



**DAMPAK HIBURAN *KEYBOARD* TERHADAP PERILAKU
REMAJA DI DESA SIMPANG EMPAT DUSUN XIX
KABUPATEN ASAHAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

OLEH:

ZARIMA SIAGIAN

15 302 000 14

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2020**



**DAMPAK HIBURAN *KEYBOARD* TERHADAP
PERILAKU REMAJA DI DESA SIMPANG EMPAT
DUSUN XIX KABUPATEN ASAHAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

Oleh:

ZARIMA SIAGIAN

NIM: 1530200014

PEMBIMBING I

Dr. Juni Wati Sri Rizki, S.Sos., MA.
NIP.19780615 200312 2003

PEMBIMBING II

Barkah Hadamean Harahap, S.Sos., M.I.Kom.
NIP. 19790805 200604 1004

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

2020

Hal : Skripsi

a.n. **ZARIMA SIAGIAN**

Lampiran : 6 (Enam) Eksemplar

Padangsidempuan, Juli 2020

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu

Komunikasi IAIN Padangsidempuan

Di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. Zarima Siagian yang berjudul "**Dampak Hiburan Keyboard Terhadap Perilaku Remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan**" maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapat gelar Sarjana Sosial (S. Sos) dalam bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Padangsidempuan.

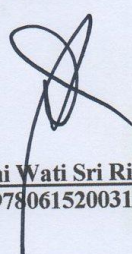
Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II


Dr. Juni Wati Sri Rizki, S.Sos., MA.
NIP. 197806152003122003


Barkah Hadamean Harahap, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 197908052006041004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK
INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidempuan, 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Zarima Siagian
NIM : 15 302 000 14
Fakultas/Program studi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/BKI-1
Judul skripsi : **Dampak Hiburan *Keyboard* Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan.**

Dengan ini menyatakan, menyusun skripsi sendiri tanpa menerima bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana yang tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik Mahasiswa IAIN Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lain sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Juni 2020

Saya yang menyatakan,



Zarima Siagian
NIM. 15 302 000 14



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidimpuan, 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan, saya yang bertandatangan di bawah ini:


Nama : Zarima Siagian
NIM : 15 302 000 14
Prodi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : FDIK
Jenis Karya : Skripsi

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan hak bebas royalti non eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Dampak Hiburan Keyboard Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan**, Serta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti non eksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 2020
Saya yang Menyatakan




Zarima Siagian
NIM. 15 302 000 14



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Jln.H.T.Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang, Padangsidempuan, 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA : ZARIMA SIAGIAN
NIM : 15 302 000 14
JUDUL SKRIPSI : DAMPAK HIBURAN *KEYBOARD* TERHADAP PERILAKU
REMAJA DI DESA SIMPANG EMPAT DUSUN XIX
KABUPATEN ASAHAN

Ketua

Dr. Mohd. Rafiq, MA
NIP.196806111999031002

Sekretaris

Dr. Juni Wati Sri Rizki, S.Sos., M.A
NIP.197806152003122003

Anggota

Dr. Mohd. Rafiq, MA
NIP. 196806111999031002

Dr. Juni Wati Sri Rizki, S.Sos., M.A
NIP.197806152003122003

Drs. H. Arnyy Hasibuan, M.Ag
NIP:196209241994031005

Barkah Hadamean Harahap, S.Sos., M.I.Kom.
NIP: 197908052006041004

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah:

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 30 Juni 2020
Pukul : 14:00Wib s/d. Selesai
Hasil/Nilai : 80 (B+)
Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) : 3.34
Predikat : (Sangat Memuaskan)



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jln.H.T.Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang, Padangsidimpun, 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

Nomor: 582 /In.14/F.4c/PP.00.9/07/2020

Nama : Zarima Siagian
NIM : 15 302 000 14
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Judul Skripsi : Dampak Hiburan *Keyboard* Terhadap Perilaku Remaja di Desa
Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan

Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar

Sarjana Sosial (S.Sos)

Padangsidimpun, 15 Juli 2020
Dekan



Dr. Ali Sati, M.Ag
NIP.196209261993031001

ABSTRAK

Nama : Zarima Siagian
Nim : 15 302 000 14
Judul : **Dampak Hiburan *Keyboard* Terhadap Perilaku Remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penyelenggaraan hiburan *keyboard* pada acara pesta pernikahan, dimana pada penyelenggaraan hiburan *keyboard* tersebut terjadi berbagai perilaku remaja yang tidak sesuai dengan norma masyarakat, salah satunya adalah perilaku menyimpang seperti maraknya pergaulan bebas, bermain judi dadu, meminum minuman keras dan goyangan biduan yang seksi mengundang syahwat remaja.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pelaksanaan hiburan *keyboard* dan apa saja dampak yang diakibatkan oleh hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan hiburan *keyboard* dan untuk mengetahui dampak yang diakibatkan oleh hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Sedangkan teori yang digunakan dalam penelitian adalah teori behavioristik. Sumber data terdiri dari sumber data primer yaitu remaja sebanyak 6 orang yang berumur 15-18 tahun. Sedangkan sumber data sekunder yaitu Ibu rumah tangga sebanyak 5 orang, petani 2 orang, PNS 2 orang, wiraswasta 2 orang, pemilik hiburan *keyboard* 3 orang, pemain hiburan *keyboard* 2 orang, pedagang 2 orang, tokoh masyarakat 2 orang, guru dan kepala desa. Teknik pemilihan subjek penelitian yang digunakan adalah menggunakan *snowball sampling*. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah wawancara dan observasi.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hiburan *keyboard* diterima di daerah penelitian, karena kurangnya hiburan yang tersedia di daerah tersebut. Untuk mengadakan acara hiburan *keyboard* memerlukan izin penyelenggaraan dari pihak-pihak terkait yang melibatkan Kepala Desa, Camat, Koramil dan Kapolsek (Kepala Sektor Kepolisian). Beberapa dampak positif dari hiburan *keyboard* yang ada di daerah penelitian adalah membuka peluang usaha temporer bagi masyarakat yang tinggal di daerah penelitian, sebagai media hiburan bagi masyarakat, tempat menjalin tali silaturahmi, dan sebagai pemancing tamu undangan. Beberapa dampak negatif dari hiburan *keyboard* adalah maraknya pergaulan bebas remaja, maraknya permainan judi dadu, maraknya remaja meminum minuman keras, dan maraknya pakaian serta goyangan biduan yang seksi mengundang syahwat remaj

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt, yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “ **Dampak Hiburan *Keyboard* Terhadap Perilaku Remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan**” dengan baik dan tepat waktu. Serta Sholawat beserta salam kearah Nabi Besar Muhammad Saw, karena safaat Beliauah yang kita harapkan di hari yang tak berguna harta dan jabatan, kecuali amal yang shaleh, dan Beliauah yang telah menghalalkan Al-Qur’an dan Sunnah sebagai pedoman bagi ummatnya.

Peneliti menyadari sepenuhnya, tanpa bantuan moral dan materil dari semua pihak, penulisan skripsi ini tidak terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak. Ucapan terima kasih pertama-tama disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidempuan. Bapak Dr. Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga. Bapak Dr. Anhar, MA., selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan. Bapak Dr. Sumper Mulia Harahap, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama yang telah memberikan kesempatan kepada

peneliti untuk dapat belajar dan menambah wawasan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidempuan.

