

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman pada saat ini berjalan cepat sekali, demikian pula dengan pertumbuhan penduduk dan pembangunan. Kemajuan zaman yang semakin pesat ini mendorong sektor-sektor bisnis untuk menemukan pangsa pasar mereka. Pertumbuhan penduduk yang semakin meningkat membuat pangsa pasar akan semakin meningkat. Pembangunan juga telah mendorong munculnya sektor-sektor baru untuk mendirikan usaha, antara lain dapat diamati dengan makin banyaknya tumbuh area perkantoran, gedung dan kompleks perumahan baru, hingga sampai ke institusi pendidikan.

Medan merupakan salah satu kota yang paling cepat mendapat respon dari kemajuan zaman saat ini. Berbagai usaha didirikan untuk meraih pangsa pasar di kota Medan ini. Banyaknya pelajar dan mahasiswa yang tergolong dalam usia produktif ini merupakan pangsa pasar yang menarik bagi para pelaku bisnis yang memiliki karakteristik menyediakan tempat untuk nongkrong.

Medan memiliki banyak kafe atau tempat hangout yang biasanya ditempati oleh anak muda. Salah satunya tempat *hangout* yang ada di kota Medan yaitu di Komplek MMTC Pancing Medan, terdapat beberapa tempat yang sering dijadikan sebagai lokasi hangout, khususnya bagi anak-anak muda, tempat-tempat tersebut, misalnya Suramadu Coffee Shop, Exist Coffee and Resto, dan Warkop Joker, dan lain-lain. Kafe tersebut merupakan tempat *hangout* yang terkenal dikalangan anak

muda yang menetap atau sering berada di Jalan Pancing dan sekitarnya, terutama para mahasiswa yang memiliki kampus di seputar daerah tersebut, seperti mahasiswa Universitas Negeri Medan (Unimed), Universitas Islam Negeri (UIN), Universitas Medan Area (UMA), dan Universitas Amir Hamzah. Sebagian kecil di antaranya juga terdapat sejumlah siswa yang bersekolah di sekitar tempat tersebut, seperti siswa dari SMPN 27, SMPN 35, MAN 2 dan beberapa sekolah lainnya. Salah satu diantaranya yang telah diteliti secara khusus dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Antropologi, FIS Unimed stambuk 2013.

Fenomena anak muda yang selalu berkumpul dan bersosialisasi di tempat-tempat tertentu adalah hal yang biasa terjadi di masyarakat, sejak dahulu, apa lagi kini setelah semakin banyaknya media komunikasi yang bisa menjadi penghubung diantara mereka. Mereka cenderung berkumpul di satu tempat favoritnya dan menjadikan tempat tersebut sebagai *basecamp* bagi kelompok mereka. Biasanya, bila mereka telah merasa nyaman berkumpul di suatu tempat tertentu, maka mereka akan loyal terhadap tempat itu dan cenderung tidak berpindah ke tempat lain. Kegiatan anak muda untuk ngumpul bareng/bersama itu, kini populer dengan sebutan “*nongkrong* atau *hangout*”.

“*Hangout*” biasanya kegiatan yang sering dilakukan para remaja dan orang-orang yang masih masuk dalam kategori produktif. Kegiatan ini dapat dilakukan dimana saja, termasuk di kafe-kafe atau tempat berkumpul lainnya.

Hangout bagi anak muda merupakan salah satu kegiatan untuk mengisi waktu luang mereka setelah penat bekerja atau kuliah. *Hangout* biasanya sambil diiringi

dengan kegiatan makan/menikmati makanan, baik berupa makanan ringan/snack maupun makanan berat seperti mie, nasi goreng, bakso, dan lain-lain; juga dengan menikmati minuman baik kopi, teh manis, maupun aneka juice. Bisa dikatakan tidak ada kegiatan hangout itu sekarang ini dilakukan tanpa disertai dengan suguhan makanan dan minuman.

Banyaknya tugas dan padatnya jalanan di kota Medan saat ini pasti akan membuat mahasiswa bosan dan butuh *refreshing* sejenak. Waktu yang terbatas tentu membuat mahasiswa memilih jalan cepat dengan pergi ke kafe-kafe atau tempat *hangout* lainnya sekadar melupakan sejenak kesibukan di kampus. Bagi para penyuka kegiatan hang-out ini, mereka membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana itu berupa tempat, kenyamanan yang ditawarkan, dan juga produk yang tersedia.

Pada kalangan usia produktif, *hangout* menjadi media untuk bersosialisasi, diskusi topik perkuliahan, arena untuk bertemu kangen dengan teman lama (reuni), hingga meeting dengan rekan kerja bagi kalangan yang sudah bekerja, atau dapat juga hanya untuk ngobrol biasa. Banyaknya tempat-tempat yang nyaman untuk berkumpul bersama rekan dan kolega, seperti restoran, mal, dan kafe mendorong kebiasaan ini menjadi sebuah kebutuhan. Kebutuhan ini kemudian diakomodasi oleh industri yang terlibat didalamnya.

