilaku yang nampak sampai perilaku yang tidak tampak, dari yang dirasakan sampai yang paling tidak dirasakan.

Walgito menyatakan bahwa perilaku atau aktifitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal. Namun demikian sebagian terbesar perilaku organisme itu sebagai respon terhadap perilaku eksternal.

Perilaku adalah sebuah gerakan yang dapat diamati dari luar, seperti orang berjalan, naik sepeda mengendarai motor atau mobil, sekalipun pengamatan ini sangat minimal, sebenarnya perilaku ada dibalik tirai tubuh, didalam tubuh manusia itu sendiri. Jadi yang dimaksud perilaku (manusia) adalah semua kegiatan atau aktifitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati pihak luar (Notoatmodjo, 2003: 114).

Menurut teori *behaviorisme*, hanya menganalisa perilaku yang nampak saja, yang dapat diukur, dilukiskan, dan diramalkan. Teori kaum *behaviorisme* lebih dikenal dengan nama teori belajar, karena seluruh perilaku manusia adalah hasil belajar. Belajar artinya perubahan perilaku organisme sebagai pengaruh lingkungan. *Behaviorisme* tidak mau mempersoalkan apakah manusia baik atau jelek, rasional atau emosional; *behaviorisme* hanya ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan. Dalam arti teori belajar yang lebih menekankan pada tingkah laku manusia. Memandang individu sebagai makhluk reaktif yang member respon terhadap lingkungan. Pengalaman dan pemeliharaan akan membentuk perilaku mereka.

2.8.1. Bentuk Perilaku

1. Perilaku tertutup

Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*convert*). Respon atau stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran, dan sikap yang terjadi belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain.

2. Perilaku terbuka

Perilaku Terbuka adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek (*practice*).

2.8.2. Domain Perilaku

Diatas telah dituliskan bahwa perilaku merupakan bentuk respon dari stimulus (rangsangan dari luar). Hal ini berarti meskipun bentuk stimulusnya sama namun bentuk respon akan berbeda dari setiap orang. Faktor – faktor yang membedakan respon terhadap stimulus disebut determinan perilaku. Determinan perilaku dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Faktor internal yaitu karakteristik orang yang bersangkutan yang bersifat *given* atau bawaan misalnya: tingkat kecerdasan, tingkat emosional, jenis kelamin, dan sebagainya.
2. Faktor eksternal yaitu lingkungan, baik lingkungan fisik, fisik, ekonomi, politik, dan sebagainya. Faktor lingkungan ini sering menjadi factor yang dominanyang mewarnai perilaku seseorang. (Notoatmodjo, 2007: 139)

2.8.3. Proses terjadinya perilaku

Penelitian Rogers (1974) mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru (berperilaku baru), didalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan, yakni:

1. *Awareness* (kesadaran), yakni orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui stimulus (objek) terlebih dahulu.
2. *Interest*, yakni orang mulai tertarik kepada stimulus.
3. *Evaluation* (menimbang-nimbang baik dan tidaknya stimulus bagi dirinya). Hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi.
4. *Trial*, orang telah mulai mencoba perilaku baru.
5. *Adoption*, subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus.

Apabila penerimaan perilaku baru atau adopsi perilaku melalui proses seperti ini didasari oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang positif maka perilaku tersebut akan menjadi kebiasaan atau bersifat langgeng (*long lasting*). (Notoatmodjo, 2003: 122).

2.9. Penampilan

2.9.1. Pengertian Penampilan

Penampilan menurut tim penyusun kamus besar bahasa Indonesia (1990: 892), penampilan adalah proses, perbuatan atau cara menampilkan. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa penampilan merupakan suatu

cara seseorang untuk menampilkan atau memperlihatkan diri secara keseluruhan kepada orang lain.

Penampilan yang baik, ikut berperan penting dalam menentukan keberhasilan hidup seseorang. Kaitanya dengan diri sendiri. Penampilan yang baik memperkuat kepercayaan diri sehingga lebih mantap dalam menghadapi tugas pekerjaan, terutama pekerjaan yang sifatnya berhubungan dengan masyarakat luar.

Menurut segi hubungan dengan orang lain, penampilan yang baik selalu menimbulkan rasa hormat dan rasa simpati, serta menjadikan kehadiran yang bersangkutan disenangi. Setiap orang memiliki penampilan menarik yang meliputi keadaan jasmani, cara berpakaian, cara merawat dan merias diri dari ujung rambut sampai ujung kaki. Kecantikan atau penampilan fisik tidak hanya dilihat dari lahiriah saja, karena betapapun indah rupa seseorang, kecantikanya akan lenyap jika mempunyai hati yang buruk. Penampilan diri seseorang, sedikit banyak juga mencerminkan kepribadian yang bersangkutan.

Peningkatan penampilan diri harus selalu diikuti dengan peningkatan semua faktor yang menjadi subsistem penampilan seutuhnya. Salah satu faktor merupakan subsistem penampilan menurut Kusumadewi (2002 : 12).

2.9.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penampilan

2.9.2.1. Tingkat Pendidikan

Pendidikan adalah masa pemberian informasi dan pembentukan ketrampilan sehingga mencakup usaha dan mewujudkan keinginan, kebutuhan

dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, mulai dari anak ke tingkat dewasa (Fuad Hasan, 1997: 5)

Menurut tim pengembangan MKDK IKIP Semarang (1991: 137) tingkat pendidikan adalah tahapan pendidikan yang berkesinambungan, yang ditetapkan berdasarkan tingkat kerumitan bahan pengajaran, berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik dan cara penyajian bahan pengajaran.

Berdasarkan kedua pengertian diatas dapat dijelaskan bahwa tingkat pendidikan merupakan proses pemberian informasi dan ketrampilan melalui tahapan-tahapan pendidikan yang berkelanjutan. Tahapan pendidikan-pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Pendidikan diukur berdasarkan pengelompokan atas pendidikan golongan rendah, sedang dan tinggi. Kelompok pendidikan rendah atau dasar adalah pendidikan umum lamanya Sembilan tahun yaitu enam tahun disekolah dasar dan tiga tahun di SLTP atau satuan pendidikan yang sederajat. Pendidikan dasar dibagi dalam dua program yaitu sekolah dasar dan sekolah lanjutan tingkat pertama (peraturan pemerintah RI No. 28 Th. 1990).

Tinggi rendahnya tingkat pendidikan seseorang dapat mempengaruhi penampilan orang tersebut. Seseorang dengan tingkat pendidikan tinggi akan memiliki pola pemikiran yang lebih maju dibandingkan dengan orang yang mempunyai tingkat pendidikan rendah. Dengan demikian penampilan dalam merias wajah, berbusana, berbicara dan bertingkah laku orang yang berpendidikan akan lebih baik.

2.9.2.2. Faktor Usia

Menurut tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa (1990: 1126), usia atau umur adalah lamanya waktu seseorang hidup atau ada (dari lahir hingga mati).

Perkembangan pembagian masa hidup manusia disebut fase perkembangan. Fase-fase perkembangan menurut TIM MKDK IKIP Semarang (1989: 88) yaitu: (1)Masa usia bayi (lahir – 2 tahun); (2)Masa usia kanak-kanak (2 tahun – 6 tahun); (3)Masa usia remaja (12 tahun – 21 tahun); (4)Masa usia dewasa (21 tahun – 60 tahun); (5)Masa usia lanjut (60 tahun – meninggal).

2.9.2.3. Status Sosial Ekonomi

Abdul Syani (1994: 90) mengungkapkan bahwa tingkat sosial ekonomi adalah kedudukan atau posisi seseorang dalam kelompok manusia yang ditentukan oleh jenis aktifitas, ekonomi, pendapatan, tingkat pendidikan, tipe rumah tinggal, dan jabatan dalam organisasi.

Tingkat ekonomi sosial merupakan tingi rendahnya kedudukan seseorang dimasyarakat uang berkaitan dengan pergaulan sesuai potensi yang dimiliki. Status ekonomi tiap-tiap orang relatif berbeda ada yang tinggi ada pula yang rendah.

Tingkat sosial ekonomi dikaitkan dengan pendapatan seseorang. Menurut W.J.S Poerwadarminta (1993: 236), pendapatan adalah uang yang diterima oleh segenap orang yang balas jasa untuk faktor-faktor produksi. Pendapatan adalah uang yang diterima oleh segenap orang yang melakukan balas jasa untuk faktor-

faktor produksi. Pendapatan berkaitan dengan upah atau gaji yang diterima seseorang karena bekerja dalam kurun waktu tertentu.

Menurut data dalam biro pusat statistik Jawa Tengah (2012), tingkat pendapatan dalam masyarakat dibagi menjadi tiga batasan yaitu:

1. Tingkat pendapatan tinggi, dapat digunakan untuk segala keperluan hidup dari kehidupan yang pokok sampai kehidupan yang mewah, jumlah pendapatan tinggi adalah lebih dari Rp 2.000.000,00 per bulan.
2. Tingkat pendapatan sedang, cukup digunakan untuk memenuhi kebutuhan pokok pengobatan dan pendidikan. Jumlah pendapatan sedang antara Rp 1.000.000,00 – Rp 2.000.000,00 per bulan.
3. Tingkat pendapatan rendah, hanya cukup untuk memenuhi kebutuhan pokok. Jumlah pendapatan rendah adalah kurang dari Rp 1.000.000,00 per bulan.

Tingkat sosial ekonomi dalam hal ini tingkat penghasilan yang dimiliki seseorang akan berpengaruh terhadap penampilan orang tersebut. Seseorang dengan penghasilan yang tinggi akan memiliki biaya yang lebih dan leluasa untuk memenuhi kebutuhan dalam memperbaiki penampilannya.

2.9.2.4. Faktor lahiriah

Faktor lahiriah merupakan suatu keadaan fisik yang dapat dilihat dengan mata. Faktor –faktor tersebut antara lain:

1. Kecantikan dan kesehatan lahiriah

Tidak ada manusia yang sempurna tetapi semua kekurangan yang dapat dimiliki tersebut dapat diperbaiki mendekati penampilan yang sempurna dengan

cara melakukan perawatan jasmani dan tata rias wajah yang dapat menutupi kekurangan yang ada.

2. Sikap tubuh

Penampilan yang menarik dapat dimiliki jika seseorang memperhatikan sikap tubuh dalam segala gerakannya. Seorang wanita yang mampu menata rambutnya menjadi indah. Dapat menghias wajahnya sehingga tampak cantik, dan dapat memilih busana yang serasi. Juga harus menampilkan sikap tubuh yang baik.

3. Etika berbusana

Memilih busana yang tepat harus memperhatikan faktor-faktor berbusana yaitu sesuai dengan waktu, kesempatan, usia, kepribadian dan bentuk tubuh.

2.9.2.5. Faktor Batiniah

Faktor batiniah merupakan keadaan yang tidak dapat dilihat oleh mata, bersumber pada kecantikan batin seseorang. Penampilan bukan hanya tahu memakai tata rias wajah atau tubuh saja melainkan harus seimbang dengan tata rias jiwa.

2.10. Sosiologi

Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari tentang masyarakat. Suatu masyarakat terdiri dari kelompok-kelompok manusia yang saling berhubungan dari tataran kelompok yang lebih luas. Adanya lembaga-lembaga kemasyarakatan misalnya, sebenarnya juga berisi kelompok manusia yang menyelenggarakan suatu kegiatan dalam kelembagaan itu untuk suatu tujuan tertentu. Proses sosial

dan interaksi sosial antar individu dan atau kelompok sosial masyarakat manusia menjadi fokus penting yang dipelajari sosiologi.

Kebudayaan masyarakat, lapisan masyarakat, kekuasaan, wewenang, kepemimpinan, perubahan sosial dan kebudayaan, juga menjadi wilayah yang dipelajari oleh sosiologi yang dikategorikan sebagai sosiologi itu. Semua unsur yang ada dan berhubungan dengan sangat luas, akhirnya juga menjadi suatu sumber masalah sosial. Untuk itulah akhirnya sosiologi juga mempelajari masalah-masalah sosial. (Wadiyo, 2008: 1) Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa lazimnya sebuah pengetahuan dapat menjadi disiplin keilmuan. Sosiologi juga memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Sosiologi bersifat *empiris*, artinya sosiologi adalah ilmu pengetahuan yang objek kajiannya didasarkan pada observasi terhadap kenyataan kehidupan manusia dan akal sehat sehingga hasil penelaahan ilmu tersebut tidak bersifat spekulatif.
2. Sosiologi bersifat *teoritis* dalam arti ilmu pengetahuan tersebut berusaha menyusun abstraksi (perwujudan) dari hasil-hasil observasi. Abstraksi merupakan kerangka pemikiran yang tersusun secara logis dan bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab akibat, sehingga abstraksi tersebut menjadi sebuah teori. Teori disusun berdasarkan dari generalisasi hasil-hasil kinerja ilmiah untuk diakumulasikan dalam bentuk sistematika pengetahuan.
3. Sosiologi bersifat *kumulatif*, yang artinya bahwa teori-teori dari masing-masing ilmu tersebut dibentuk atas dasar teori-teori yang sudah ada dalam arti memperbaiki, memperluas, atau memperhalus teori yang sudah ada

sebelumnya. Teori yang ada adalah akumulasi dari teori yang sudah pernah ada sebelumnya hingga akhirnya mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Kenyataan ini didasarkan pada sifat ilmu itu sendiri yang selalu berkembang sepanjang zaman.

4. Sosiologi bersifat *non-etis*, artinya dalam ilmu tersebut yang dipersoalkan adalah fakta yang menjadi objek kajiannya, bukan baik dan buruknya fakta tertentu berdasarkan pola-pola aturan yang bersifat normatif, oleh sebab itu kajian kedua ilmu tersebut lebih terfokus pada menjelaskan fakta secara analitis.

2.11. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengacu pada sumber penelitian sebelumnya yang relevan dengan hasil penelitian ini. Sumber penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

Skripsi Universitas Gunadarma tahun 2008 yang berjudul “Gaya Hidup Remaja yang Melakukan Clubbing” oleh Dimitri Nindyastari yang meneliti tentang gaya hidup dan faktor-faktor pembentuk gaya hidup remaja yang melakukan clubbing. Hasil penelitian ini menemukan bahwa gaya hidup para remaja yang melakukan clubbing, dekat dengan pengaruh negatif seperti minuman beralkohol dan obat-obatan terlarang, banyak menghabiskan waktu di luar rumah dengan teman-teman, prioritas hidup cenderung jangka pendek, dan perhatiannya berorientasi seputar masalah pribadi. Gaya hidup tersebut terbentuk terutama dipengaruhi oleh situasi dan kondisi di dalam keluarga, dimana ketiga Subjek

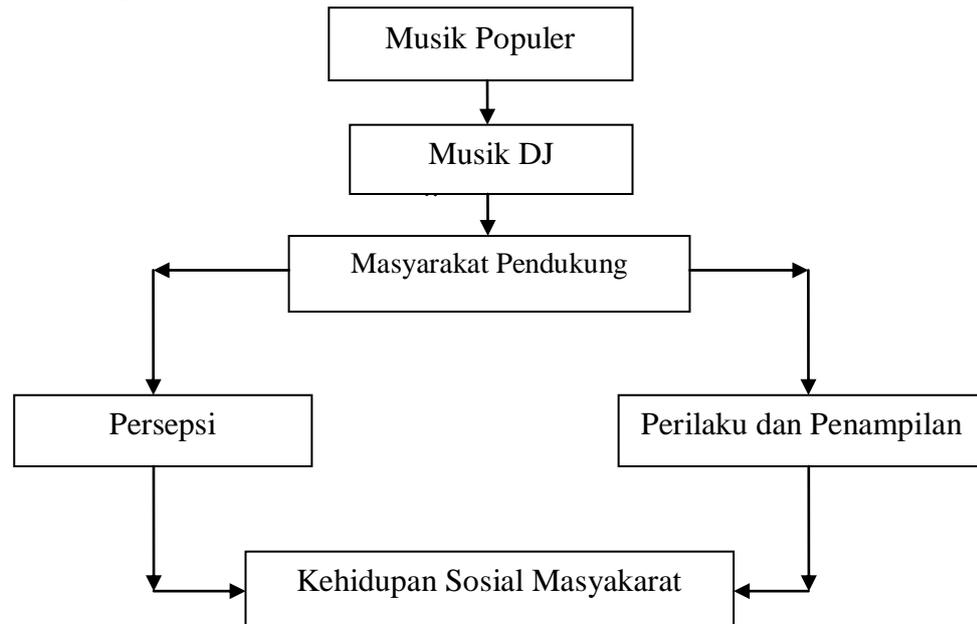
cenderung tidak mendapatkan kebutuhan-kebutuhannya di dalam keluarga, sehingga mencari jalan keluar melalui lingkungan sebaya.

Skripsi Universitas Sumatera Utara tahun 2009 yang berjudul “Dugem Gaya Hidup Para Clubbers” oleh Muhamad Liyansyah yang meneliti tentang kegiatan Dugem disalah satu diskotik di kota Medan yang bernama Retro Spective. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa yang disebut para clubber adalah para penikmat kehidupan malam yang memilih cara menghabiskan waktunya dengan berkumpul dengan teman-temannya di sebuah diskotik dengan segala aktivitas di dalamnya. Kegiatan yang biasa dilakukan clubbers pada saat dugem adalah ngobrol, minum, dan dance (joging). Aktivitas ini adalah kegiatan utama para clubber pada saat dugem dan mampu membuat para clubber merasa senang dan terlebur dalam suasana malam hingga lupa waktu. Para clubber merasa bahwa pada saat dugem, mereka dapat memperoleh kepuasan, kesenangan, informasi, dan citra diri. Melalui dugem para clubber merasa memperoleh kepuasan dan kesenangan yang mampu menghilangkan beban pikiran yang mereka rasakan.

Skripsi Universitas Gunadarma tahun 2009 yang berjudul “Hubungan antara kesepian dan kebutuhan afiliasi pada remaja akhir yang senang Clubbing” oleh Sri Yola Tiska yang meneliti tentang bagaimana hubungan antara kesepian dengan kebutuhan afiliasi pada remaja akhir yang senang clubbing dan factor-faktor apa saja yang mempengaruhi kesepian dengan kebutuhan afiliasi pada remaja akhir yang clubbing. Hasil penelitian ini menemukan terdapat hubungan yang positif antara kesepian dengan kebutuhan afiliasi pada remaja akhir yang senang clubbing. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat kesepian subjek

maka semakin tinggi pula kebutuhan afiliasinya, dan sebaliknya semakin rendah tingkat kesepian subjek maka semakin rendah pula tingkat kebutuhan afiliasinya.