2. Bapak Dr. Ali Sati, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidempuan. Bapak Dr. Mohd. Rafiq, S. Ag., M.A., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik. Bapak H. Agus Salim Lubis., selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, perencanaan dan keuangan. Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.A., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan, yang telah banyak membantu peneliti saat menjalani kuliah dan menyusun skripsi ini.
3. Ibu Maslina Daulay, M.A., selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam dan seluruh Bapak dan Ibu Civitas Akademik Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Padangsidempuan yang telah banyak membantu penulis saat menjalani kuliah dan menyusun skripsi ini.
4. Bapak Abdul Riswan Nasution, S.Sos.I., M.A selaku Kasubbag Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi beserta stafnya yang telah memberikan banyak motivasi dan pelayanan akademik yang memuaskan demi kesuksesan dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
5. Bunda Dr. Juni Wati Sri Rizki, S.Sos., MA. selaku Pembimbing I dan Bapak Barkah Hadamean Harahap, S.Sos., M.I.Kom. selaku Pembimbing II yang telah bersedia dengan tulus meluangkan waktunya untuk membimbing, mendorong dan mengarahkan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Kepala perpustakaan Bapak Yusri Fahmi, S.Ag., S.S., M. Hum dan seluruh pegawai perpustakaan IAIN Padangsidempuan yang telah membantu peneliti dalam hal mengadakan buku-buku yang ada kaitannya dalam penelitian ini.
7. Teristimewa buat Ayahanda **Syamsuri Siagian** dan Ibunda **Yusniati Harahap** tercinta, yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, memberikan perhatian, kasih sayang, motivasi, do'a dan dukungan serta memberikan bantuan moril dan material kepada peneliti tanpa mengenal lelah sejak dilahirkan sampai sekarang dan selalu sabar memotivasi peneliti. Semoga Ayah dan Ibu selalu dalam lindungan Allah Swt.
8. Kakak Rahmawati Siagian S.Pd, Sri Devi Siagian dan Sri Hartati Siagian serta adik tersayang Dewi Anggraini Siagian yang telah memberikan dukungan, perhatian, dan motivasi kepada peneliti untuk tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah membalasnya dengan berlimpah kebaikan dan selalu dimudahkan Allah dalam segala urusan serta kesehatan.
9. Teman-teman seperjuangan mahasiswa BKI, khususnya kelas BKI-1, dan sahabat-sahabatku tersayang Nanda Husnul Khatimah Lubis, Mutiara Hayati, Adelinda Hutasuhut, Hesnita, Yusnizar, Fitrah Rizkiyani Harahap, Siti Saleha Harahap, Desi Sri Fatimah, Fadilah Azmi Tanjung, Faisal Akbar Manurung, Rezky Maiya, Mentari Nurul Azizah, Ummu Aiman Nasution, Nurjannah Ritonga, Rahmadani, Nurul Masyitoh, Yuni Asnita, Rizka Wahyuni, Rere Koto, Nazmi Mardiah dan Puja yang telah memberikan dorongan, dukungan, dan motivasi serta sumbangan pemikirannya untuk menyelesaikan penelitian ini.

10. Teman-teman KKL kelompok 90 di Desa Padang Bujur Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan. (Dessy Hartina, Jurmiah dan Nurjannah Jungkok).
Teman-teman kos Enni Muniroh Rangkuti, Hasni Arifiah Siregar, Ahsani Desi Maimunah, Ropikoh Rambe, Desi, Emmi, Sri Rahayu, Siti Sarah, Ade Z Lestari dan Wulandong yang telah memberikan motivasi serta dorongan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Terakhir, ucapan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian penulisan skripsi ini dan semoga amal kebajikan mereka diterima di sisi-Nya, serta diberikan pahala yang berlipat ganda sesuai dengan amal perbuatannya. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga masih perlu dibenahi dan dikembangkan lebih lanjut. Semoga hasil karya ini bermanfaat bagi kita semua. Dan peneliti berharap ilmu yang didapat selama dalam perkuliahan dapat memberikan inspirasi bagi semua.