Tempat *hangout*, yang dikelola oleh para pelaku bisnis ini, memiliki cara tersendiri untuk mengelola dan juga menarik pangsa pasar mereka. Beberapa tempat *nongkrong* ini hanya menyediakan produk dan jasa saja, tetapi ada pula

yang menggunakan strategi khusus untuk memikat pelanggannya sehingga menciptakan perilaku loyal terhadap industri yang ditawarkan.

Ketika mahasiswa telah berkumpul di suatu tempat atau biasa disebut dengan hangout di kafe-kafe atau warung kopi, maka disana telah terjadi aktifitas yaitu interaksi antar mahasiswa dimana mereka akan membahas topik-topik tertentu atau pembahasan yang relevan dengan apa yang mereka perbincangkan seperti tugas kuliah, masalah pacar dan sebagainya. Pada umumnya mereka akan meluangkan waktu untuk melakukan kegiatan *hangout* seperti ini.

Kaum muda dan hangout merupakan dua hal yang sudah melekat pada saat ini. Namun dalam hal ini peneliti mengkhususkan penelitian ini untuk melihat aktivitas hangout dikalangan anak muda/mahasiswa. Mereka melakukannya seusai jam pelajaran sekolah atau sehabis pulang kuliah bahkan sebagian dari mereka melakukannya sehabis pulang kerja. Topik bahasan anak muda ini biasanya bisa berupa rapat membicarakan kegiatan atau kepanitiaaan, mendiskusikan topik-topik yang dianggap serius, atau hanya sekedar membuang waktu sambil menggossip atau main kartu. Bagi kaum muda hangout itu yang terpenting adalah adanya kedekatan afeksi dengan teman-teman sebaya.

Seiring berkembangnya teknologi akan mempermudah mahasiswa untuk mencari tempat-tempat *hangout* yang nyaman menurut mereka. Salah satunya tempat *hangout* yang biasa dikunjungi mahasiswa pendidikan antropologi stambuk 2013 ialah di Komplek MMTC Pancing Medan, disana ada banyak tempat hangout yang bisa dikunjungi oleh mahasiswa dan mahasiswa bebas menentukan tempat *hangout* mereka.

Selain banyaknya tempat *hangout* di Komplek tersebut, faktor mahasiswa memilih tempat disana dikarenakan lokasinya yang dekat dengan kampus sehingga tidak perlu membuat mahasiswa harus menunggu lebih lama untuk melakukan kegiatan *hangout*. Mahasiswa juga menjadikan *hangout* di kafe atau warung kopi menjadi sebuah gaya hidup modern pada saat ini.

Berangkat dari realitas itulah, kebiasaan *hangout* bagi mahasiswa bukanlah menjadi sebuah realitas yang tidak bisa dipandang sebelah mata. Akan tetapi, lebih dari itu *hangout* menjadi sebuah gaya hidup (*life style*) mahasiswa. Kebiasaan mahasiswa yang seiring waktu telah berubah menjadi kebutuhan kaum muda inilah yang nantinya bisa menjadi sebuah subkultur tersendiri bagi kalangan mahasiswa.

Apalagi interaksi sosial yang terjadi di tempat *hangout* membuat suasana menjadi hidup dan malahan membuat setiap pengunjung berlama-lama meskipun terjadi konflik kecil yang mewarnai aktifitas yang ada di tempat *hangout*. Bahkan tidak jarang orang yang baru pulang kuliah menyempatkan waktunya terlebih dahulu di tempat *hangout* hanya sekedar makan dan minum dan ngobrol dengan sesama pengunjung yaitu mahasiswa lainnya.

Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang akan dibahas dengan judul penelitian **"Hangout sebagai Gaya Hidup di kalangan Mahasiswa Pendidikan Antropologi Stambuk 2013, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan (Studi Kasus di Komplek MMTC Pancing Medan)"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat diambil suatu identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Alasan mahasiswa pendidikan antropologi pergi *hangout*.
2. Aktifitas yang terjadi ketika mahasiswa pendidikan antropologi *hangout*.
3. *Hangout* dijadikan sebagai gaya hidup di kalangan mahasiswa pendidikan antropologi.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa yang menjadi alasan mahasiswa pendidikan antropologi pergi *hangout*?
2. Apa saja aktivitas yang terjadi ketika mahasiswa pendidikan antropologi *hangout*?
3. Mengapa *hangout* dijadikan sebagai gaya hidup di kalangan mahasiswa pendidikan antropologi?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui alasan mahasiswa pergi *hangout*.
2. Untuk mengetahui aktivitas atau kejadian ketika mahasiswa *hangout*.

3. Untuk mengetahui alasan *hangout* dijadikan sebagai gaya hidup dikalangan mahasiswa pendidikan antropologi.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan untuk dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat selama kuliah pada bidang permasalahan dan kondisi masyarakat, sehingga mendapatkan suatu pengalaman teori dan kenyataan di lapangan.
2. Bagi civitas akademik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan karya ilmiah khususnya Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan.

b. Manfaat Praktis

1. Sebagai bahan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam penulisan suatu karya ilmiah.
2. Sebagai bahan informasi bagi peneliti lain yang berkeinginan meneliti tentang topik yang diteliti oleh penulis lebih lanjut ditempat dan waktu yang berbeda.