2.12. Kerangka Berfikir



Bagan 1. Kerangka Berfikir

Dengan kerangka berfikir, maka penelitian ini diarahkan pada musik populer khususnya musik DJ dengan pengaruhnya terhadap masyarakat pendukung, termasuk di dalamnya adalah persepsi dan pengaruh terhadap perilaku dan penampilan dalam kehidupan sosial masyarakat.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah cara-cara kerja untuk dapat memahami objek penelitian dan merupakan bagian yang penting untuk diketahui oleh seorang peneliti. Pendekatan penelitian juga memberikan ketentuan-ketentuan dasar untuk mendekati suatu masalah dengan tujuan menemukan dan memperoleh hasil yang akurat dan benar. Berdasarkan pada pokok permasalahan yang dikaji, yaitu mengenai pengaruh musik DJ terhadap perilaku dan penampilan masyarakat pecinta dunia malam, maka penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian musikologi, psikologi, dan sosiologi karena peneliti ingin mendeskripsikan tentang bagaimana pengaruh musik DJ terhadap persepsi, perilaku dan penampilan para pengunjung di Liquid Café Semarang.

Menurut Moleong (2009: 6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang di alami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Selanjutnya menurut Agam (2008: 65), penelitian kualitatif adalah penelitian yang disusun dalam bentuk narasi yang bersifat kreatif dan mendalam, serta menunjukkan ciri-ciri alamiah yang penuh ke-ontenti-kan. Penelitian kualitatif

dalam prosesnya banyak mengungkapkan gejala secara menyeluruh dan kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan manfaat diri peneliti sebagai instrument kunci.

Penelitian kualitatif bersifat deskriptif, sehingga penelitian kualitatif ini bisa disebut juga penelitian deskriptif. Menurut Furchan (2007: 447), penelitian deskriptif adalah penelitian yang dirancang untuk memperoleh informasi tentang status gejala saat penelitian dilakukan. Penelitian ini diarahkan untuk menetapkan sifat suatu situasi pada waktu penyelidikan itu dilakukan. Dalam penelitian deskriptif, tidak ada perlakuan yang diberikan atau dikendalikan seperti yang dapat ditemui dalam penelitian eksperimen.

Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk melukiskan variabel atau kondisi “apa yang ada” dalam suatu situasi. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif, dalam hal ini objek penelitiannya adalah persepsi para pengunjung terhadap musik DJ di Liquid Café Semarang dan pengaruh musik DJ terhadap perilaku dan penampilan para pengunjung di Liquid Café Semarang. Dengan demikian, sifat kualitatif penelitian ini mengarah pada mutu dan kedalaman uraian, yaitu pembahasan tentang persepsi para pengunjung terhadap musik DJ di Liquid Café Semarang dan pengaruh musik DJ terhadap perilaku dan penampilan para pengunjung di Liquid Café Semarang.

3.2. Lokasi dan Sasaran Penelitian

3.2.1. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan yaitu di LIQUID Café Semarang Jalan MH. Thamrin No.5, Thamrin *Square 2nd Floor*, Semarang.

3.2.2. Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini sesuai dengan permasalahan penelitian yang telah diungkapkan, yaitu persepsi para pengunjung terhadap musik DJ di Liquid Café Semarang dan pengaruh musik DJ terhadap perilaku dan penampilan para pengunjung di Liquid Café Semarang.

3.3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian, menurut Arikunto (2002: 107), adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Untuk mengetahui sumber data yang diperoleh, maka perlu ditentukan sumber data penelitian. Sumber data dalam penelitian, menurut Arikunto (2002: 107), adalah subjek sesuai dengan diadakannya penelitian ini. Sumber data yang diperoleh dapat dikelompokkan sebagai berikut:

3.3.1. Data Primer

Data primer yaitu data yang didapat secara langsung dalam bentuk verbal, kata-kata, atau ucapan lisan dari subjek penelitian dan orang-orang yang menjadi informan yang mengetahui pokok permasalahan atau objek penelitian ini. Subjek dalam penelitian ini adalah para pengunjung atau penikmat musik DJ di Liquid Café Semarang. Dalam penelitian ini yang menjadi data primer adalah hasil

transkrip wawancara kepada pengunjung yang merupakan pelanggan lama dari liquid café Semarang yang diperoleh dari rujukan Atenk yang berkerja sebagai *captain floor* atau koordinator lapangan di liquid café Semarang, serta berupa gambar foto-foto dan video dari para pengunjung atau penikmat musik DJ di Liquid Café Semarang..

3.3.2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumber utama. Data ini diperoleh dari buku-buku, dokumen pemerintahan, internet, serta diskusi-diskusi yang berhubungan dengan penelitian ini. Bentuk data sekunder dalam penelitian ini adalah berupa hasil diskusi dengan teman-teman sejawat sehingga dapat memunculkan ide judul pada penelitian ini, serta teori-teori tentang pengaruh, persepsi, perilaku, penampilan, cafe, ,musik, dan DJ yang diambil buku-buku serta internet yang mendukung.

3.3.3. Instrumen

Dalam penelitian kualitatif,yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Namun setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara (Sugiyono, 2010: 305). Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2010: 306) dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia sebagai instrumen penelitian utama.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan (Sugiyono, 2010: 308). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3.4.1. Observasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 794) observasi merupakan peninjauan secara cermat. Selanjutnya menurut Komaruddin (2002: 163), Observasi merupakan suatu kajian terencana, disengaja, dan sistematis tentang gejala tertentu melalui pengamatan dan pencatatan. Observasi adalah pemeriksaan yang bertujuan atau disengaja terhadap sesuatu, khususnya untuk mengumpulkan fakta serta mengungkapkan hasil pengamatan.

Observasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi partisipan karena peneliti secara langsung juga menjadi bagian dari pengunjung liquid café Semarang yang juga merupakan subjek dari penelitian yang dilakukan. Observasi dilakukan langsung pada para pengunjung di Liquid Café Semarang, baik yang meliputi kondisi umum masyarakat Semarang maupun kondisi Liquid Café Semarang. Pelaksanaan untuk menerapkan teknik ini peneliti menggunakan alat bantu kamera untuk mengambil gambar atau foto dan video tentang berbagai situasi perilaku dan penampilan di Liquid Café Semarang, serta untuk dapat melakukan pengamatan yang terarah, peneliti juga membuat catatan selektif sebagai bahan pertanyaan. Alat observasi yang digunakan adalah alat tulis dan

buku, serta data-data dan informasi yang dikumpulkan. Agar observasi lebih terarah, maka peneliti menggunakan pedoman observasi.

3.4.2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai atau yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2001: 135). Kemudian menurut Komaruddin (2002: 295), wawancara adalah suatu teknik riset dalam bentuk pemantau langsung melalui pertanyaan-pertanyaan kepada responden.

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Sugiyono, 2008: 194). Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. (Moleong, 2009: 190).

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data bila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Dalam melakukan wawancara ini, peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis (Sugiyono, 2008: 195).

Peneliti menyiapkan beberapa pertanyaan sebelum melakukan wawancara, supaya pelaksanaan wawancara dapat terarah sesuai dengan tujuan yang ingin

dicapai. Metode wawancara digunakan karena jika hanya menggunakan metode observasi saja belum cukup sehingga perlu adanya teknik lain untuk melengkapi. Melalui wawancara akan diperoleh data yang lebih spesifik dan akurat atau khusus sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam melakukan wawancara peneliti menggunakan pedoman wawancara. Alat yang digunakan dalam wawancara antara lain dapat menggunakan alat tulis, dan alat perekam untuk memperoleh data dari responden.

Pertanyaan dalam penelitian ini secara khusus ditujukan kepada beberapa pengunjung Liquid Café Semarang yang akan dijadikan *sample* objek penelitian. Teknik wawancara ini dilakukan untuk dapat mengangkat data-data tentang persepsi para pengunjung terhadap musik DJ di Liquid Café Semarang dan pengaruh musik DJ terhadap perilaku dan penampilan para pengunjung di Liquid Café Semarang.

3.4.3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian (Margono, 2000: 181).

Studi dokumen pada penelitian kualitatif merupakan alat pengumpul data yang utama karena pembuktian hipotesisnya yang diajukan secara logis dan rasional melalui pendapat, teori atau hukum-hukum yang diterima, baik mendukung maupun yang menolong hipotesis tersebut (Margono, 2000: 181).

Data dokumentasi yang akan dicari pada penelitian ini berupa dokumen monografi, denah lokasi penelitian, foto-foto para DJ yang pernah mengisi acara di Liquid Cafe Semarang, foto-foto para pengunjung Liquid Cafe Semarang, serta video saat para pengunjung sedang menikmati musik DJ di Liquid Café Semarang, daftar nama dan biodata pengunjung Liquid Café Semarang yang dijadikan objek penelitian oleh peneliti, dan foto-foto yang berhubungan dengan Liquid Café Semarang.

3.5. Metode Pemeriksaan Keabsahan Data

Menurut Sumaryanto (2007: 114) Pemeriksaan keabsahan data dapat dilakukan dengan banyak kriteria keabsahan data kualitatif, akan tetapi peneliti menggunakan derajat kepercayaan dan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi berarti verifikasi penemuan melalui informasi dari berbagai sumber, menggunakan multi metode dalam pengumpulan data, dan sering juga oleh beberapa peneliti.

Triangulasi dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi data. Dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Trianggulasi sumber adalah keabsahan data dengan mengacu pada sumber merupakan pengecekan derajat data yang diperoleh berdasarkan fakta di lapangan/objek penelitian.
2. Triangulasi metode adalah keabsahan data dengan mengacu pada metode merupakan pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian dengan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang

sama. Hal ini dilakukan peneliti dengan sumber informan tidak hanya satu orang. Peneliti juga melakukan observasi dan wawancara untuk memperoleh data, jadi tidak terfokus pada satu metode saja.

3. Triangulasi data adalah keabsahan data dengan mengacu pada data merupakan triangulasi dengan menambah atau memperkaya data sampai dirasa cukup. Dalam penelitian ini peneliti sudah melakukan hal tersebut dengan mencari literatur sebanyak-banyaknya untuk memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan yang ada selengkap-lengkapnyanya.

3.6. Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara menganalisis data yang diperoleh dari penelitian untuk mengambil kesimpulan hasil penelitian. Proses analisis data dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yang telah diperoleh dari penelitian dilapangan, yaitu dari wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya (Moleong, 2002: 190).

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori menjabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif,

yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pula hubungan tertentu atau menjadi hipotesis (Sugiyono, 2010: 335).

Menurut Miles dan Huberman (dalam Sumaryanto, 2007: 106), menegaskan bahwa teknik analisis data kualitatif senantiasa berkaitan dengan kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data yang terkumpul dari berbagai cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan yang diproses sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih tulis), tetapi analisisnya tetap menggunakan kata-kata yang disusun kedalam teks yang diperluas. Analisis tersebut dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berkaitan erat dengan proses analisis data. Pilihan-pilihan peneliti tentang bagian data mana yang dipilih, data yang dibuang, cerita mana yang sedang berkembang itu merupakan pilihan-pilihan analisis. Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

2. Penyajian Data

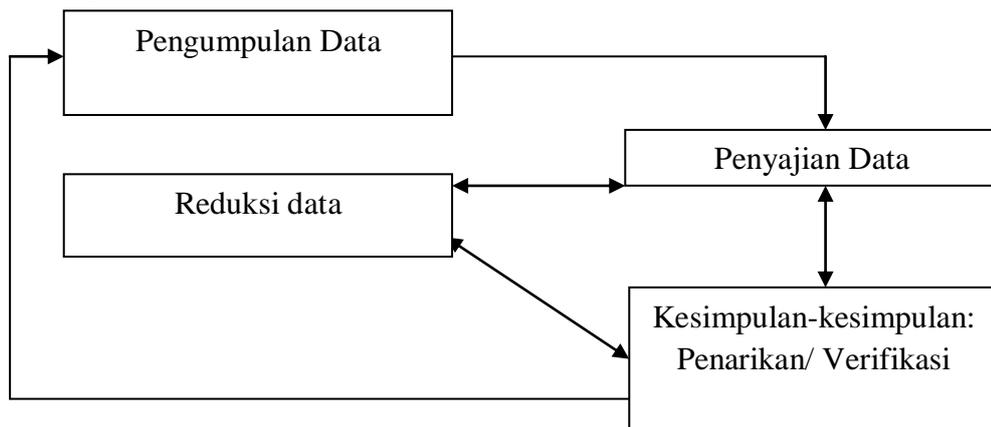
Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang terkumpul dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah

bentuk wacana naratif (penceritaan kronologis) yang merupakan penyederhanaan dari informasi yang banyak jumlahnya kedalam kesatuan bentuk yang disederhanakan.

3. Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Kegiatan verifikasi merupakan kegiatan yang sangat penting, sebab dari awal pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif arus mampu mencari benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat serta preposisi (Miles dan Huberman dalam Sumaryanto, 2007: 23).

4. Pengumpulan Data



Bagan 2. Komponen-komponen Analisis Data: Model Interaktif
(sumber: Miles dan Huberman dalam Sumaryanto, 2007:23)

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Umum Kota Semarang

4.1.1. Letak dan Kondisi Geografis Kota Semarang

Daerah dataran rendah di Kota Semarang sangat sempit, yakni sekitar 4 kilometer dari garis pantai. Dataran rendah ini dikenal dengan sebutan “kota bawah”. Kawasan kota bawah seringkali dilanda banjir, dan di sejumlah kawasan, banjir ini disebabkan luapan air laut (rob). Di sebelah selatan merupakan dataran tinggi, yang dikenal dengan sebutan “kota atas”, diantaranya meliputi Kecamatan Candi, Mijen, Gunungpati, Tembalang dan Banyumanik.

Pusat pertumbuhan di Semarang sebagai pusat aktivitas dan aglomerasi penduduk muncul menjadi kota kecil baru, seperti di Semarang bagian atas tumbuhnya daerah Banyumanik sebagai pusat aktivitas dan aglomerasi penduduk Kota Semarang bagian atas menjadikan daerah ini cukup padat. Fasilitas umum dan sosial yang mendukung aktivitas penduduk dalam bekerja maupun sebagai tempat tinggal juga telah terpenuhi. Banyumanik menjadi pusat pertumbuhan baru di Semarang bagian atas, dikarenakan munculnya aglomerasi perumahan di daerah ini. Dahulunya Banyumanik hanya merupakan daerah sepi tempat tinggal penduduk Semarang yang bekerja di Semarang bawah (hanya sebagai *dormitory town*).

Dengan dukungan infrastruktur jalan dan aksesibilitas yang terjangkau, daerah ini menjadi pusat aktivitas dan pertumbuhan baru di Kota Semarang,

Fasilitas perdagangan dan perumahan baru banyak bermunculan di daerah ini, seperti *Carefour, Mall Banyumanik, Ada Swalayan, Perumahan Banyumanik, Perumahan Pucang Gading*, dan fasilitas pendidikan baik negeri maupun swasta, seperti *Undip, Polines, Unika, dll*, dengan dukungan akses jalan tol dan terminal moda yang memperlancar transportasi. Tingkat pertumbuhan yang pesat di daerah ini dikarenakan kondisi lahan di Semarang bawah sering terkena bencana rob banjir.

Kota Semarang terletak antara garis $6^{\circ}50'$ - $7^{\circ}10'$ Lintang Selatan dan garis $109^{\circ}35'$ - $110^{\circ}50'$ Bujur Timur. Dibatasi sebelah Barat dengan Kabupaten Kendal, sebelah Timur dengan kabupaten Demak, sebelah Selatan dengan kabupaten Semarang dan sebelah Utara dibatasi oleh Laut Jawa dengan panjang garis pantai meliputi 13,6 Km. Ketinggian Kota Semarang terletak antara 0,75 sampai dengan 348,00 di atas garis pantai (<http://semarangkota.bps.go.id>).

Tabel : 1.1.1 Table : 1.1.1		
Letak Geografis Kota Semarang Geographycal Site of Semarang		
Uraian (1)	Batas Wilayah	
	Letak Lintang (2)	Keterangan (3)
1. Sebelah Utara	$6^{\circ} 50' LS$	Laut Jawa
2. Sebelah Selatan	$7^{\circ} 10' LS$	Kab. Semarang
3. Sebelah Barat	$109^{\circ} 50' BT$	Kab. Kendal
4. Sebelah Timur	$110^{\circ} 35' BT$	Kab. Demak

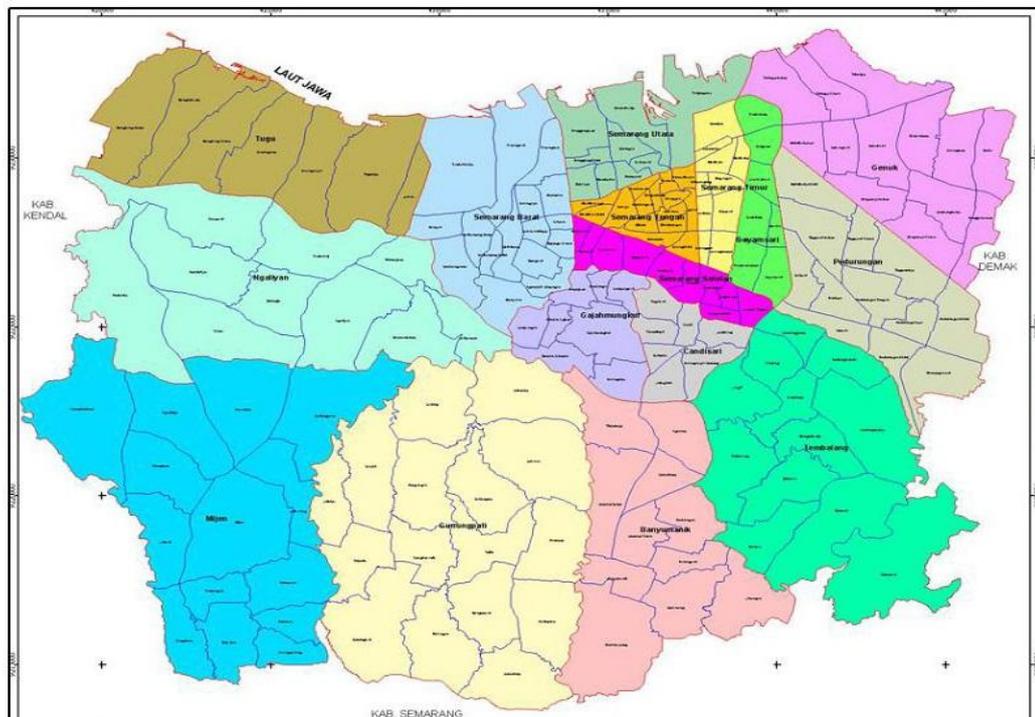
Tabel : 1.1.2 Table : 1.1.2	
Ketinggian Tempat Kota Semarang The Height of Semarang	
Bagian Wilayah (1)	Ketinggian (meter diatas permukaan laut) (2)
1. Daerah Pantai	0.75
2. Pusat Keramaian Kota (Depan Hotel Dibya Puri Semarang)	2.45
3. Simpang Lima	3.49
4. Candi Baru	90.56
5. Jatingaleh	136.00
6. Gombel	270.00
7. Gunungpati :	
- Sebelah Barat	259.00
- Sebelah Timur Laut	348.00
8. Mijen (Bagian Atas)	253.00

Gambar 1. Letak Geografis Kota Semarang.
(Sumber : <http://semarangkota.bps.go.id>)

4.1.2. Luas Wilayah Kota Semarang

Dari segi administratif, Kota Semarang terbagi atas 16 wilayah Kecamatan dan 177 Kelurahan. Luas wilayah Kota Semarang tercatat 373,70 Km² dan merupakan 1,15% dari total luas daratan Provinsi Jawa Tengah. Luas yang ada, terdiri dari 39,56 Km² (10,59%) tanah sawah dan 334,14 (89,41%) bukan lahan sawah. Menurut penggunaannya, luas tanah sawah terbesar merupakan tanah sawah tadah hujan (53,12%), dan hanya sekitar 19,97% nya saja yang dapat ditanami 2 (dua) kali. Lahan kering sebagian besar digunakan untuk tanah pekarangan / tanah untuk bangunan dan halaman sekitar, yaitu sebesar 42,17% dari total lahan bukan sawah (<http://semarangkota.bps.go.id>).