Padangsidempuan, 2020

Peneliti

ZARIMA SIAGIAN
NIM: 15 302 00014

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	6
C. Batasan Istilah	6
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Sistematika Pembahasan	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Musik	12
B. <i>Keyboard</i> atau alat musik <i>keyboard</i>	13
C. Remaja	15
D. Perilaku Menyimpang	17
E. Faktor-faktor penyebab perilaku menyimpang	18
F. Bentuk-bentuk perilaku menyimpang remaja	21
G. Teori Behavioristik Skinner	23
H. Penelitian Terdahulu	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
B. Jenis Penelitian	29
C. Subjek Penelitian	30
D. Sumber Data	30
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	31
F. Penjaminan Keabsahan Data	33
G. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum	36
B. Temuan Khusus	41

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN- LAMPIRAN

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi memengaruhi jenis hiburan yang berkembang di tengah masyarakat. Mulanya berbagai jenis seni hiburan tradisional seperti kuda lumping, reog ponorogo, ludruk dan lain sebagainya merupakan hiburan yang diminati masyarakat. Seiring berkembangnya alat musik *keyboard* sebagai sarana hiburan, berbagai jenis seni hiburan tradisional tersebut mulai ditinggalkan. Akibatnya minat masyarakat untuk melihat seni hiburan tradisional menurun, karena dianggap tidak modern sedangkan untuk hiburan *keyboard* antusias masyarakat jauh lebih besar.

Pada umumnya hiburan *keyboard* di gelar ketika ada acara pernikahan, sunatan, hajatan dan acara ulang tahun. Hiburan *keyboard* diadakan secara gratis sehingga memberikan antusias masyarakat untuk menonton. Hampir semua pertunjukan hiburan *keyboard* menampilkan penyanyi wanita atau waria yang biasa disebut dengan “biduan”.

Biasanya dalam penyajian hiburan *keyboard* ini tidak mengutamakan kualitas suara, melainkan lebih kepada bentuk tubuh serta ditambah dengan kemampuan gerakan tubuh yang energik sesuai dengan irama lagu atau musik serta dengan aksi panggung yang memukau penonton. Aksi di atas pentas tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi penonton yang menyaksikannya.

Biasanya penonton hiburan *keyboard* didominasi oleh para remaja. Pertunjukan hiburan *keyboard* pada siang hari hanya untuk menghibur para undangan yang telah hadir. Pada malam hari hiburan *keyboard* selain dihadiri oleh para tamu undangan, juga dihadiri oleh masyarakat yang ingin menonton hiburan *keyboard* yang mendominasi adalah remaja-remaja muda yang belum berumah tangga dan para kaum laki-laki yang sudah berkeluarga. Hiburan *keyboard* yang diselenggarakan di Desa Simpang Empat Dusun XIX biasanya berlangsung pada pagi hari jam 11:00 Wib sampai 18:00 Wib dan pada malam hari dimulai jam 20:00 Wib sampai 23:00 Wib. Pada malam hari para biduan memakai pakaian yang seksi dengan tarian serta goyangan tubuhnya semakin erotis, yang dapat mengundang syahwat kaum laki-laki.¹

Hiburan *keyboard* yang dulunya diselenggarakan untuk para tamu undangan, sekarang juga berfungsi sebagai salah satu hiburan yang digunakan sebagai ajang berkumpulnya anak muda untuk melakukan hal yang tidak pantas dilakukan, seperti mabuk-mabukan, merokok, berjudi dan perkelahian. Hal ini dikarenakan masyarakat yang sudah salah mengartikan fungsi dari hiburan *keyboard* tersebut.² Sehingga banyak remaja yang melakukan perilaku menyimpang.

Masa remaja adalah masa peralihan, bukan hanya dalam arti psikologis, tetapi juga fisiknya. Peralihan dari masa anak ke dewasa meliputi semua aspek perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Dalam masa

¹ Wawancara dengan Rosmawati Harahap, *Guru*, Tanggal 30 Maret 2019.