Dari 16 Kecamatan yang ada, terdapat 2 Kecamatan yang mempunyai wilayah terluas yaitu Kecamatan Mijen, dengan luas wilayah 57,55 Km² dan Kecamatan Gunungpati, dengan luas wilayah 54,11 Km². Kedua Kecamatan tersebut terletak di bagian selatan yang merupakan wilayah perbukitan yang sebagian besar wilayahnya masih memiliki potensi pertanian dan perkebunan. Sedangkan kecamatan yang mempunyai luas terkecil adalah Kecamatan Semarang Selatan, dengan luas wilayah 5,93 Km² diikuti oleh Kecamatan Semarang Tengah, dengan luas wilayah 6,14 Km², yang sebagian besar wilayahnya berupa pusat perekonomian dan bisnis Kota Semarang, seperti bangunan toko atau mall dan juga perkantoran (CLP. 01, hal 99, tahun 2013).



Gambar 2. Peta Kota Semarang
(Sumber: <http://semarangkota.bps.go.id>)

4.1.3. Jumlah Penduduk

Berdasarkan demografi data statistik Kota Semarang penduduk Kota Semarang tahun 2012 jumlah penduduk Kota Semarang adalah 1.544.358 jiwa, yang terdiri dari 767.884 penduduk laki-laki, dan 776.474 penduduk perempuan (CLP. 02, hal. 100, tahun 2013).

4.1.4. Mata Pencaharian

Mata pencaharian penduduk kota Semarang sebagian besar hidup dari sektor jasa sebanyak 37 %, sedangkan lainnya bermata pencaharian seperti buruh, petani, angkutan, nelayan, pengusaha, pedagang, dan TNI serta PNS (CPL.02, hal 100, tahun 2013).

4.1.5. Tingkat Pendidikan

Sebagai Ibu Kota Provinsi di Jawa Tengah, ternyata tingkat pendidikan penduduk Kota Semarang tahun 2012 sebesar 22,86 % hanya lulus dari SD / MI saja (CLP.02, hal 100, tahun 2013).

Tabel 4.1 Prosentase Tingkat Pendidikan di Kota Semarang Tahun 2012

No.	Tingkat Pendidikan	Laki-laki dan Perempuan	
		Jumlah	%
1.	Tidak/belum pernah sekolah	92.979	6,54
2.	Tidak & belum tamat SD	289.781	20,38
3.	S D/M I	325.072	22,86
4.	S L T P/MTs	288.341	20,28
5.	S L T A/MA	300.020	21,1
6.	Akademi	61.798	4,35
7.	Universitas	63.207	4,51
	Jumlah:	1.544.358	100

(Sumber : BPS Kota Semarang – Semarang Dalam Angka 2012)

4.1.6. Agama

Penduduk Kota Semarang mayoritas adalah beragama Islam (CLP.02, hal 100, tahun 2013). Berdasarkan jumlah pemeluk agama dari data terakhir yang peneliti bisa dapatkan, jumlah penduduk Kota Semarang pada tahun 2012 tercatat sebagai berikut:

Tabel 4.2 Jumlah Penduduk berdasarkan Pemeluk Agama

No.	Agama	Jumlah
1.	Islam	1.353.645
2.	Katholik	81.846
3.	Kristen	91.934
4.	Hindu	2.191
5.	Budha	13.119
6.	Lainnya	1.623
Jumlah		1.544.358

(Sumber : Semarang Dalam Angka 2012)

Sama seperti kota metropolitan lainnya, Semarang tidak lepas dari hiruk-pikuknya kota yang semakin ramai. Perkembangan kota yang dinamis dengan segala fasilitasnya yang gemerlap, lengkap dan menarik serta “menjanjikan” tetap saja menjadi suatu “pull factor” yang menjadi tumpuan harapan masyarakat sehingga mereka berduyun-duyun berebut kesempatan untuk bisa memperoleh kehidupan di kota ini.

Kota Semarang adalah ibukota Provinsi Jawa Tengah, Indonesia, sekaligus kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan. Sebagai salah satu kota paling berkembang di Pulau Jawa baik ekonomi, perdagangan, jasa, industri dan pariwisata serta menjadi interland di wilayah Jawa Tengah. Kota Semarang merupakan ibu kota Jawa Tengah dan merupakan kota terbesar dengan jumlah penduduk sampai dengan akhir Desember tahun 2011 sebesar: 1.544.358 jiwa, terdiri dari 767.884 jiwa penduduk laki-laki

dan 776.474 jiwa penduduk perempuan (Profil Kependudukan Kota Semarang oleh BPS, 2012).

Kota Semarang kini menjadi kota maju yang setara dengan kota besar lainnya seperti Surabaya, Yogyakarta, Bandung dan Jakarta. Perkembangan kota yang cukup pesat sebagai pusat Bisnis dan Pariwisata berimbas pada meningkatkan kebutuhan masyarakat terutama generasi muda akan hiburan, dan tempat untuk bersosialisasi, melepas penat, refresh dan hang out. Pada kenyataannya, fase perkembangan tempat hiburan yang ada di kota Semarang masih berkesan ketinggalan jaman dibandingkan kota-kota besar lainnya yang sudah menganggap “*clubbing*” adalah *life-style* tersendiri. Karena itulah kemudian lahir sebuah tempat hiburan malam baru yang memberi nuansa party yang baru di kota Semarang dengan nama LIQUID Cafe Semarang sebagai metamorfosis Mantra Cafe pada 3 Oktober 2009.

4.2. Liquid Café Semarang

4.2.1. Profil Liquid Café Semarang

Liquid Café Semarang sebagai metamorfosis Mantra Cafe pada 3 Oktober 2009 yang berada di Jalan MH. Thamrin No.5, Thamrin Square *2nd Floor* Semarang, merupakan salah satu pilihan tempat clubing di kota Semarang yang cozy, nyaman, *friendly*, dan tempat pilihan *hang out* bagi semua kalangan. Liquid Café Semarang sebagai cafe dan bar dengan suasana yang menyenangkan, komunikatif dan penuh keakraban serta menyajikan hiburan sesuai tren yang berkembang. Dan kini setelah 5 (lima) tahun hadir di kota Semarang, Liquid Café

Semarang telah menjadi cafe “besar” dengan warna dan corak hiburan tersendiri dan berbeda dengan tempat hiburan lainnya. Liquid Café yang buka setiap hari Senin sampai Kamis dari pukul 22.00-03.00 WIB, dan setiap hari Jumat sampai Sabtu buka dari jam 22.00-03.30 WIB.



Gambar 3. Tempat Liquid Café Semarang
(Sumber :liquidsemarang.weebly.com)

4.2.2. Acara Hiburan Liquid Café Semarang

Ada berbagai macam hiburan berkualitas yang ditawarkan oleh Liquid Café Semarang dari band TOP 40, DJ, *Sexy Dancer* untuk event Regulerinya dan event Special yang menghadirkan Band papan atas tanah air, serta DJ *FirstLine* pada setiap bulannya. Untuk regular eventnya setiap hari Senin Liquid Café Semarang punya acara yang dinamakan “SENAM (Senin *Ngampus*)”, event ini terdiri dari penampilan talent-talent dari kampus-kampus yang ada di Kota Semarang dan merupakan spesial promo buat para pengunjung mahasiswa.

Hari Rabu di Liquid Café Semarang punya acara “RAUL (Rabu Gaul)”, event ini terdiri dari penampilan DJ tamu, band top 40, dan *sexy dancer*. Kamisnya ada “KAMBING (Kamis Clubbing)” yang merupakan DJ *edition*, yaitu DJ akan memainkan 1 jenis musik dance dalam 1 malam semisal *Trance*, *Progressive*, dll. Untuk hari Jum’at Liquid Café Semarang punya acara yang dinamakan “JAMILA (Jum’at Makin Gila)”, event ini terdiri dari penampilan DJ tamu, band top 40, dan *sexy dancer*. Sedangkan untuk hari Sabtu, Liquid Café Semarang punya acara “SARU (Sabtu Seru)”, hari Sabtu ini merupakan hari event bagi para pecinta Liquid Café Semarang atau disebut *Liquid Holic Day*.

4.2.3. Pengunjung Liquid Café Semarang

Manusia memiliki banyak kebutuhan yang diantaranya adalah kebutuhan akan hiburan. Dalam usaha pemenuhan hiburannya, manusia telah mencoba untuk menciptakan berbagai macam hiburannya sendiri. Sejak zaman dahulu kala, manusia telah menciptakan hiburannya sendiri yang terwujud dari mulai permainan tradisional. Hiburan adalah salah satu kebutuhan manusia yang mendasar dan sebagai makhluk sosial manusia sangat membutuhkan hiburan.

Untuk memenuhi kebutuhannya akan hiburan manusia telah menciptakan berbagai hiburannya sendiri, mulai dari beratus-ratus tahun yang lalu bahkan mungkin lebih lama. Mulai dari berbagai permainan tradisional, tarian tradisional, hingga pertandingan antar manusia seperti pertandingan gladiator di Italia adalah merupakan bentuk hiburan yang diciptakan manusia untuk memberikan kesenangan bagi dirinya. Seiring dengan perkembangan zaman, jenis hiburan untuk manusia pun terus bertambah. Kemajuan teknologi adalah salah satu faktor

pendukung berkembangnya berbagai jenis hiburan manusia. Saat ini, manusia tinggal memilih berbagai jenis hiburan yang cocok untuk dirinya.

Salah satu hiburan yang berkembang saat ini adalah munculnya berbagai tempat dan jenis hiburan malam. Hiburan malam adalah hiburan yang hanya ada dan muncul ketika malam hari. Umumnya hiburan malam selalu identik dengan hal-hal yang berhubungan dengan syahwat dan hura-hura. Saat ini hiburan malam sangat berkembang dengan pesat khususnya di daerah kota-kota besar di Indonesia. Budaya hedonisme yang dianggap sebagai nenek moyangnya hiburan malam kini berkembang pesat menjadi primadona bagi sebagian masyarakat Kota yang menyenangi hingar bingar kehidupan malam.

Geliat kehidupan malam Kota Semarang ditandai dengan munculnya berbagai pusat hiburan malam di setiap penjuru Kota. Hal ini seakan ingin menunjukkan bahwa Kota Semarang tidak kalah dibanding Kota besar lainnya seperti Jakarta, Denpasar, Surabaya, Makassar, Bandung, juga Batam. Indikasinya semakin kuat terasa dengan munculnya pusat hiburan malam beraroma hedonis. Jenisnya pun beraneka ragam, mulai dari salon, panti pijat, cafe, karaoke, *club/bar*, hotel, hingga diskotik dan segmentasi pasarnya pun beragam.

Karakteristik pengunjung liquid café Semarang yang menjadi subjek penelitian adalah orang-orang atau masyarakat umum yang datang mengunjungi liquid dengan frekuensi datang ke liquid café Semarang 2 kali lebih dalam satu bulan atau setidaknya pernah mengunjungi liquid café Semarang minimal 6 kali. Para pengunjung liquid café Semarang yang menjadi subjek penelitian merupakan wanita dan laki-laki yang memiliki usia pada kisaran 20-35 tahun. Mereka ada

yang berasal dari daerah Semarang dan dari luar kota Semarang, dengan latar belakang pekerjaan yang bermacam-macam.

4.3. Persepsi Pengunjung Liquid Café Semarang

Musik DJ adalah musik yang dimainkan oleh DJ di club-club atau diskotik-diskotik di wilayah perkotaan. Aktifitas menikmati musik DJ di club atau diskotik biasanya disebut dengan “dugem” (dunia gemerlap), disebut dunia gemerlap karena disetiap pertunjukan musik DJ di club atau diskotik selalu dihiasi oleh lighting yang berkelap-kelip serta penampilan para penikmat musik DJ yang selalu berpakaian serba glamour atau memiliki *brand-brand* terkenal.

Masyarakat memandang dugem sebagai gaya hidup yang negatif dengan berbagai kegiatan foya-foya serta cenderung mengarah ke berbagai hal negatif, seperti bermabuk-mabukkan, seks bebas, hingga narkoba. Masyarakat menganggap bahwa kegiatan dugem adalah sebuah kegiatan yang tidak berguna dan akan memberikan dampak negatif bagi para penikmatnya. Pandangan negatif dari masyarakat itulah yang kemudian memunculkan *stereotype-stereotype* terhadap para penikmat musik DJ di club-club atau diskotik tersebut.

Hal ini sangat berbeda atau bertolak belakang dengan persepsi dari para penikmat musik DJ di Liquid Café Semarang, para penikmat hiburan malam khususnya musik DJ pada dasarnya memiliki rasa antusias terhadap bunyi keras yang merangsang gerak. Hal ini juga dirasakan oleh penikmat musik DJ di Semarang, bahwa Liquid Café sebagai tempat penyaluran kebutuhan penikmat musik DJ dirasa sebagai tempat yang nyaman. Dampak tersebut secara langsung

menimbulkan persepsi bagi penikmat musik DJ. Berikut persepsi para penikmat musik DJ tentang aktivitas musik hiburan dunia malam di Liquid Café Semarang.

4.3.1 Faktor yang Mempengaruhi persepsi

Persepsi seseorang terhadap suatu objek dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa apa yang ada dalam diri individu yang mempersepsi, sedangkan faktor eksternal berupa stimulus dan lingkungan. Stimulus dan lingkungan sebagai eksternal dan individu sebagai faktor internal saling berinteraksi dalam individu mengadakan persepsi Walgito (1991: 54-55). Dalam penelitian ini terdapat dua faktor yang mempengaruhi persepsi para pengunjung liquid café Semarang yaitu faktor internal yang berasal dari diri masing-masing pengunjung liquid café dan faktor eksternal yang berasal dari ruang, waktu, dan situasi lingkungan pada saat pengunjung liquid café menikmati sajian musik DJ di liquid café Semarang.

4.3.1.1. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi pengunjung liquid café Semarang terhadap musik DJ itu terjadi karena adanya pengaruh dari lingkungan sekitar. Pada penelitian ini terdapat faktor eksternal yang dapat mempengaruhi persepsi seperti ruangan atau tempat, waktu, dan situasi pada saat pengunjung menikmati sajian musik DJ di liquid café Semarang. Kondisi ruangan yang cenderung memiliki tempat-tempat khusus dengan privasi yang khusus pula menjadikan pengunjung liquid café Semarang memiliki persepsi atau sudut pandang yang berbeda tentang musik DJ.

Waktu serta situasi pada saat pengunjung menikmati sajian musik DJ di liquid café Semarang juga dapat memberi sudut pandang yang berbeda. Sebagai contoh faktor eksternal pada penelitian ini adalah ruangan liquid café Semarang yang memiliki tempat-tempat khusus seperti sofa VIP yang dikelilingi oleh semacam pagar dari teralis besi membuat para pengunjung liquid café Semarang memiliki tujuan lain dalam mengunjungi liquid café. Waktu yang cenderung larut malam hingga menjelang pagi hari juga memberikan efek pada diri para pengunjung liquid café Semarang seperti mengantuk sehingga memberi sudut pandang yang berbeda terhadap sajian musik DJ.

Situasi pada saat pengunjung menikmati musik DJ juga turut mempengaruhi persepsi pengunjung dalam mengartikan sebuah musik DJ, seperti mungkin para pengunjung pada saat menikmati musik DJ dalam kondisi mengantuk, mabuk karena di dalam liquid café Semarang juga disediakan berbagai macam minuman yang mengandung alkohol sehingga tidak menutup kemungkinan para pengunjung liquid café Semarang mabok pada saat menikmati musik DJ karena pengaruh dari minum-minuman beralkohol tersebut.

4.3.1.2. Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi persepsi pengunjung liquid café Semarang terhadap musik DJ itu terjadi karena adanya minat pada diri masing-masing pengunjung dalam mengunjungi liquid café Semarang. Pada penelitian ini terdapat faktor internal yang dapat mempengaruhi persepsi seperti suasana hati, minat, dan tujuan para pengunjung menikmati sajian musik DJ di liquid café Semarang. Suasana hati dari masing-masing pengunjung liquid café Semarang

seperti sedang dalam kondisi senang, stress, atau sedih juga akan mempengaruhi persepsi mereka dalam menilai musik DJ. Minat dari para pengunjung liquid café Semarang yang memang menyukai musik DJ dan yang hanya sekedar ingin tahu tentang musik DJ akan berbeda dalam mempersepsikan musik DJ tersebut. Tujuan awal dari masing-masing pengunjung untuk datang ke liquid café juga merupakan faktor internal dari dalam diri para pengunjung dalam memandang musik DJ, seperti pengunjung yang datang ke liquid café Semarang dengan tujuan mencari teman, mencari kesenangan, mencari pelarian masalah, atau yang memang benar-benar ingin menikmati sajian musik DJ tentu akan sangat berbeda dalam memberikan persepsi tentang musik DJ.

4.3.2. Jenis-Jenis Persepsi

Ada tiga jenis persepsi yang digunakan orang dalam menilai benda benda artefak budaya yaitu persepsi praktis, persepsi analitis dan persepsi apresiatif (Stephen C Pepper, 1976: 7) di mana penggunaan masing-masing jenis persepsi tersebut berbanding lurus dengan tujuan dan pola berpikir seseorang dalam memaknai objek.

4.3.2.1. Persepsi Praktis

Persepsi praktis dalam pengertian ini memandang musik DJ sebagai bentuk sajian di tempat hiburan malam sebagai sarana yang dianggap memiliki fungsi praktis bagi para penikmatnya. Peneliti mengurai beberapa fungsi musik DJ bagi para penikmat musik DJ, bahwa menikmati musik DJ di dalam café atau tempat hiburan malam bukan sekedar angin lalu, namun mampu menjadi sebuah sarana.

Bagi para penikmat musik DJ yang kebanyakan akrab dengan tempat hiburan malam, musik DJ dirasa memiliki manfaat tertentu bagi mereka. Mereka beranggapan bahwa banyak hal yang didapat dari hobi mereka mendengarkan musik DJ, khususnya saat mereka mendengarkan musik DJ di tempat-tempat hiburan malam seperti Liquid Café Semarang. Dari Mulai merasa nyaman, rileks, kesenangan, dan kepuasan, mendengarkan musik DJ juga dianggap mampu untuk memberi kekuatan atau rasa percaya diri serta banyak lagi anggapan dari masing-masing penikmat musik DJ.

Musik DJ bagi sebagian penikmatnya dirasa cukup ampuh untuk menumbuhkan kekuatan atau rasa percaya diri bagi diri para penikmatnya, tidak jarang sebagian penikmat atau penggemar musik DJ yang rela menghabiskan waktunya untuk datang ke tempat hiburan malam seperti Liquid Café Semarang hanya untuk mendengarkan musik DJ disana. Jarak, waktu, dan biaya tidak pernah menyurutkan antusiasme dari para penikmat musik DJ untuk datang ke tempat hiburan malam demi mendapatkan sesuatu yang dicari seperti kepuasan batin. Anggapan musik DJ dapat memberikan suatu kekuatan tersendiri bagi para penikmatnya. Dapat dibuktikan dari beberapa ungkapan oleh penikmat musik DJ menurut Septi (23 tahun) salah satu pengunjung di liquid cafe mengatakan bahwa:

“Musik DJ bagiku adalah satu spirit atau kekuatan yang muncul dengan sendirinya disaat aku mendengarkannya, adrenaline jadi lebih terpacu dan tubuh jadi lebih semangat.apalagi kalau ngedengerinnya di club atau café jadi lebih mantab karena soundnya juga pastikan lebih bagus dari punyaku”

Persepsi tersebut dapat diartikan bahwa musik DJ secara sederhana dapat membawa seseorang untuk mendapatkan semangat. Respon psikologis yang dihasilkan melalui musik sebagai dampak persoalan praktis bagi penikmatnya.

Adanya anggapan dari kutipan di atas, bahwa hentakan musik yang keras didukung dengan lampu yang gemerlap mampu menjadi sugesti yang baik bagi penikmatnya.



Gambar 4. Ekspresi pengunjung liquid café Semarang yang menjadi semangat setelah mendengarkan musik DJ.
(Sumber : Dokumentasi Indra, 17 Oktober 2014)

Kehadiran musik DJ bagi sebagian penikmatnya juga dirasa memberikan manfaat dan pengaruh tersendiri, ada sebagian penikmat musik DJ yang beranggapan bahwa hobinya mendengarkan musik DJ di tempat hiburan malam seperti Liquid Café Semarang bisa dijadikan untuk ajang berkumpulnya teman-teman untuk saling bertemu melepas rasa kangen, bertukar informasi, dan bersenang-senang bersama.

Dalam hobinya mendengarkan musik DJ tidak jarang para penikmat musik DJ membuat suatu janji untuk datang atau mengunjungi tempat hiburan malam yang menyediakan sajian hiburan musik DJ kepada para tamunya. Mereka membuat suatu acara kumpul-kumpul untuk menjalin hubungan pertemanan

mereka yang terasa telah dipisahkan oleh kesibukan dan urusan masing-masing. Ketika berada di sebuah club malam atau café biasanya para penikmat music DJ berkumpul dalam satu tempat VIP yang memiliki kursi sofa panjang *letter U* untuk enam sampai sepuluh orang, lengkap dengan meja yang berisikan aneka minuman dan *snack* di atasnya.

Di tempat VIP inilah biasanya para penikmat DJ berkumpul dengan satu kelompoknya, aktifitas yang mereka lakukan adalah saling bercanda, minum-minum dan ngobrol. Para penikmat musik DJ yang memiliki akses tempat VIP ini rela merogoh kocek antara kisaran Rp 1.000.000,- sampai Rp 2.500.000,- hanya demi kepuasan untuk mendapatkan kenyamanan agar mereka tidak terganggu dengan aktivitas para penikmat musik DJ lainnya. Tempat VIP ini memiliki kawasan tersendiri yang dikelilingi semacam pagar teralis besi, sedangkan untuk yang tidak kebagian tempat VIP biasanya mereka memesan *table* atau satu meja kecil yang berisi empat kursi saja untuk empat orang.

Penikmat musik DJ biasanya membericarakan kegiatan mereka dalam seharian penuh, saling bercanda tawa dan bertukar informasi satu sama lain. Obrolan yang mereka bicarakan adalah tentang informasi dan teknologi terbaru (*up-to-date*) seperti *gadget* bagi penggila *gadget*, atau *trend fashion* terbaru bagi yang suka tampil modis, event-event acara keren yang akan segera hadir, bisnis, serta lowongan pekerjaan. Anggapan bahwa hobi atau aktivitas mendengarkan musik DJ dapat digunakan sebagai sarana untuk berkumpul diungkapkan oleh salah seorang penikmat musik DJ yang bernama Ratih (25 tahun):

“Musik DJ bagi saya adalah selingan yang sangat cocok untuk berkumpul. Musik ini sangat cocok sebagai pengiring suasana atau sarana berdiskusi, untuk

melampiaskan kerinduan dengan teman-teman lama. Hal lain yang dapat diperoleh menurut kami adalah dapat menyatukan atau lebih mengakrabkan persahabatan kami”



Gambar 5. Aktivitas berkumpul para penikmat musik DJ di VIP
(Sumber :Dokumentasi Indra, 26 Oktober 2014)



Gambar 6. Aktivitas berkumpul para penikmat musik DJ di Table
(Sumber: Dokumentasi Indra, 04 November 2014)

Selain untuk mengobrol bersama teman-teman sekelompoknya, salah satu aktivitas yang hampir menjadi kewajiban dari para penikmat musik DJ untuk dilakukan yaitu *dance*, joget, atau istilah kerennya adalah *ngefloor*. *Floor* yang diartikan sebagai lantai dansa adalah tempat untuk para penikmat musik DJ yang akan berdansa atau berjoget mengikuti musik yang dimainkan oleh sang DJ setelah mereka puas ngobrol di VIP mereka. Berbagai musik DJ yang dimainkan oleh para DJ di Liquid Café Semarang seperti *progressive*, *deep house*, *hard house*, *tech house*, dan *trance* membuat para penikmat musik DJ turun dari VIP mereka untuk *ngefloor* atau berdansa bersama dengan teman-teman satu kelompoknya. Tidak ada aturan jelas tentang jenis tarian baku seperti apa yang harus dilakukan oleh para penikmat music DJ saat berada di lantai dansa. Para penikmat musik DJ dapat bergerak dan berjoget bebas sesuai dengan yang mereka inginkan atau dapat pula mereka berkreasi gerakan sendiri asalkan sesuai dengan irama musik DJ yang sedang dimainkan oleh sang DJ. Gerakan tarian yang sering dilakukan oleh para penikmat musik DJ sering disebut dengan *modern dance*. Gaya tarian yang berbeda-beda dari para penikmat musik DJ memperlihatkan mana penikmat musik DJ yang biasa *ngefloor* dan mana penikmat musik DJ yang baru saja memulai *ngefloor*. Anggapan bahwa musik DJ sebagai sarana untuk berjoget para penikmatnya adalah karena setiap mendengarkan musik DJ pasti pendengar atau penikmatnya akan selalu ingin berjoget dan berdansa. Hal tersebut seperti pada ungkapan dari salah seorang penikmat musik DJ yang bernama Diendi (21 tahun) :

“Saya kalau mendengarkan musik DJ itu selalu ingin untuk berjoget dan berdansa, hambar rasanya kalau setelah dengerin musik DJ tapi tidak joget, apalagi kalau lagu-lagunya yang diputerin itu yang lagi hit dan keren banget”



Gambar 7. Aktivitas ngefloor atau berjoget di lantai dansa
(Sumber : Dokumentasi Indra, 01 November 2014)

Di lantai dansa para penikmat musik DJ dapat meluapkan ekspresi perasaan yang sedang mereka rasakan. Dalam suasana yang ramai dan kondisi para penikmat musik DJ yang mabuk ataupun setengah mabuk biasanya para penikmat musik DJ bersatu dalam iringan lagu yang dimainkan oleh DJ dan membaaur dengan para penikmat musik DJ lainnya yang di luar dari kelompok mereka. Hal ini seringkali menjadi suatu moment dimana antar penikmat musik DJ saling berkenalan satu sama lain untuk menambah teman. Penikmat musik DJ biasanya saling berkenalan satu sama lain baik yang berlainan jenis kelamin maupun dengan sesama jenis kelamin, hal itu berguna untuk menambah teman yang sehoobi atau mencari teman untuk diajak berkencan. Hal serupa juga diungkapkan oleh pengunjung liquid café bernama Vero (29 tahun) :

“Aku biasanya dengerin musik DJ sambil *ngefloor*, disitu akan terasa lebih asyik karena aku bisa punya banyak teman untuk *ngedance*. Tidak menutup

kemungkinan saat aku *ngefloor* juga sering kali diajak kenalan sama orang, dan akhirnya kita menjadi teman di dalam liquid café maupun di luar”



Gambar 8. Aktivitas saling berkenalan antar pengunjung Liquid Cafe Semarang.
(Sumber : Dokumentasi Indra, 15 November 2014)

4.3.2.2. Persepsi Analisis

Persepsi analisis dalam pengertian ini memandang musik DJ sebagai bentuk sajian di tempat hiburan malam sudah menjadi kebutuhan bagi penikmatnya. Peneliti mengurai beberapa sebab dan alasan para penikmat musik DJ, bahwa menikmati musik DJ di dalam café atau tempat hiburan malam adalah suatu hal yang dirasakan teramat perlu bagi mereka.

Musik DJ merupakan musik yang berasal dari budaya barat yang juga membawa gaya hidup dari budaya barat, siapapun berhak untuk berpenampilan dan memiliki gaya hidup yang dirasanya nyaman yang sesuai dengan dirinya seperti menganut gaya hidup budaya barat. Sebagian penikmat musik DJ menganggap musik DJ merupakan suatu *trend* atau sebuah produk dari perkembangan budaya populer yang harus diikuti. Citra yang diciptakan oleh

musik DJ telah mampu menciptakan persepsi multidemensi di masyarakat maupun para penikmat musik DJ itu sendiri.

Musik DJ yang dianggap memiliki nilai *prestige* oleh para penikmat musik DJ menimbulkan asumsi bahwa penikmat musik DJ termasuk dalam masyarakat yang *modern* sehingga mereka juga harus menerapkan gaya hidup yang *modern* pula. Takut dianggap orang yang ketinggalan zaman itulah yang mendorong penikmat musik untuk menikmati musik DJ di club, café, atau tempat hiburan malam. Beberapa penikmat musik DJ mengaku bahwa mereka mendatangi café hiburan malam untuk mendengarkan musik DJ adalah karena musik DJ dianggap musiknya orang muda dan aktivitas mendengarkan musik DJ di café atau tempat hiburan malam adalah suatu gaya hidup anak muda zaman sekarang. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh Riza (22 tahun) :

“Musik DJ menurutku adalah suatu perkembangan jaman yang harus diikuti, kalau aku tidak *update* atau mengikuti musik DJ nanti malah dikira kuper atau ketinggalan zaman. Musik DJ kan termasuk musik internasional, jadi wajarlah kalau aku juga ingin punya selera yang internasional juga”

Hal senada juga di ungkapan oleh Rossi (27 tahun):

“Bagiku musik DJ itu bukan hanya sekedar musik tapi juga gaya hidup, menyukai musik DJ bagiku juga harus menyukai gaya hidupnya. Aku merasa nyaman kalau mendengarkan musik DJ dan hidup didalam gaya hidup para penikmat musik DJ. Rasanya menjadi diri sendiri, dan inilah aku dengan musikku”

Para penikmat musik DJ di dalam café menganggap gaya hidupnya telah menciptakan kelas-kelas mereka sendiri. Gaya hidup seperti ini merupakan budaya barat yang telah mampu menciptakan simbol-simbol tentang kemajuan teknologi atau peradaban yang maju. Selain itu anggapan yang muncul dari para

penikmat music DJ di café atau tempat hiburan malam itu mampu membawa mereka lepas sejenak dari masalah-masalah yang sedang mereka hadapi.

Masalah menjadi sesuatu hal yang sangat ingin dihindari oleh banyak orang, bahkan orang yang terkena masalah akan mencari berbagai macam cara agar mereka bisa lepas dari masalah yang sedang dihadapinya. Para penikmat musik DJ yang sedang tertimpa atau sedang menghadapi masalah biasanya akan pergi ke café-café atau tempat hiburan malam untuk menikmati musik DJ di sana dengan harapan agar mereka bisa melupakan masalah yang sedang dihadapinya itu. Aktivitas mendengarkan musik DJ di tempat hiburan malam dianggap menjadi sebuah jalan keluar untuk masalah mereka, bahkan ada penikmat musik DJ yang menganggap mendengarkan musik DJ di tempat hiburan malam seperti sedang berobat dirumah sakit mereka.

Suasana tempat hiburan malam yang menyajikan musik DJ tidak akan pernah sepi dari para penikmat musik DJ yang ingin menghilangkan beban pikiran diotak mereka yang sedang dipenuhi dengan permasalahan. Dentuman suara yang dihasilkan oleh musik DJ membuat para penikmatnya Menurut Jhoni (32 tahun) sebagai penikmat musik DJ :

“Aku merasa bahwa musik DJ itu mampu merilekskan otak, ketika aku mendengarkan musik DJ itu aku jadi merasa tidak punya masalah atau beban dalam hidupku. Rasanya seneng aja kalau setelah mendengarkan musik DJ, seperti seorang yang baru saja mendapatkan hadiah”

Dalam kutipan Jhoni dapat dianalisis bahwa musik DJ dianggap sangat perlu untuk menghilangkan masalah yang sedang mereka hadapi, musik DJ dianggap sebagai obat yang paling ampuh untuk melepaskan beban pikiran.

Untuk selanjutnya mari kita perhatikan kutipan selanjutnya, bahwa menurut Arista (25 tahun):

“Satu hal yang ada dalam pikiran ketika saya merasa bahwa hidup dari hari ke hari adalah masalah demi masalah. Entah masalah yang berasal dari rumah atau luar rumah, dan tempat ini (Liquid Cafe) adalah tempat yang paling mengerti akan kondisi yang saya alami”

Berdasarkan pernyataan Arista terdapat sebuah persepsi atau anggapan, bahwa ketika dia merasa beban hidupnya terasa berat apabila dia tidak mengunjungi liquid café. Liquid café bagi dia merupakan rumah sakit yang dapat memberikan obat ampuh bagi dia agar dia bisa mampu melepaskan beban pikiran dari masalah-masalah yang ada di kepalanya saat dia menemukan kenyamanan dan kesenangan.

Menurut sebagian penikmat musik DJ, tempat hiburan malam seperti liquid café Semarang merupakan “rumah sakit” sehingga menjadi tidak mungkin bagi seorang penikmat musik DJ untuk tidak mendatangi cafe atau tempat hiburan malam minimal satu kali dalam satu minggu untuk mencari obat yang dianggap mampu menghilangkan beban pikiran mereka.

4.3.2.3. Persepsi Apresiatif

Persepsi Apresiatif dapat diartikan sebagai langkah yang lebih positif bagi penikmat musik DJ. Bahwa alasan sebagian penikmat beranggapan musik DJ dapat memberikan inspirasi untuk melakukan sesuatu yang lebih berguna dalam kehidupan mereka.

Aksi panggung para DJ dalam membawakan lagu-lagu musik DJ yang mereka bawakan mampu memberikan ketertarikan tersendiri pada pendengarnya. Sang DJ tidak pernah puas dengan lagu-lagu aslinya sehingga sang DJ selalu

membuat kreasi berupa tambahan atau pengurangan pada setiap bagian-bagian lagu yang mereka bawakan, tidak hanya itu para DJ juga memberikan sentuhan efek-efek digital yang mampu memberikan warna dan kesan apik pada lagu yang dibawakan. Berbagai macam aliran musik DJ yang sering digunakan oleh DJ juga mampu memberi karakter tersendiri pada masing-masing DJ.