² Wawancara dengan Hasanuddin, *Petani*, Tanggal 30 Maret 2019.

peralihan remaja sedang mencari identitasnya. Remaja mulai menentukan jalan hidupnya. Selama menjalani pembentukan kematangan dalam sikap, berbagai perubahan kejiwaan terjadi, bahkan mungkin kegoncangan.³

Pada masa transisi remaja kemungkinan dapat menimbulkan masa krisis, yang ditandai dengan kecenderungan munculnya perilaku menyimpang remaja. Melihat kondisi tersebut apabila didukung oleh lingkungan yang kurang kondusif dan sifat kepribadian yang kurang baik akan menjadi pemicu timbulnya berbagai perbuatan-perbuatan negatif yang melanggar aturan serta norma yang ada di masyarakat.⁴ Hal ini menjadi perhatian untuk mengetahui lebih jauh lagi kehidupan malam remaja tentang hiburan *keyboard*, khususnya masyarakat di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan. Dengan adanya faktor hubungan sosial atau pergaulan, kemudian memengaruhi mereka mengadopsi gaya pergaulan untuk mengunjungi tempat diadakannya acara hiburan *keyboard*.

Pada daerah penelitian terdapat beberapa jenis hiburan *keyboard* yaitu sebagai berikut:

1. Hiburan *keyboard* bernuansa Islami

Hiburan *keyboard* bernuansa Islami merupakan hiburan *keyboard* yang menampilkan pertunjukan yang bernuansa Islami, seperti lagu-lagu shalawatan dan lagu-lagu qasidah. Contoh dari hiburan *keyboard* ini adalah *keyboard* qasidah, *keyboard* melayu dan *keyboard* irama padang pasir. Hiburan *keyboard* yang

³ Diane E. Papalia, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 534.

⁴Sudarsono, *Kenakalan Remaja*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 11.

bernuansa islami ditandai dengan pakaian yang sopan dan tertutup. Waktu pertunjukannya dimulai pukul 11.00 - 22.00 Wib. Biasanya hiburan *keyboard* bernuansa islami dilaksanakan pada acara pernikahan, sunatan dan mengayunkan atau mengupa-upa.

2. Hiburan *keyboard* yang bernuansa pornografi

Hiburan *keyboard* yang bernuansa pornografi ditandai dengan pakaian dan goyang biduan yang seksi. Contoh dari hiburan *keyboard* ini adalah *keyboard* mak lampir, *keyboard* kuntilanak dan *keyboard* pelangi. Jenis lagu yang sering diputar adalah lagu dangdut, pop, Batak dan Jawa yang irama lagunya membuat penonton ingin bergoyang. Waktu pertunjukannya dimulai pukul 11.00 - 23.00 Wib ataupun tengah malam tergantung permintaan tuan rumah. Biasanya hiburan *keyboard* yang bernuansa pornografi dilaksanakan pada acara pesta pernikahan, sunatan, hajatan, ulang tahun maupun acara partai.⁵

Diberitakan dalam berita online Jpnn.com pada tanggal 08 Juli 2018 bahwa pulang nonton hiburan organ tunggal, Ardi tewas ditikam OTK. Tewasnya Ardi Simanjuntak tersebut akibat tusukan benda tajam pada bagian punggung dan diperkirakan korban terlibat dalam perkelahian. Kejadian ini terjadi di dusun II Desa Pasiran, Kecamatan Sei Dadap Kabupaten Asahan.⁶

⁵ Hasil wawancara dengan Bapak Yafitham Marpaung, *Kepala Desa Simpang Empat*. Pada tanggal 05 Agustus 2019.

⁶ Jpnn.com, *Pulang Nonton Hi buran Organ Tunggal, Ardi Tewas ditikam OTK*, 2018, (<https://www.google.com/amp/s/m.jpnn.com/amp/news/pulang-nonton-hiburan-organ-tunggal-ardi-tewas-ditikam-otk>), diakses pada tanggal 01 April 2019 pukul 08:30).