Teknik-teknik dalam bermain DJ juga tidak sesederhana apa yang dirasakan oleh para pendengarnya. Proses penggabungan dari banyak lagu juga dirasa menjadikan musik DJ menjadi hal yang istimewa bagi pendengarnya. Tidak seperti musik lain yang ada jeda pada setiap pergantian lagu, lagu-lagu yang dimainkan oleh DJ biasanya telah dipersiapkan terlebih dahulu dengan mencari beat dari masing-masing lagu agar dapat serasi dan bisa menjadi satu kesatuan yang padu. Walaupun mungkin lagu-lagu yang dibawakannya bukan merupakan hasil ciptaannya, namun setelah lagu tersebut mampu dibawakan dengan apik oleh sang DJ maka DJ itu akan mendapat pengakuan tersendiri oleh para penikmat musik DJ. Hal tersebut terbukti dengan ungkapan salah seorang pengunjung liquid café Semarang yang juga merupakan penikmat musik DJ bernama Sebastian (22 tahun) :

“Musik DJ bagi saya mampu memunculkan ketertarikan tersendiri, sehingga banyak muncul ide-ide saya untuk ingin juga mencoba belajar untuk membuat sebuah karya dari musik DJ. Gaya sang DJ yang terkesan keren, beat yang cepat serta efek-efek suara yang ada di musik DJ memberi nuansa meriah pada setiap lagu yang dimainkan”

Dalam kutipan ini Jhoni berpendapat bahwa musik DJ yang disajikan di dalam Liquid Cafe adalah merupakan sebuah inspirasi bagi dirinya. Dia berpandangan bahwa musik DJ dapat menjadi sebuah ketertarikan pada

pendengarnya yang dapat menjadi sebuah ide untuk seseorang mau belajar bermain DJ dan dapat berkarya menghasilkan karya-karya dari musik DJ itu sendiri. Dia berkeinginan bahwa suatu saat dia dapat menjadi DJ dan mampu menghasilkan karya-karya musik DJ yang dirasa akan memberikan manfaat pada dirinya.

Tema pada setiap acara pertunjukan musik DJ juga bervariasi dan selalu berganti-ganti agar para penikmat musik DJ tidak bosan dan tertarik untuk mengunjungi acara-acara yang menyajikan suguhan musik DJ. Acara suguhan musik DJ bertemakan *beach party*, *halloween party*, *bubble gum party*, *valentine party*, dan lain-lain menjadi sebuah acara yang menarik dan tidak ingin dilewatkan oleh para penikmat musik DJ. Susunan acara yang rapi, serta hiburan lain seperti *sexy dancer* dan *fire juggling bartender* yang tersaji dalam iringan musik DJ juga menjadi suatu yang dianggap menarik oleh para penikmat musik DJ.

Sajian acara musik DJ yang tersaji lengkap seperti itu juga menjadi suatu hal yang akan memunculkan inspirasi kepada para penikmat musik DJ dalam membuat konsep acara pesta yang menghadirkan musik DJ sebagai hiburannya. Tidak jarang pencinta musik DJ yang menghadirkan sajian hiburan musik DJ pada setiap acara pesta yang akan digelarnya, seperti pada acara pesta ulang tahun, pesta perkawinan, pesta kebun, dan pesta-pesta lainnya yang dianggap sebagai moment penting dalam kehidupannya. Musik DJ sebagai inspirasi para penikmat musik DJ untuk membuat suatu acara untuk hiburan pada pesta mereka terlihat

dari anggapan yang dikemukakan oleh salah satu penikmat musik DJ yang juga merupakan pengunjung Liquid Café Semarang bernama Andro (27 tahun) :

“Dengan seringnya saya mendengar dan melihat pertunjukan DJ di liquid cafe Semarang, di situ saya melihat bahwa musik DJ merupakan musik yang asyik bagi penikmatnya. Terlihat dari antusiasme penonton, tatanan lampu yang gemerlap, serta aksi-aksi keren dari tiap-tiap DJ, saya jadi ingin ada satu event yang lebih besar lagi tentang pertunjukan musik DJ”

Dengan adanya pernyataan Andro, di sini dapat dilihat bahwa musik DJ menjadi suatu inspirasi acara yang menarik dan populer di masyarakat. Dalam hal ini secara positif musik DJ dapat dijadikan motivasi bagi penikmatnya, sekaligus secara langsung dapat diaplikasikan ke ajang komersil bagi orang-orang yang memiliki usaha dalam bidang *event organizer*. Dunia komersil baik dari kalangan industri musik dan event organizer juga mulai meliring musik DJ sebagai ladang bisnis yang menguntungkan, karena musik DJ telah mendapat hati pada masyarakat. Hal ini terlihat dari setiap adanya pertunjukan musik DJ selalu padat oleh penonton. Event organizer yang selalu mampu menjual habis tiketnya dan tempat hiburan malam yang selalu penuh sesak setiap menyajikan pertunjukan musik DJ menunjukkan bahwa animo masyarakat terhadap musik DJ tergolong besar. Hal tersebut juga seperti ungkapan salah seorang pengunjung Liquid Cafe Semarang yang bernama Adit (25 tahun) :

“Aku itu senang sekali dengan lagu-lagu musik DJ yang dimainkan sama DJ di Liquid Café, lagu-lagunya selalu update sesuai dengan hit-hit terbaru. Biasanya setelah aku mendengarkan lagu-lagu musik DJ yang aku rasa bagus, aku langsung cari tahu lagu itu judulnya apa terus aku download buat koleksi musik DJ di handphone saya”



Gambar 9. Aktivitas penikmat musik DJ dalam mengapresiasi sajian musik DJ
(Sumber : Dokumentasi Indra, 21 November 2014)

4.4. Pengaruh Musik DJ terhadap Perilaku dan Penampilan Para Pengunjung di Liquid Café Semarang

Musik DJ adalah musik yang dimainkan oleh seseorang yang terampil memilih dan memainkan rekaman suara atau musik yang telah direkam sebelumnya. Musik DJ pada era sekarang lebih terkenal dengan sebutan *Electronic Dance Music* (EDM), musik EDM terdiri dari berbagai genre musik seperti trance, electro, house, progressive. Pembagian genre pada musik EDM biasanya tergantung dari beatnya. Musik EDM yang paling sering dimainkan oleh DJ club yaitu house music dan trance, house music adalah musik yang memiliki tempo antara 128-130 BPM (Beat Per Minute), sedangkan musik trance umumnya memiliki karakteristik tempo antara 130-160 BPM.

Peralatan yang digunakan oleh seorang DJ umumnya terdiri dari *input devices*, *processing devices*, *output devices*, dan *additional devices*. *Input devices* adalah peralatan sumber suara atau alat yang akan menciptakan suara. *Input devices* di dalam peralatan DJ adalah semua peralatan yang mendukung agar terciptanya suara atau musik. *Input devices* terdiri dari media penyimpan data dan media player, media penyimpanan data seperti kepingan CD, piringan hitam, flashdisk atau hardisk laptop (bagi yang menggunakan laptop). Fungsi dari media penyimpan data ini tentunya adalah sebagai penyimpan data suara yang telah diisi atau direkam ke dalamnya dengan lagu atau musik, sehingga nantinya bisa diputar kembali. Media *player* dalam hal ini adalah pemutar media penyimpan data seperti *CD decks* atau *CD player* yang berfungsi sebagai pemutar kepingan CD. Sedangkan *turntable* adalah alat yang berfungsi sebagai pemutar piringan hitam atau vinyl. Kalau *ngedj* menggunakan laptop berarti media playernya adalah *software* DJ-nya.

Setelah ada *input devices* yang akan menciptakan suara atau sebagai sumber suara, selanjutnya adalah suara atau musik akan diproses atau dimanipulasi dengan menggunakan *processing devices*. *Processing devices* disini adalah semua peralatan yang mendukung DJ untuk dapat memanipulasi suara. *Processing devices* terdiri dari *mixer*, *headphone*, dan *DJ controller*. Mixer DJ letaknya ada di bagian paling tengah dari susunan peralatan DJ. Bentuk dari mixer DJ biasanya lebih kecil dari pada mixer soundsystem yang pernah anda lihat di event musik yang pakai soundsytem super besar atau pada recording studio. Mixer DJ ini didesain khusus untuk DJ agar DJ bisa bermain dengan signal suara yang

masuk dari input devices sebelum suara dikeluarkan ke pendengarnya. Mixer DJ memberikan DJ fungsi untuk mengatur volume, pitch (kekuatan frequency suara masuk), treble (suara tinggi), middle (suara tengah), bass (suara rendah), effects dan lain sebagainya. Headphones memiliki peran yang cukup penting buat dije. DJ memerlukan headphones untuk dapat mendengar dan memonitor suara yang masuk kedalam mixer. Dalam proses audio mixing, sebelum DJ menyambung lagu yang sedang diputar ke lagu berikutnya, DJ harus mengatur cue (starting point), tempo (kecepatan lagu), volume, equalizing, dan lain-lain di lagu yang akan di sambungnya dan ini memerlukan headphones untuk memonitornya. DJ controller bagi DJ yang bermain menggunakan laptop atau komputer, biasanya mereka menggunakan midi controller sebagai processing devices. Midi controller akan dihubungkan ke laptop lalu kemudian di sinkronkan dengan *software* yang dipakainya untuk *ngedj*. Fungsi utama dari midi *controller* ini sebenarnya untuk mempermudah DJ mengoperasikan *software* DJ yang dipakainya serta memberi *feel* (rasa) seperti memakai peralatan standard (Turntable atau CDJ dan Mixer).

Output devices ini adalah peralatan untuk menghasilkan/memperkeras suara ke pendengar. Sifat Output Devices bisa berbentuk suara langsung (yang dipancarkan lewat speakers) atau gelombang frekuensi (radio). Output devices terdiri dari soundsystem dan pemancar gelombang. Soundsystem untuk DJ adalah gabungan dari beberapa set speakers. Besar power soundsystem DJ selalu disesuaikan dengan *venue* atau kapasitas tempat dimana DJ menggelar shownya. Untuk acara kecil seperti ulang tahun rumahan biasanya *speakers* yang digunakan tidak sebesar ketika main di dalam club atau di lapangan outdoor. Dalam

soundsystem tidak hanya speakers saja, ada yang namanya power dan soundsytem mixer yang gunanya mengatur bagaimana suara akan dikeluarkan. Pemancar gelombang diperuntukan radio DJ, sebuah pemancar adalah output DJ dimana setelah seorang radio DJ memutar lagu, maka sinyal audio dari mixer radio DJ akan dihubungkan ke pemancar gelombang yang bertugas untuk membagi-bagikan atau memancarkan gelombang berfrekuensi (am/fm) yang nantinya gelombang ini bisa diterima oleh pendengar menggunakan radio set. Sampai disini, sebenarnya peralatan standard DJ telah tercover semua. Peralatan diatas adalah yang paling umum digunakan oleh DJ. Dengan peralatan standard diatas seharusnya DJ sudah bisa melakukan pekerjaannya, tetapi setiap individu DJ pastinya ingin memperkuat skill dan mengeksplorasi dunia DJ lebih jauh lagi dan dalam hal ini sering kali DJ menambahkan peralatan tambahan atau disebut sebagai additional devices untuk mendukung kreatifitas dan pekerjaannya.

Peralatan tambahan (additional devices) adalah peralatan tambahan dari peralatan standard diatas dan umumnya adalah peralatan elektronik super canggih yang memungkinkan DJ untuk bermain lebih leluasa lagi. Additional devices biasanya terdiri dari microphone, effect unit, digital vinyl system, dan midi controller. Microphone DJ untuk DJ yang suka shout out seperti DJ radio atau DJ club terkadang memerlukan microphone untuk dapat berkomunikasi bersama pendengarnya. Sebuah mic ditancapkan di mixer DJ dan DJ akan menyebutkan yell-yell untuk menyemangati pendengarnya. Effects unit biasanya ditambahkan dan disinkronkan ke mixer DJ. Effects DJ seperti Pioneer EFX 1000 atau EFX 500 atau yang lainnya digunakan untuk memberikan tambahan effects kepada

suara yg akan dikeluarkan dari mixer seperti delay, echo, flanger, looping dan lain sebagainya. DVS singkatan dari digital vinyl system. DVS adalah sebuah peralatan tambahan yg umumnya terdiri dari sebuah soundcard atau box unit yang menghubungkan media player dengan mixer dan laptop (komputer). DVS ini adalah peralatan untuk mendigitalisasi piringan hitam atau CD dimana seorang DJ tidak lagi perlu untuk mengganti-ganti CD atau vinyl setiap mengganti lagu cukup dengan menggantinya di laptop. DVS memungkinkan DJ untuk tetap bermain menggunakan CD decks atau turntable tetapi lagu yang dipakai adalah yang ada di laptop atau komputer. Untuk sebagian DJ DVS ini sangat membantu karena DJ tidak perlu repot lagi membawa tas CD yang berat atau piringan hitam. Midi controller tambahan seperti Akai APC40, Vestax VCI, atau keyboard controller biasa dipakai DJ untuk mempermudah dalam menggunakan software DJ seperti Ableton. Seorang DJ yang merangkap producer biasanya memakai seperangkat midi controller ini agar dia bisa bermain live layaknya musisi live band.

Teknik-teknik dalam bermain DJ ada banyak, tapi yang umum di gunakan para DJ adalah cueing, beat matching, mixing, looping, dan cutting. Cueing atau biasa disebut cue adalah menentukan start point atau simplenya membuat posisi start play lagu. pembuatan cue bisa di awal lagu (intro) atau di tengah lagu (reff), tergantung kondisinya. Beatmatching adalah menyamakan ketukan lagu, di sini seorang DJ dituntut untuk bisa menyamakan ketukan antara lagu yang satu dan yang ke dua sehingga saat lagu ditampilkan tidak terkesan amburadul (acak-acakan) dan ketukan lagu ke dua mengikuti lagu pertama. Mixing adalah proses mencampur atau memainkan lagu atau musik secara bersamaan tapi terdengar

enak. beat matching dengan mixing hampir sama, bedanya mixing lebih ditekankan pada proses penyamaan equalizer yaitu low, mid, high. Looping atau sering disebut loop berarti memutar lagu secara berulang-ulang berdasarkan ketukannya misal 4 beat, 8 beat, 16 beat, 32 beat. Cutting atau biasa disebut cut berarti memotong, mudahnya dalam mixing adalah untuk memotong ketukan atau beat, atau memotong lagu sebelum habis dengan melihat timing yang tepat agar tetap enak untuk didengar.

Musik DJ yang dimainkan biasanya memiliki tingkat kekerasan suara antara 100-110 dB jauh di atas batas normal kemampuan telinga manusia. Sedangkan normalnya telinga manusia hanya mampu mendengar suara berfrekuensi 20 ribu Hertz dengan intensitas atau tingkat kekerasan di bawah 80 desibel (dB).

4.4.1. Pengaruh Musik DJ terhadap Perilaku Para Pengunjung di Liquid Café Semarang

Seperti halnya musik yang lain yang memberikan pengaruh sikap perilaku dan penampilan para penggemarnya, para penikmat musik DJ pun juga memiliki pola perilaku dan penampilan sendiri. Suasana diskotik, cafe, bar atau lounge yang menghadirkan musik dengan *beat* yang kuat, cepat dengan volume yang keras yang merangsang badan ikut '*shake n movin*' (berdisko) dan bergoyang semalaman bisa membuat orang merasa rileks dan dapat menghilangkan kepenatan di otak. Hal inilah yang membuat para penikmatnya tak dapat terlepas dari dugem dan menjadikannya sebagai gaya hidup mereka.

Dari dua pendapat di atas dapat di ambil pokok dari gaya hidup, yaitu (1) pola kehidupan (2) aktivitas, minat, dan pendapat. Jadi dapat di simpulkan bahwa gaya hidup merupakan pola hidup seseorang bagaimana orang menggunakan uang, waktu, dan minat serta pendapatnya terhadap hal-hal yang ada di lingkungannya.

4.4.1.1. Perilaku Malas

Dalam kehidupan malam sering disukai sebagian para pemuda di kota Semarang bahkan orang yang umurnya sudah setengah baya masih sering mengunjungi cafe – cafe di Semarang. Dapat di buktikan, banyak sekali anak muda sering mengunjungi cafe di Semarang. Mereka sering mengunjungi cafe yang ada di Semarang khususnya di liquid cafe. Para penikmat itu mencari hiburan pada malam hari karena pada pagi sampai sore mereka melakukan aktifitas seperti bekerja, kuliah dan lain-lain. Jadi mereka memanfaatkan mencari hiburan pada malam hari. Tapi rata-rata penikmatnya di cafe liquid adalah para pemuda atau bahkan remaja. Mereka sangat menikmati hiburan yang disajikan di liquid cafe, seperti musik band, musik DJ dan para penari cafe yang bergoyang memberi tontonan yang membuat mata susah untuk berkedip. Salah satu yang banyak disukai dari pengunjung cafe adalah musik DJ, karena mereka bisa menikmati dan dapat bergoyang mengikuti alunan musik DJ tersebut. Bahkan hal yang dilupakan adalah waktu. Para penikmat sering lupa akan waktu, karena mereka menikmati sampai acara di liquid sampai selesai. Padahal acara tersebut selesai sampai jam setengah 4 pagi. Dan rata-rata mereka mengikuti acara tersebut sampai selesai. Salah satu penikmat yang bernama Arista (25 Tahun) mengatakan:

“saya sering mengikuti acara sampai selesai, soalnya kalau tidak sampai selesai rasanya tanggung untuk ditinggal. Karena saya merasa senang kalau sudah dicafe bersama teman-teman. Tapi memang resiko saya sering bolos kuliah karena sering bangun kesiangan”

Dan penikmat yang lain juga mempunyai kasus yang sama seperti pengunjung liquid cafe bernama Vero (29 tahun) mengatakan :

“Saya menikmati sajian musik DJ yang ada di liquid café Semarang kadang saya sampai enggan untuk pulang jika musik itu tidak berhenti. Dan saya juga pernah terlambat berangkat kerja karena keasikkan menikmati sajian musik DJ sampai pagi”

Hal seperti ini adalah pengaruh yang negatif dan tidak dapat dicontoh. Tapi bagi mereka penikmat hal seperti ini positif bagi kehidupan mereka. Walaupun hanya untuk sementara atau mungkin bisa menjadi kebiasaan yang lama bagi mereka. Seperti teori pengaruh yang di tulis oleh Notoatmodjo (2003: 122) apabila penerimaan perilaku baru atau adopsi perilaku melalui proses seperti ini didasari oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang positif maka perilaku tersebut akan menjadi kebiasaan atau bersifat langgeng (*long lasting*).

4.4.1.2. Perilaku Minum-minuman Keras

Dugem yang selalu dilakukan pada malam hari ini juga memberi pengaruh terhadap kesehatan para *clubber*. Hal ini disebabkan, tubuh yang seharusnya menikmati istirahat di malam hari, justru dipaksa untuk tetap beraktifitas. Lebih bahayanya lagi, untuk tetap merasa bugar, banyak kalangan *clubbers* yang sengaja mengkonsumsi obat atau minuman penambah stamina untuk membuat fisik mereka terasa kuat ketika bergadang semalam suntuk. Para *clubber* menjadikan klub atau diskotik sebagai tempat yang pas untuk menghabiskan waktu melepaskan kepenatan, rileks, sekaligus media bersosialisasi dengan rekan.

Penikmat musik DJ memiliki jadwal rutin kapan ia akan menghabiskan waktu. Namun tanpa disadari kegiatan ini mampu menggerogoti kesehatan para *clubber*. Kebiasaan yang dilakukan pada malam hari ini tentu saja mengurangi waktu istirahat kita. Bagi seorang penikmat musik DJ sejati, dugem bisa saja dilakukan lebih dari dua kali dalam seminggu. Dalam melakukan dugem, para penikmat musik DJ biasanya selalu mengkonsumsi alkohol secara berlebihan hingga mabuk, merokok tanpa kontrol, dan ditambah berada di dalam ruangan dengan udara pengap, sirkulasi udara yang kurang baik untuk waktu yang cukup lama, memberi dampak buruk pada kesehatan.

Perbincangan di *club* malam atau café akan semakin menarik dan tidak kunjung habis ketika ada minuman yang menemani dalam perbincangan. Beraneka minuman beralkohol yang ada seperti Chivas, Red Label, Finlandia Vodka, dan Jack Daniel akan memberikan suasana hangat di setiap perbincangan. Tawa dan canda para penikmat musik DJ pun semakin membuat para penikmat musik DJ larut dalam suara bising dan gemerlapnya café atau *club* malam. Minuman yang beralkohol merupakan satu kesatuan yang penting bagi para penikmat musik DJ, bagi para penikmat musik DJ minuman beralkohol dapat membuat para penikmat musik DJ merasa senang dan lupa akan masalah-masalah yang dihadapi dalam keseharian mereka. Musik DJ dan minuman beralkohol juga dianggap mampu memberikan rasa rilek dan menyenangkan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Jhoni (32 Tahun):

“Musik DJ dan minuman itu udah jadi satu paket, kalau dengerin musik DJ itu biasanya aku langsung pengen minum, kalau udah minum pasti pengennya dengerin musik DJ. Kalau dengerin musik DJ itu rasanya seneng banget dan rilek, tapi kalau dengerin musik DJ sambil minum itu rasanya fly banget”

Walaupun tidak semua penikmat musik DJ mengaku suka minum-minuman beralkohol, namun kecil kemungkinannya para penikmat musik DJ untuk tidak minum-minuman beralkohol. Banyak penikmat musik DJ yang rela menghabiskan uangnya untuk keperluan membeli minuman, karena rata-rata minuman beralkohol memiliki harga yang cukup mahal bagi kalangan yang kurang mampu. Jenis minuman yang ada di Liquid Café Semarang bervariasi, mulai dari yang dijual pergelas, *pitcher*, sampai yang *bottle*. Untuk minuman yang dijual pergelas biasanya jenis minuman cocktail dengan harga berkisar antara Rp 45.000,- hingga Rp 125.000,- kemudian untuk minuman yang di jual per pitcher memiliki harga dikisaran Rp 160.000,- dan yang *bottle* berkadar alkohol 5% seperti Beer, Smirnoff Ice, dan Black Jack antara Rp 40.000,- sampai Rp 125.000,- kalau yang berkadar alkohol lebih 15 % seperti Vibe Vodka, Finlandia Vidka, Red Label, Chivas Regal, dan Jack Daniel Rp 450.000,- hingga Rp 1.500.000,-.

Hal ini yang seringkali tidak disadari para penikmat musik DJ saat berada di tempat hiburan malam. Resiko terkena kanker paru-paru pun terbilang besar karena kanker paru-paru adalah salah satu yang cukup sering mengena pada mereka penyuka jalan malam. Penyakit ganas ini merupakan ancaman utama (Male Emporium, April 2007). Lebih lanjut dijelaskan Male Emporium bahwa ancaman lainnya adalah alkohol. Yang berbahaya adalah bila sudah menjadi pecandu alkohol. Mengonsumsi alkohol dalam jumlah besar dan rutin, akan mengakibatkan gangguan fisik, emosional dan masalah sosial.

Alkohol menyebabkan ketergantungan, sehingga pikiran, perasaan dan kehendak si peminum terikat pada alkohol. Seorang pecandu alkohol akan sulit untuk berhenti minum alkohol. Pecandu akan tergantung secara fisik dan psikologis. Hal ini tidak saja mengganggu diri sendiri, tetapi juga orang di sekitarnya, khususnya keluarga dekat. Selain itu, gangguan audio di dalam diskotik juga dapat merusak telinga. Bagi para *clubber* berada di antara dentuman musik yang menggetarkan jantung, dapat terasa menyenangkan.

4.4.1.3. Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif adalah orang gaya hidup tinggi, mempunyai gengsi yang tinggi, ini yang dilakukan oleh anak muda sekarang yang suka mencari hiburan malam. Mereka ingin selalu terlihat mewah di mata orang-orang terdekatnya. Mulai dari penampilan, gaya hidup dan perilaku yang “sok” dan tidak semua orang yang memiliki perilaku seperti itu didukung kemampuan dana yang lebih untuk mendapatkan yang diinginkannya. Perilaku yang seperti ini yang menjadi kebiasaan seseorang untuk menutupi kelemahan yang dia punya.

Kebiasaan berkumpul dengan sesama para pengunjung liquid café Semarang yang sering ngumpul untuk sekedar nongkrong bareng atau ngobrol-ngobrol membahas aktivitas mereka sehari-hari dan sharing soal *trend* terbaru berlaku tidak hanya ketika mereka berada di dalam liquid café Semarang tapi juga terjadi di luar liquid café Semarang. Biasanya mereka berkumpul nonkrong di suatu tempat seperti *mall*, *mc donal's*, *kfc*, *pizza hut*, *j.co*, *starbuck coffee* dan lain-lain membuat mereka memesan makanan dan minuman hanya sekedar untuk teman ngobrol, padahal mereka tidak sedang haus atau lapar. Alat transportasi

yang sebenarnya mereka bisa naik motor untuk bertemu dengan temannya, namun dengan alasan gengsi dan harga diri mereka rela naik taxi atau menyewa mobil dengan pengeluaran yang tentunya jauh lebih mahal. Trend *fashion* terbaru juga ikut mempengaruhi pola hidup konsumtif para pengunjung liquid café Semarang, keinginan agar selalu terlihat *fashionable* dan elegan membuat para pengunjung liquid café Semarang rela belanja berbagai busana terbaru sedangkan mereka sudah punya pakaian yang masih bagus sebelumnya. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh salah seorang pengunjung liquid café Semarang yang bernama Septi (23 Tahun) :

“Sering temen-temen pada ngajakin nongkrong sore di restaurant di mall atau di warung kopi, hal ini membuat pengeluaranku jadi lebih boros karena harus beli minuman atau snack padahal perut masih dalam kondisi kenyang. Demi urusan gengsi juga banyak teman-teman yang rela pergi ke belanja pakaian naik taxi, padahal mereka di kosan punya sepeda motor”

Ironisnya, pola konsumsi para pengunjung yang mampu memberikan mereka kesenangan pada saat dugem terkadang tidak sesuai dengan kehidupan nyata para clubber di luar dugem. Beberapa clubbers terlihat memaksakan diri untuk tetap bergaya hidup seperti seorang clubber, walaupun kehidupan ekonomi tidak mendukung untuk bergaya layaknya para clubber. Untuk menyiasati masalah keuangan biasanya para pengunjung mencoba untuk saling berbagi pembayaran atau patungan diantara para pengunjung lainnya yang berada dalam satu kelompoknya.

Pengertian perilaku konsumtif adalah gaya hidup mewah yang tidak mempertimbangkan efek-efek dari perilaku tersebut. Perilaku hidup konsumtif

bahkan sangat merugikan individu dalam tarap personal, walaupun perilaku konsumtif tidak masuk dalam ketegori gangguan perilaku.

Bagi produsen, kelompok usia remaja adalah salah satu pasar yang potensial. Alasannya antara lain karena pola konsumsi seseorang terbentuk pada usia remaja. Di samping itu, remaja biasanya mudah terbujuk rayuan iklan, suka ikut-ikutan teman, tidak realistis, dan cenderung boros dalam menggunakan uangnya. Sifat-sifat remaja inilah yang dimanfaatkan oleh sebagian produsen untuk memasuki pasar remaja.

Di kalangan remaja yang memiliki orang tua dengan kelas ekonomi yang cukup berada, terutama di kota-kota besar, *mall* sudah menjadi rumah kedua. Mereka ingin menunjukkan bahwa mereka juga dapat mengikuti mode yang sedang beredar. Padahal mode itu sendiri selalu berubah sehingga para remaja tidak pernah puas dengan apa yang dimilikinya. Alhasil, muncullah perilaku yang konsumtif.

Perilaku konsumtif sangat berpengaruh pada kehidupan pada anak muda jaman sekarang. Karena dengan perilaku seperti itu mereka ingin disegani sama orang-orang yang mengenal dia, dan untuk menarik banyak teman untuk mendekatinya. Itulah alasan sebagian anak muda memiliki perilaku konsumtif. Seperti teori menurut Kusumadewi (2002 : 12) peningkatan penampilan diri harus selalu diikuti dengan peningkatan semua faktor yang menjadi subsistem penampilan seutuhnya. Salah satu faktor merupakan subsistem penampilan.

4.4.1.4. Perilaku Seks Bebas

Pengaruh yang dirasakan para pengunjung liquid café Semarang saat ataupun setelah melakukan dugem, mulai dari pandangan buruk dari masyarakat, masalah keuangan, dan kesehatan. Bagi sebagian masyarakat, orang-orang yang terlibat atau menyenangi musik DJ dan gemerlapnya kehidupan malam dianggap sebagai suatu kelompok yang hanya menyenangi hura-hura, tidak menyukai peraturan, dan cenderung memiliki pergaulan bebas.

Pandangan negatif terhadap para pengunjung liquid cafe biasanya lebih dirasakan oleh para pengunjung wanita. Bagi sebagian besar masyarakat kita apabila ada seorang wanita yang pulang ke rumah setelah larut malam atau hingga menjelang pagi, dapat dipastikan wanita tersebut akan menjadi “buah bibir” dan dianggap sebagai wanita yang tidak benar oleh masyarakat disekitar tempat ia tinggal. Berbagai cerita dan pandangan negatif dari masyarakat pasti akan didapatkan oleh wanita tersebut. Dikira sebagai PK (pemandu karaoke), PSK (pekerja seks komersial), atau wanita yang sering melakukan hubungan seks bebas. Dari hasil wawancara pada salah satu wanita pengunjung liquid café yang juga merupakan salah satu mahasiswa disebuah perguruan tinggi negeri di Semarang bernama Ratih (25 tahun) mengungkapkan:

“Ada penikmat musik DJ yang melakukan seks bebas atau seks di luar nikah, biasanya hal itu terjadi karena si ceweknya mabuk terus tidak sadar dibawa pulang orang diajak tidur bareng, tapi kebanyakan atas dasar suka sama suka. Kalau aku sih anti sama yang namanya seks di luar nikah, aku masih jaga keperawanku hanya buat calon suamiku nanti”

Hal senada juga diungkapkan oleh salah satu pengunjung liquid café Semarang yang bernama Andro (27 tahun) :

“Ada beberapa pengunjung pria yang datang ke liquid café selain untuk menikmati musik DJ juga untuk mencari mangsa pemuas nafsunya, namun sebagian besar pengunjung yang melakukan seks bebas itu didasari oleh hubungan pacaran dahulu. Kosan, hotel-hotel melati di Semarang, dan hotel di kawasan Bandungan menjadi tempat yang dirasa aman dan murah bagi mereka yang akan melakukan seks bebas sepulang dugem”

Seks bebas itu terjadi bukan di dalam liquid café Semarang melainkan di tempat lain seperti di kosan atau di hotel, biasanya seks bebas terjadi bukan karena direncanakan melainkan terjadi secara kebetulan. Kos-kosan atau hotel menjadi tempat yang tepat untuk para pengunjung liquid café melakukan seks bebas, biasanya kos-kosan yang bebas atau hotel-hotel kelas melati yang sering menjadi tempat hubungan seks bebas sepulang dari liquid café dalam kondisi mabuk atau setengah sadar.

Hotel-hotel kelas melati menjadi tujuan utama untuk melangsungkan hubungan seks bebas karena harganya yang terjangkau, tempatnya yang dirasa aman, dan tidak dimintanya tanda pengenal penyewa kamar oleh pengelola hotel menjadi faktor utama dipilihnya hotel kelas melati untuk melakukan seks bebas. Hal ini memberikan dampak terhadap pergaulan mereka. Mereka lebih memilih untuk bergaul dengan orang yang memahami aktivitas dan perilaku yang sedang dialami. Contoh hal kecil yaitu melakukan pergaulan cukup dengan orang-orang yang se-hobi dan se-pandangan. Langkah ini bertujuan agar mereka dapat menjaga perilaku dan ucapan yang kurang enak dari lingkungan sekitar.

4.4.2. Pengaruh musik DJ terhadap Penampilan Para Pengunjung di Liquid Cafe Semarang

Remaja punya banyak cara untuk mencari perhatian. Beberapa di antaranya adalah tampil dengan nyeleneh, tampil beda dari yang lain. Mulailah mereka terlihat aneh dengan penampilan yang kadang mengundang kontroversi. Busana serba minim bagi remaja wanita sangat disukai. Sedangkan yang pria tampil lebih percaya diri dengan aksesoris di tubuhnya. Hal dapat dicermati dari cara busana dan penampilan fisik mereka. Cara tersebut adalah bentuk remaja mencari perhatian untuk menunjukkan siapa dirinya, namun tak jarang juga yang cukup maklum dengan keadaan ini.

Tampilan busana remaja sangat bergantung dari mode yang sedang trend. Trend ini tentu saja dibawa oleh para idola remaja yang bisa saja memberi inspirasi mereka dari segi penampilan. Misalnya sekarang lagi trend baju korea. Termasuk ketika beberapa dari remaja tampil dengan busana yang minim, *tattoo* permanen di tubuhnya atau tindik yang tak hanya ada di telinga sebagaimana wajarnya. Mode busana menjadikan mereka mengikuti perkembangan dari waktu ke waktu.

Busana yang dikenakan sebagian besar pengunjung liquid café Semarang pada umumnya bagi wanita adalah *dress* pesta. *Dress* adalah pakaian seperti rok namun pendek, sebatas paha atau diatas lutut. Selain dress untuk atasan menggunakan blues atau kemeja wanita dengan perpaduan bawahan rok spend pendek. Untuk tambahan lain yaitu para wanita biasanya menggunakan pernak pernik atau aksesoris berupa kalung, gelang dan anting yang unik. Sepatu ber-hak

tinggi menjadi pelengkap busana pesta yang dikenakan wanita penikmat dunia malam ini. Kolaborasi busana tersebut yang menjadi trend berbusana remaja masa kini.

Busana yang dikenakan lelaki yang sebagian besar kalangan mahasiswa berupa kaos *casual*, celana *jeans* dan bersepatu *casual*. Mereka menganggap dengan berbusana seperti itu akan terlihat lebih sederhana namun juga tidak meninggalkan kesan elegan. Aksesoris yang digunakan sebagian besar bagi kaum pria ketika mengunjungi cafe adalah kalung, anting, gelang atau jam tangan.

Bagi laki-laki yang sudah memiliki penghasilan lebih atau berlatar belakang orang kaya, lebih berpenampilan elegan. Dengan berpakaian menggunakan kemeja ber-merk, celana kain dan sepatu kulit. Untuk aksesorisnya menggunakan jam tangan ber-merk, dan memakai cincin.

Berdasarkan simpulan tentang deskripsi busana yang dikenakan para pengunjung liquid café Semarang dapat disimpulkan bahwa pengunjung mengenakan busana yang mengikuti jaman. Hal ini juga dapat disimpulkan bahwa secara tidak langsung berbusana sudah menjadi gaya hidup tersendiri.



Gambar 10. Penampilan para pengunjung Liquid Cafe Semarang
(Sumber : Dokumentasi Indra, 03 November 2014)

BAB 5

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Menurut pengamatan, peneliti menemukan beberapa hal yang menjadikan beberapa kesimpulan. Selain itu juga saran-saran penting yang akan bermanfaat bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Diantaranya sebagai berikut :

Berbagai persepsi atau pandangan masyarakat yang kurang baik kepada musik DJ ternyata berbeda dengan pandangan para pengunjung Liquid Café Semarang yang menganggap bahwa musik DJ adalah musik yang baik dan dapat memberi manfaat bagi kehidupan mereka. Masyarakat menganggap musik DJ adalah musik yang hanya membuat pendengarnya jadi hidup berfoya-foya, tidak mau mematuhi peraturan, dan hidup dalam pergaulan bebas. Ternyata bertolak belakang dengan pandangan para pengunjung liquid café Semarang yang menganggap bahwa : (1) Musik DJ merupakan musik yang dapat memberi semangat; (2) Musik DJ dapat menjadi selingan atau iringan yang pas untuk acara berkumpul dan mengobrol; (3) Musik DJ dapat membuat penikmatnya mendapatkan teman baru dan memiliki lebih banyak teman; (4) Musik DJ merupakan suatu trend yang harus diikuti oleh pendengarnya, sehingga pendengarnya akan menjadi orang yang tidak ketinggalan zaman; (5) Musik DJ dapat menjadi obat atau tempat pelarian dari masalah-masalah yang sedang dihadapi; (6) Musik DJ mampu menjadi sebuah motivasi bagi seseorang untuk mau belajar bermain DJ dan mencoba untuk menghasilkan karya-karya dari musik

DJ; (7) Musik DJ dapat menjadi sebuah ide untuk orang-orang yang akan membuat sebuah acara hiburan.

Perilaku yang muncul dari proses aktivitas penikmat musik DJ yang mengunjungi liquid café Semarang di antaranya adalah perilaku malas, perilaku minum-minuman keras, perilaku hidup konsumtif, dan perilaku seks bebas. Perilaku malas dipengaruhi oleh aktivitas penikmat musik DJ yang datang ke liquid café Semarang pada malam hari untuk menikmati pertunjukan musik DJ, hal ini menjadikan pengunjung sering pulang larut malam dan tidur menjelang pagi yang dapat membuat rasa ngantuk dan mudah lelah pada siang harinya sehingga para pengunjung merasa malas untuk melakukan aktivitas pada siang hari. Perilaku minum-minuman keras juga terjadi karena aktivitas penikmat musik DJ yang datang ke liquid café Semarang, dentuman musik DJ yang keras serta liquid café Semarang yang menjual beraneka minuman beralkohol membuat para penikmat musik DJ tertarik untuk mencoba minum-minuman beralkohol untuk dapat mendapatkan kesenangan dan kepuasan secara lebih walaupun sebagian pengunjung liquid café Semarang ada yang tidak suka minum dengan alasan kesehatan. Perilaku hidup konsumtif yang terjadi karena aktivitas penikmat musik DJ yang datang ke liquid café Semarang lebih dipengaruhi karena alasan gengsi, dan rasa ingin mengikuti trend yang terbaru, hal ini timbul karena para penikmat musik DJ sering berkumpul untuk nongkrong dan ngobrol membahas segala sesuatu yang sedang trend seperti *culiner*, *lifestile*, *otomotif*, *gadget*, dan *fashion* membuat para penggemar musik DJ untuk selalu berbelanja dan ingin memiliki berbagai barang yang sedang trend walaupun mungkin barang itu tidak terlalu

mereka butuhkan. Sedangkan perilaku seks bebas sebenarnya tidak murni terjadi karena pengaruh musik DJ melainkan terjadi karena aktivitas perkenalan para penikmat musik DJ yang saling berkenalan saat mereka menikmati musik DJ bersama di liquid café Semarang tidak menutup kemungkinan untuk terjadi suka sama suka atau “cinlok” cinta lokasi serta kondisi para penikmat musik DJ yang pulang larut malam dengan keadaan mabuk itu dapat membuat para penikmat musik DJ untuk melakukan seks bebas. Penampilan para pengunjung musik DJ yang ingin terlihat rapi, *fashionable*, dan elegan membuat para penikmat musik DJ yang datang ke liquid café Semarang selalu memperhatikan kondisi penampilan fisik mereka. Mulai dari aktivitas perawatan diri di salon hingga aktivitas belanja busana yang sedang trend semua dilakukan hanya demi agar mereka dapat terlihat maksimal. Gaya potongan rambut yang sedang trend, pakaian yang sedang trend, pernak-pernik aksesoris yang sedang trend akan selalu dikenakan oleh para pengunjung liquid café Semarang dalam menikmati musik DJ yang disajikan, hal ini dilakukan sebagai bukti bahwa mereka adalah orang-orang yang modern dan tidak kampungan.

5.2. Saran

Berasarkan hasil penelitian, saran yang dapat penulis berikan, antara lain pertama bagi para DJ di liquid café Semarang diharapkan terus berkarya dan mengembangkan kreatifitas musik DJ dan mencoba membuat acara atau event tentang musik DJ di luar dari liquid café Semarang. Seperti mengadakan parade musik DJ yang waktunya tidak telalu larut malam, agar penikmat musik DJ

mengetahui eksistensi musik DJ tidak hanya di dalam liquid café Semarang. Serta masyarakat umum juga dapat menikmati pertunjukan musik DJ.

Kedua bagi penikmat musik DJ di liquid café Semarang agar dapat bersikap lebih bijak dan lebih selektif dalam mengambil hal-hal yang positif serta menghindari hal-hal negatif bagi kehidupan mereka. Dengan cara memilih waktu yang tepat dalam mencari hiburan, serta lebih bijak dalam melakukan pergaulan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani.1994. *Sosiologi Skema, Teori dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alfian.1985. *Persepsi Masyarakat tentang kebudayaan (kumpulan karangan)*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. RinekaCipta
- Badudu dan Zain.1994. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pustaka. Sinar Harapan.
- Hasan, Fuad. 1997.*Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kartono, Kartini.1984. *Psikologi Umum*. Bandung: Alumni.
- Krech, D., et al.1962. *Individual in Society*. Tokyo: Mc.Graw Hill.
- Kusumadewi. 2002. *Perawatandan Tata Rias Wajah Wanita Usia 40+*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lass, Roger. 1974. *Linguistic Orthogenesis: Scots vowel length and the English length conspiracy*, Dalam: Anderson and Jones (eds.) *Historical Linguistics*. Amsterdam: North Holland. p. 311--343.
- Lindzey, G. and Aronson, E.(Ed).1975. *The Hand Book of Social Psychology Vol. 1-5*. New Delhi: Amerind Publishing Co.
- Liyansyah, Muhammad. 2009. *Dugem Gaya Hidup Para Clubbers*, Skripsi (tidakditerbitkan). Medan: Fakultas Psikologi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Departemen Antropologi Universitas Sumatera Utara.
- Mahmud, M Dimiyati. 1989. *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: BPEF
- Mar'at. 2004. *Sikap Manusia, Perubahan Serta Pengukurannya*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Margono, 2000. *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, J Lexy. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakaya.
- _____. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakaya.

- Nindyastari, Dimitri. 2009. *Gaya Hidup Remaja Yang Melakukan Clubbing, Skripsi* (tidakditerbitkan). Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan dan Prilaku Kesehatan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- _____. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Peraturan Pemerintah No.28 tahun 1990 Tentang Pendidikan Dasar.
- Poerwadarminta, W. J. S. 1993. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Pringgodigdo, AG.1973. *Ensiklopedi Umum*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Pepper, Stephen C. 1976. *Principles of Art Appreciation*. New York: Brece and Company P157-235
- Rahmat, J.1985. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Karya.
- Ritzer, George. 1975. *Sociology: A Multiple Paradigm Science*. Boston: Allyn and Bacon Inc.
- Sadli, Saporinah. 1976. *Persepsi Sosial Mengenai Perilaku Menyimpang*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Sholehuddin. 2008. *Kepemimpinan Pemuda Dalam Berbagai Perspektif*. Jakarta: Intimedia.
- Strinati, Dominic. 2007. *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Jejak.
- Sudiana, Dendi. 1989. *Perilaku Konsumen*. Bandung: Remaja Karya.
- Sugiyono. 2010. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryanto, F. Totok, 2007. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Seni*. Semarang: UNNES Press.
- Tim Pengembangan MKDK IKIP Semarang.1989. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia.1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Tiska, Sri Yola. 2009. *Hubungan Antara Kesepian Dan Kebutuhan Afiliasi Pada Remaja Akhir Yang Senang Clubbing*, Skripsi (tidak diterbitkan). Jakarta: Universitas Gunadarma.

Wadiyo. 2008. *Sosiologi Seni: Sisi Pendekatan Multi Tafsir*. Semarang: UNNES Press.

Walgito, Bimo. 1991. *Hubungan Antara Persepsi Mengenai Sikap Orang Tua Dengan Harga Diri Para Siswa Sekolah Umum Tingkat Atas (SMA) Di Provinsi Jawa Tengah, Disertasi (tidak diterbitkan)*. Jogjakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.

_____. 2002. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.

<http://efriharefa.blogspot.com/2012/10/asal-mula-musik-dj-disc-jockey-dan.html>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Surat Keputusan Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 1201/FBS/2014**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik Tanggal 9 September 2014

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan mengugaskan kepada:
- Nama : ABDUL RACHMAN, S.Pd. M.Pd.
NIP : 198001202006041002
Pangkat/Golongan : III/B
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : FEBRI INDRA RUKMANA
NIM : 2501409080
Jurusan/Prodi : Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik
Topik : PEMBELAJARAN DJ CONTROLLER DI LIQUID CAFE
SEMARANG (STUDI KASUS : GRUP DJ BARBIE BONES)
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal



DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 10 September 2014

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 196008031989011001



2501409080

.... FM-03-AKD-24/Rev. 00

Surat Keputusan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon/Fax : (024) 8508010, email : fbs@unnes.ac.id
Laman : <http://fbs.unnes.ac.id>

Nomor : 3916/UN37.1.2/LT/2014

17 Oktober 2014

Lamp. :-

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Pimpinan Liquid Café
di Semarang

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa kami,

nama : **Febri Indra Rukmana**
nim : 2501409080
jurusan : Pendidikan Seni Musik
jenjang program : S1
tahun akademik : 2014-2015
judul : **Pengaruh Musik DJ Terhadap Perilaku dan Penampilan para Pengunjung di Liquid Café Semarang**

akan mengadakan penelitian di: Liquid Café.

Waktu pelaksanaan : Oktober 2014 s.d selesai.

Kami mohon Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa di atas untuk keperluan yang dimaksud.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 1960080319890011001

Tembusan:

1. Ketjur. Sendratasik
2. Ybs.

PEDOMAN OBSERVASI DAN WAWANCARA

Metode yang dipakai	Data yang diperoleh	Sumber Data	Tempat
Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • Suasana tempat menikmati musik DJ • Ekspresi para pengunjung • Acara apa saja yang ditampilkan liquid café Semarang • Jenis makanan dan minuman apa saja yang ada di liquid café Semarang • Aktivitas para pengunjung di dalam liquid café Semarang • Penampilan para pengunjung di liquid café Semarang 	Liquid Café Semarang	Liquid Cafe Semarang
Wawancara	<ul style="list-style-type: none"> • Kapan pertama kali informan datang ke liquid café Semarang • Waktu dan lama informan datang ke liquid café Semarang • Pengaruh datang ke liquid café Semarang pada kehidupan Informan sehari-hari • Manfaat datang ke liquid café Semarang bagi Informan/penikmat musik DJ. • Perasaan Informan saat menikmati musik DJ di liquid café Semarang • Pandangan atau persepsi pengunjung liquid café Semarang terhadap musik DJ • Penampilan para pengunjung di liquid café Semarang 	Informan	Situasional (tergantung waktu dan keadaan informan)

DATA INFORMAN

1. Nama : Septi
Umur : 23 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa PTS di Semarang
Asal : Jepara
2. Nama : Ratih
Umur : 25 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa PTN di Semarang
Asal : Kudus
3. Nama : Arista
Umur : 25 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan : Mahasiswa PTN di Semarang
Asal : Demak
4. Nama : Sebastian
Umur : 22 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan : Mahasiswa PTS di Salatiga
Asal : Pati
5. Nama : Rossi
Umur : 27 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : PSK di Lokalisasi Semarang
Asal : Cirebon
6. Nama : Jhoni
Umur : 32 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan : Wiraswasta
Asal : Kendal
7. Nama : Diendi
Umur : 21 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan : Mahasiswa PTS di Semarang & Persewaan Mobil
Asal : Purwokerto

8. Nama : Vero
Umur : 29 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Karyawan Perusahaan
Asal : Semarang

9. Nama : Riza
Umur : 22 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa PTS di Salatiga
Asal : Salatiga

10. Nama : Andro
Umur : 27 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Event Organizer
Asal : Semarang

11. Nama : Adit
Umur : 25 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Mahasiswa PTN di Semarang
Asal : Rembang

INSTRUMENT PENELITIAN

Nama:

Umur:

Jenis Kelamin:

Pekerjaan:

Asal :

1. Apa tujuan anda datang ke Liquid Café Semarang?
2. Bagaimana pandangan anda tentang musik DJ di Liquid Cafe Semarang?
3. Aktivitas apa saja yang anda lakukan ketika berada di dalam Liquid Café Semarang?
4. Apa dampak yang muncul atau terjadi dari pengaruh aktivitas menikmati musik DJ di Liquid Café Semarang?
5. Seperti apa pakaian yang sering anda gunakan untuk datang ke Liquid Café Semarang?
6. Dimanakah biasanya anda mendapatkan pakaian dan aksesoris yang anda gunakan untuk datang ke Liquid Cafe Semarang?

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama : Septi
 Umur : 23 tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pekerjaan : Mahasiswa PTS di Semarang
 Asal : Jepara

1. Apa tujuan anda datang ke Liquid Café Semarang?
 Jawab :Yah cari hiburan aja sih, bosan dikosan terus. Biar gak dibilang kuper juga sama temen-temen.
2. Bagaimana padangan anda tentang musik DJ di Liquid Cafe Semarang?
 Jawab :Musik DJ bagiku adalah satu spirit atau kekuatan yang muncul dengan sendirinya disaat aku mendengarkannya, adrenaline jadi lebih terpacu dan tubuh jadi lebih semangat. apalagi kalau ngedengerinnya di club atau café jadi lebih mantab karena soundnya juga pastikan lebih bagus dari punyaku
3. Aktivitas apa saja yang anda lakukan ketika berada di dalam Liquid Café Semarang?
 Jawab :Ngumpul sama temen-temen, ngobrol sambil minum-minum, abis itu joget trus udah deh pulang.,
4. Apa dampak yang muncul atau terjadi dari pengaruh aktivitas menikmati musik DJ di Liquid Café Semarang?
 Jawab :Sering temen-teman pada ngajakin nongkrong sore di restaurant di mall atau di warung kopi, hal ini membuat pengeluaranku jadi lebih boros karena harus beli minuman atau snack padahal perut masih dalam kondisi kenyang. Demi urusan gensi juga banyak teman-teman yang rela pergi ke belanja pakaian naik taxi, padahal mereka di kosan punya sepeda motor.
5. Seperti apa pakaian yang sering anda gunakan untuk datang ke Liquid Café Semarang?
 Jawab :Aku seringnya sih pakai dress dan sepatu higheel klo kesana, secara kan tujuannya party. Tp klo pas males pakai dress ya hotpan aja sama kaos dan sepatu *casual* biar simple tapi ya tetep nyari hotpan sama kaos yang *casual*.
6. Dimanakah biasanya anda mendapatkan pakaian dan aksesoris yang anda gunakan untuk datang ke Liquid Cafe Semarang?
 Jawab :Klo dress sih seringnya beli di butik2 atau online shop, tp klo hotpan sama kaos ya nyari di distro-distro.

Nama : Ratih
 Umur : 25 tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pekerjaan : Mahasiswa PTN di Semarang
 Asal : Kudus

1. Apa tujuan anda datang ke Liquid Café Semarang?
 Jawab : Ngumpul sama temen2 maen yang satu hobi, sambil dengerin musik-musiknya.
2. Bagaimana padangan anda tentang musik DJ di Liquid Cafe Semarang?
 Jawab : Musik DJ bagi saya adalah selingan yang sangat cocok untuk berkumpul. Musik ini sangat cocok sebagai pengiring suasana atau sarana berdiskusi, untuk melampiaskan kerinduan dengan teman-teman lama. Hal lain yang dapat diperoleh menurut kami adalah dapat menyatukan atau lebih mengakrabkan persahabatan kami
3. Aktivitas apa saja yang anda lakukan ketika berada di dalam Liquid Café Semarang?
 Jawab : Aku seringkali paling cuma ngumpul sama temen, bercanda-canda, *ngefloor*, trus cari kenalan baru.
4. Apa dampak yang muncul atau terjadi dari pengaruh aktivitas menikmati musik DJ di Liquid Café Semarang?
 Jawab : Ada penikmat musik DJ yang melakukan seks bebas atau seks diluar nikah, biasanya hal itu terjadi karena si ceweknya mabuk terus tidak sadar dibawa pulang orang diajak tidur bareng, tapi kebanyakan atas dasar suka sama suka. Kalau aku sih anti sama yang namanya seks diluar nikah, aku masih jaga keperawanku hanya buat calon suamiku nanti.
5. Seperti apa pakaian yang sering anda gunakan untuk datang ke Liquid Café Semarang?
 Jawab : Aku biasanya pakai setelan blues sama rok sepan pendek sih, terus sepatu *highheel* biar kayak sekertaris2 kantoran, kesannya itu smart gitu loh.
6. Dimanakah biasanya anda mendapatkan pakaian dan aksesoris yang anda gunakan untuk datang ke Liquid Cafe Semarang?
 Jawab : Nyari aja di mall-mall, kan banyak tuh pilihannya.

Nama : Arista
Umur : 25 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan : Mahasiswa PTN di Semarang
Asal : Demak

1. Apa tujuan anda datang ke Liquid Café Semarang?
Jawab : Mencari hiburan biar gak stress dengan rutinitas yang membosankan.
2. Bagaimana padangan anda tentang musik DJ di Liquid Cafe Semarang?
Jawab : Satu hal yang ada dalam pikiran ketika saya merasa bahwa hidup dari hari ke hari adalah masalah demi masalah. Entah masalah yang berasal dari rumah atau luar rumah, dan tempat ini (Liquid Cafe) adalah tempat yang paling mengerti akan kondisi yang saya alami.
3. Aktivitas apa saja yang anda lakukan ketika berada di dalam Liquid Café Semarang?
Jawab : Merokok, minum, dengerin musik DJ sambil joget-joget biar lebih asyik.
4. Apa dampak yang muncul atau terjadi dari pengaruh aktivitas menikmati musik DJ di Liquid Café Semarang?
Jawab : saya sering mengikuti acara sampai selesai, soalnya kalau tidak sampai selesai rasanya tanggung untuk ditinggal. Karena saya merasa senang kalau sudah dicafe bersama teman-teman. Tapi memang resikonya saya sering bolos kuliah karena sering bangun kesiangan.
5. Seperti apa pakaian yang sering anda gunakan untuk datang ke Liquid Café Semarang?
Jawab : Aku paling seneng pake kaos, celana jeans panjang, sama sepatu casual.
6. Dimanakah biasanya anda mendapatkan pakaian dan aksesoris yang anda gunakan untuk datang ke Liquid Cafe Semarang?
Jawab : Aku seringnya belanja di planet surf kalau pas lagi ada diskon, kalau gak ada diskon ya belanjanya di distro.

Nama : Sebastian
 Umur : 22 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Pekerjaan : Mahasiswa PTS di Salatiga
 Asal : Pati

1. Apa tujuan anda datang ke Liquid Café Semarang?
 Jawab : Tujuan aku ya emang pengen menikmati pertunjukan musik DJ di sana aja.
2. Bagaimana pandangan anda tentang musik DJ di Liquid Cafe Semarang?
 Jawab :Musik DJ bagi saya mampu memunculkan ketertarikan tersendiri, sehingga banyak muncul ide-ide saya untuk ingin juga mencoba belajar untuk membuat sebuah karya dari music DJ. Gaya sang DJ yang terkesan keren, beat yang cepat serta efek-efek suara yang ada di musik DJ memberi nuansa meriah pada setiap lagu yang dimainkan.
3. Aktivitas apa saja yang anda lakukan ketika berada di dalam Liquid Café Semarang?
 Jawab : Aku lebih seneng duduk diem aja, nikmatin snack dan softdrink sambil nonton aksi-aksi dari para DJ.
4. Apa dampak yang muncul atau terjadi dari pengaruh aktivitas menikmati musik DJ di Liquid Café Semarang?
 Jawab :Dampak yang aku rasain dari aktivitas menikmati musik DJ di Liquid café itu biasanya badan jadi lebih mudah capek di siang harinya, dan terasa ngantuk kalau sore hari.
5. Seperti apa pakaian yang sering anda gunakan untuk datang ke Liquid Café Semarang?
 Jawab : Aku lebih sering pakai kaos berkerah, celana panjang, dan sepatu *casual*.
6. Dimanakah biasanya anda mendapatkan pakaian dan aksesoris yang anda gunakan untuk datang ke Liquid Cafe Semarang?
 Jawab : Aku kalau belanja selalu di planet surf, kalau tidak di planet surf aku enggak deh.

Nama : Rossi
 Umur : 27 tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pekerjaan : PSK di Lokalisasi Semarang
 Asal : Cirebon

1. Apa tujuan anda datang ke Liquid Café Semarang?

Jawab : Aku kalau ke liquid itu kalau di ajak sama tamuku, kalau enggak ya pas lagi ada DJ artis aja aku ke liquid. Tujuannya ya buat nyari hiburan lah, seneng-seneng.

2. Bagaimana padangan anda tentang musik DJ di Liquid Cafe Semarang?

Jawab : Bagiku musik DJ itu bukan hanya sekedar musik tapi juga gaya hidup, menyukai musik DJ bagiku juga harus menyukai gaya hidupnya. Aku merasa nyaman kalau mendengarkan musik DJ dan hidup didalam gaya hidup para penikmat musik DJ. Rasanya menjadi diri sendiri, dan inilah aku dengan musikku

3. Aktivitas apa saja yang anda lakukan ketika berada di dalam Liquid Café Semarang?

Jawab : Mabok, rokokan, joget-joget, sambil saling berkenalan dengan para pengunjung liquid yang lain.

4. Apa dampak yang muncul atau terjadi dari pengaruh aktivitas menikmati musik DJ di Liquid Café Semarang?

Jawab : Dampaknya sangat menguntungkan buat aku, karena aku bisa keluar komplek buat seneng-seneng tapi dapet bayaran yang sama seperti di komplek dari tamuku yang ngajak aku itu tadi. Juga aku bisa dapet kenalan lebih banyak, jadi tamu-tamuku juga tentunya tambah banyak.

5. Seperti apa pakaian yang sering anda gunakan untuk datang ke Liquid Café Semarang?

Jawab : Aku kalau ke Liquid selalu memakai *drees* dengan sepatu *higheel*, selain biar gak kelihatan kampungan juga aku bisa lebih percaya diri dan merasa *sexy* kalau memakai setelan *drees* dan sepatu *higheel*.

6. Dimanakah biasanya anda mendapatkan pakaian dan aksesoris yang anda gunakan untuk datang ke Liquid Cafe Semarang?

Jawab : Aku sekali tempo selalu berbelanja dress di mall-mall besar buat mendapatkan mode drees yang terbaru.

Nama : Jhoni
Umur : 32 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan : Wiraswasta
Asal : Kendal

1. Apa tujuan anda datang ke Liquid Café Semarang?
Jawab : Untuk bersenang-senang, menikmati musik DJ sambil minum-minuman dan cuci mata.
2. Bagaimana pandangan anda tentang musik DJ di Liquid Cafe Semarang?
Jawab : Aku merasa bahwa musik DJ itu mampu merilekskan otak, ketika aku mendengarkan musik DJ itu aku jadi merasa tidak punya masalah atau beban dalam hidupku. Rasanya seneng aja kalau setelah mendengarkan musik DJ, seperti seorang yang baru saja mendapatkan hadiah
3. Aktivitas apa saja yang anda lakukan ketika berada di dalam Liquid Café Semarang?
Jawab :
4. Apa dampak yang muncul atau terjadi dari pengaruh aktivitas menikmati musik DJ di Liquid Café Semarang?
Jawab : Musik DJ dan minuman itu udah jadi satu paket, kalau dengerin musik DJ itu biasanya aku langsung pengen minum, kalau udah minum pasti pengennya dengerin musik DJ. Kalau dengerin musik DJ itu rasanya seneng banget dan rilex, tapi kalau dengerin musik DJ sambil minum itu rasanya fly banget.
5. Seperti apa pakaian yang sering anda gunakan untuk datang ke Liquid Café Semarang?
Jawab : Aku suka pakai kaos berkerah, celana jeans panjang, dan sepatu kulit.
6. Dimanakah biasanya anda mendapatkan pakaian dan aksesoris yang anda gunakan untuk datang ke Liquid Cafe Semarang?
Jawab : Aku kalau belanja seringnya di outlet-outlet yang ada di dalam mall.

Nama : Diendi
Umur : 21 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan : Mahasiswa PTS di Semarang & Persewaan Mobil
Asal : Purwokerto

1. Apa tujuan anda datang ke Liquid Café Semarang?
Jawab : Untuk mencari hiburan sambil ngumpul sama teman-teman.
2. Bagaimana padangan anda tentang musik DJ di Liquid Cafe Semarang?
Jawab : Saya kalau mendengarkan musik DJ itu selalu ingin untuk berjoget dan berdansa, hambar rasanya kalau setelah dengeren musik DJ tapi tidak joget, apalagi kalau lagu-lagunya yang diputerin itu yang lagi hit dan keren banget
3. Aktivitas apa saja yang anda lakukan ketika berada di dalam Liquid Café Semarang?
Jawab : Aktivitas saya kalau di dalam liquid ya menikmati musik DJ sambil berjoget seru-seruan sama teman-teman.
4. Apa dampak yang muncul atau terjadi dari pengaruh aktivitas menikmati musik DJ di Liquid Café Semarang?
Jawab : Dampaknya aku sering bangun kesiangan dan jadi sering bolos ngampus.
5. Seperti apa pakaian yang sering anda gunakan untuk datang ke Liquid Café Semarang?
Jawab : Biasanya aku ke liquid pakai kemeja dan celana panjang serta sepatu kulit.
6. Dimanakah biasanya anda mendapatkan pakaian dan aksesoris yang anda gunakan untuk datang ke Liquid Cafe Semarang?
Jawab : Dapat dari belanja di mall.

Nama : Vero
Umur : 29 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Karyawan Perusahaan
Asal : Semarang

1. Apa tujuan anda datang ke Liquid Café Semarang?

Jawab : Tujuan aku sih yang pasti pengen seneng-seneng ya, secara kalau siang stress dengan kerjaan di kantor.

2. Bagaimana pandangan anda tentang musik DJ di Liquid Cafe Semarang?

Jawab : Aku biasanya dengerin musik DJ sambil ngefloor, disitu akan terasa lebih asyik karena aku bisa punya banyak teman untuk ngedance. Tidak menutup kemungkinan saat aku ngefloor juga sering kali diajak kenalan sama orang, dan akhirnya kita menjadi teman di dalam liquid café mapupun diluar

3. Aktivitas apa saja yang anda lakukan ketika berada di dalam Liquid Café Semarang?

Jawab : Aku kalau ke liquid café itu ya minum, joget, sambil kenalan dengan pengunjung lain.

4. Apa dampak yang muncul atau terjadi dari pengaruh aktivitas menikmati musik DJ di Liquid Café Semarang?

Jawab : Saya menikmati sajian musik DJ yang ada di liquid café Semarang kadang saya sampai enggan untuk pulang jika musik itu tidak berhenti. Dan saya juga pernah terlambat berangkat kerja karena keasikkan menikmati sajian musik DJ sampai pagi.

5. Seperti apa pakaian yang sering anda gunakan untuk datang ke Liquid Café Semarang?

Jawab : Aku biasanya pakai setelan blues sama rok sepan pendek sih, terus sepatu higheel.

6. Dimanakah biasanya anda mendapatkan pakaian dan aksesoris yang anda gunakan untuk datang ke Liquid Cafe Semarang?

Jawab : Biasanya aku belanja di mall, karena selain pilihannya yang banyak juga kalau di mall sudah pasti pakaiannya bermerk terkenal.

Nama : Riza
Umur : 22 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa PTS di Salatiga
Asal : Salatiga

1. Apa tujuan anda datang ke Liquid Café Semarang?
Jawab : Yang pasti aku datang ke liquid karena pengen nyari hiburan malam.
2. Bagaimana pandangan anda tentang musik DJ di Liquid Cafe Semarang?
Jawab : Musik DJ menurutku adalah suatu perkembangan jaman yang harus diikuti, kalau aku tidak *update* atau mengikuti musik DJ nanti malah dikira kuper atau ketinggalan zaman. Musik DJ kan termasuk musik internasional, jadi wajarlah kalau aku juga ingin punya selera yang internasional juga
3. Aktivitas apa saja yang anda lakukan ketika berada di dalam Liquid Café Semarang?
Jawab : Aktivitas saya ya paling seperti kebanyakan pengunjung lainnya, yaitu kumpul-kumpul bareng temen, ngobrol-ngobrol sambil minum, trus dance bareng.
4. Apa dampak yang muncul atau terjadi dari pengaruh aktivitas menikmati musik DJ di Liquid Café Semarang?
Jawab : Dampaknya kadang ngantuk ketika jam perkuliahan, kadang pernah juga sampai ketiduran di kelas.
5. Seperti apa pakaian yang sering anda gunakan untuk datang ke Liquid Café Semarang?
Jawab : Aku kalau ke Liquid selalu memakai *drees* dengan sepatu *higheel*, selain biar gak kelihatan kampungan juga aku bisa lebih percaya diri dan merasa *sexy* kalau memakai setelan *drees* dan sepatu *higheel*.
6. Dimanakah biasanya anda mendapatkan pakaian dan aksesoris yang anda gunakan untuk datang ke Liquid Cafe Semarang?
Jawab : Aku kalau belanja pakaian dan aksesoris itu selalu di butik, selain karena barangnya bagus juga aku gak mau banyak orang yang ngembarin.

Nama : Andro
 Umur : 27 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Pekerjaan : Event Organizer
 Asal : Semarang

1. Apa tujuan anda datang ke Liquid Café Semarang?
 Jawab :Untuk menikmati sajian acara di liquid dan menikmati alunan musik DJ.
2. Bagaimana padangan anda tentang musik DJ di Liquid Cafe Semarang?
 Jawab :Dengan seringnya saya mendengar dan melihat pertunjukan DJ di liquid cafe Semarang, di situ saya melihat bahwa musik DJ merupakan musik yang asyik bagi penikmatnya. Terlihat dari antusiasme penonton, tatanan lampu yang gemerlap, serta aksi-aksi keren dari tiap-tiap DJ, saya jadi ingin ada satu event yang lebih besar lagi tentang pertunjukan musik DJ.
3. Aktivitas apa saja yang anda lakukan ketika berada di dalam Liquid Café Semarang?
 Jawab :Aktivitas saya lebih sering hanya duduk mengamati setiap acara yang disajikan oleh liquid café dan mengamati antusiasme para pengunjung di liquid café.
4. Apa dampak yang muncul atau terjadi dari pengaruh aktivitas menikmati musik DJ di Liquid Café Semarang?
 Jawab :Ada beberapa pengunjung pria yang datang ke liquid café selain untuk menikmati musik DJ juga untuk mencari mangsa pemuas nafsunya, namun sebagian besar pengunjung yang melakukan seks bebas itu didasari oleh hubungan pacaran dahulu. Kosan, hotel-hotel melati di Semarang, dan hotel di kawasan Bandungan menjadi tempat yang dirasa aman dan murah bagi mereka yang akan melakukan seks bebas sepulang dugem.
5. Seperti apa pakaian yang sering anda gunakan untuk datang ke Liquid Café Semarang?
 Jawab : Aku lebih nyaman pake kemeja lengan pendek, celana jeans panjang dan sepatu casual.
6. Dimanakah biasanya anda mendapatkan pakaian dan aksesoris yang anda gunakan untuk datang ke Liquid Cafe Semarang?
 Jawab :Dapat dari outlet di dalam mall-mall.

Nama : Adit
Umur : 25 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Mahasiswa PTN di Semarang
Asal : Rembang

1. Apa tujuan anda datang ke Liquid Café Semarang?
Jawab : Aku pengen dengerin lagu-lagu yang diputerin sama para DJ di liquid café.
2. Bagaimana padangan anda tentang musik DJ di Liquid Cafe Semarang?
Jawab : Aku itu senang sekali dengan lagu-lagu musik DJ yang dimainkan sama DJ di Liquid Café, lagu-lagunya selalu update sesuai dengan hit-hit terbaru. Biasanya setelah aku mendengarkan lagu-lagu musik DJ yang aku rasa bagus, aku langsung cari tahu lagu itu judulnya apa terus aku download buat koleksi musik DJ di handhoneku.
3. Aktivitas apa saja yang anda lakukan ketika berada di dalam Liquid Café Semarang?
Jawab : Minum, joget-joget asyik ngikutin irama musik DJ.
4. Apa dampak yang muncul atau terjadi dari pengaruh aktivitas menikmati musik DJ di Liquid Café Semarang?
Jawab : Aku kalau siang sering gak kuat bangun gara-gara telor kebanyakan minum waktu di dalam liquid.
5. Seperti apa pakaian yang sering anda gunakan untuk datang ke Liquid Café Semarang?
Jawab : Aku pakai kaos, celana panjang, sama sepatu casual.
6. Dimanakah biasanya anda mendapatkan pakaian dan aksesoris yang anda gunakan untuk datang ke Liquid Cafe Semarang?
Jawab : Soal belanja kalau aku sih nyari di distro yang harganya terjangkau, tapi juga nyari yang modelnya paling terbaru.

FOTO-FOTO

Tabel : 1.1.1
Table :

Letak Geografis Kota Semarang
Geographical Site of Semarang

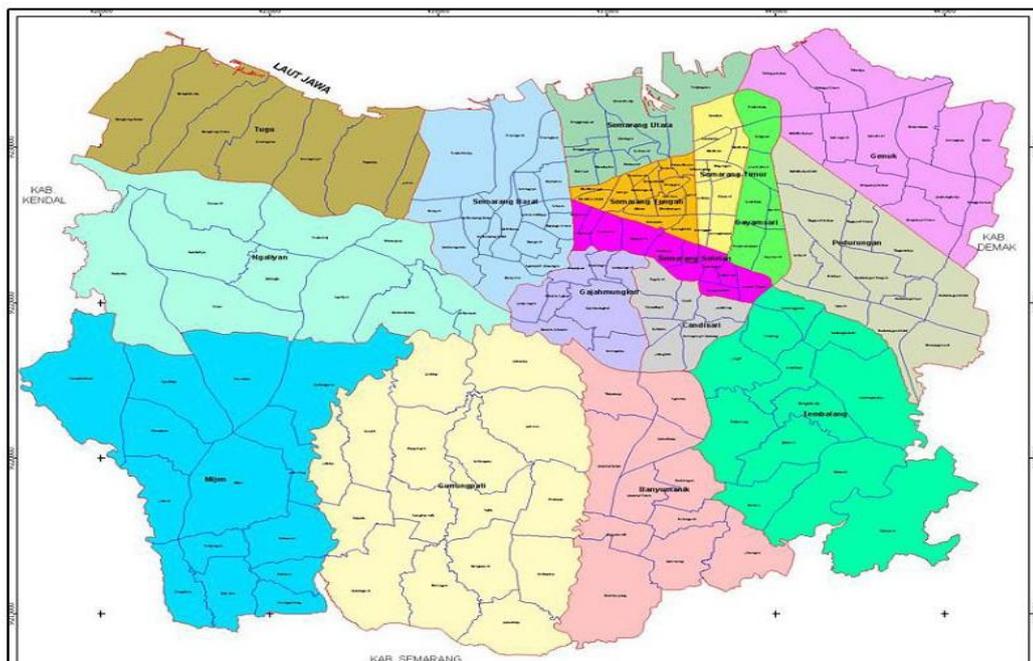
Uraian	Batas Wilayah	
	Letak Lintang	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1. Sebelah Utara	6° 50' LS	Laut Jawa
2. Sebelah Selatan	7° 10' LS	Kab. Semarang
3. Sebelah Barat	109° 50' BT	Kab. Kendal
4. Sebelah Timur	110° 35' BT	Kab. Demak

Tabel : 1.1.2
Table :

Ketinggian Tempat Kota Semarang
The Height of Semarang

Bagian Wilayah	Ketinggian
(1)	(meter diatas permukaan laut)
(1)	(2)
1. Daerah Pantai	0.75
2. Pusat Keramaian Kota (Depan Hotel Dibia Puri Semarang)	2.45
3. Simpang Lima	3.49
4. Candi Baru	90.56
5. Jatingaleh	136.00
6. Gombel	270.00
7. Gunungpati :	
- Sebelah Barat	259.00
- Sebelah Timur Laut	348.00
8. Mijen (Bagian Atas)	253.00

Gambar 1. Letak Geografis Kota Semarang.
(Sumber : <http://semarangkota.bps.go.id>)



Gambar 2. Peta Kota Semarang
(Sumber: <http://semarangkota.bps.go.id>)



Gambar 3. Tempat Liquid Café Semarang
(Sumber :liquidsemarang.weebly.com)



Gambar 4. Ekspresi pengunjung liquid café semarang yang menjadi semangat
setelah mendengarkan musik DJ.
(Sumber : Dokumentasi Indra, 17 Oktober 2014)



Gambar 5. Aktivitas berkumpul para penikmat musik DJ di VIP
(Sumber :Dokumentasi Indra, 26 Oktober 2014)



Gambar 6. Aktivitas berkumpul para penikmat musik DJ di Table
(Sumber : Dokumentasi Indra, 04 November 2014)



Gambar 7. Aktivitas ngefloor atau berjoget di lantai dansa
(Sumber : Dokumentasi Indra, 01 November 2014)



Gambar 8. Aktivitas saling berkenalan antar pengunjung Liquid Cafe Semarang.
(Sumber : Dokumentasi Indra, 15 November 2014)



Gambar 9. Aktivitas penikmat musik DJ dalam mengapresiasi sajian musik DJ
(Sumber : Dokumentasi Indra, 21 November 2014)



Gambar 10. Penampilan para pengunjung Liquid Cafe Semarang
(Sumber : Dokumentasi Indra, 03 November 2014)