Baru-baru ini diberikan dalam berita online BrataIndo pada tanggal 26 Maret 2019 bahwa *OVOP* diperpanjang Santri *Tahfiz Islamic Center* Hentikan Paksa Hiburan *Keyboard*. Puluhan santri *Tahfiz Qur'an Islamic Center* Kabupaten Asahan yang mondok di lingkungan Masjid Agung Haji Achmad Bakrie berangkat dan menghentikan paksa hiburan *keyboard* yang mengganggu di arena pameran *Galery One Village One Product (OVOP)*. Karena kuatnya suara *keyboard* dan hampir larut malam jelas sangat mengganggu konsentrasi belajar para *Tahfiz*.⁷

Berdasarkan observasi awal peneliti lakukan di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan ditemukan adanya remaja yang menyaksikan pertunjukkan hiburan *keyboard* dalam rangka pesta pernikahan dan melakukan perilaku menyimpang seperti mengkonsumsi minuman keras, bermain judi, merokok, dan perkelahian.⁸

Dari berbagai latar belakang tersebut peneliti menetapkan judul penelitian **“Dampak Hiburan *Keyboard* Terhadap Perilaku Remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dalam hal ini peneliti hanya memfokuskan penelitian ini pada dampak hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja yang berada di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan.

⁷ BrataIndo, *OVOP diperpanjang Santri Tahfiz Islamic Center hentikan paksa hiburan keyboard*, 2019, diakses pada tanggal 01 April 2019 pukul 19:30.

⁸ Observasi, Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan, Tanggal 25 Februari 2019.

C. Batasan istilah

Untuk menghindari salah tafsir dalam memahami penelitian ini, dijelaskan beberapa istilah yang ada dalam penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Dampak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Dampak ialah akibat, imbas atau pengaruh yang terjadi (baik itu negatif atau positif) dari sebuah tindakan yang dilakukan oleh satu/sekelompok orang yang melakukan kegiatan tertentu. Dampak secara umum menurut Hikmah Arif dalam buku Abdul Haris yang berjudul Psikologi Dalam Pendidikan adalah segala sesuatu yang ditimbulkan akibat adanya sesuatu atau konsekuensi sebelum atau sesudah adanya sesuatu yang dilakukan.⁹ Dampak yang peneliti maksud disini adalah sesuatu yang menimbulkan pengaruh positif dan negatif baik bagi diri sendiri, keluarga serta masyarakat dalam dampak hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan.
2. Musik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online, musik adalah nada-nada yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan. Musik adalah a. Ilmu atau seni menyusun nada atau suara di urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan; b. Nada atau suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi

⁹ Abdul Hadis, *Psikologi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm..53.

itu).¹⁰ Musik yang peneliti maksud disini adalah nada atau suara dalam urutan, kombinasi yang menghasilkan bunyi yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan yang dihasilkan dalam hiburan *keyboard*.

3. *Keyboard* atau alat musik *keyboard*. *Keyboard* adalah 1). Papan tuts (seperti piano), 2). Papan tombol jari.¹¹ *Keyboard* adalah perangkat alat musik berupa jajaran bilah-bilah papan nada yang membentuk urutan tangga nada. Didalamnya dilengkapi fasilitas modul-modul yang didengarkan oleh daya arus listrik untuk menghasilkan; a) pilihan jenis-jenis irama, b) pilihan jenis-jenis warna suara, c) efek suara, d) memori penyimpanan data.¹² *Keyboard* yang peneliti maksud disini adalah alat musik yang dimainkan seperti piano berupa jajaran bilah-bilah papan nada yang membentuk urutan tangga nada yang dimainkan dalam hiburan *keyboard*.
4. Perilaku. Perilaku dapat dibatasi sebagai keadaan jiwa untuk berpendapat, berfikir, bersikap, dan lain sebagainya yang merupakan refleksi dari berbagai macam aspek, baik fisik maupun non fisik.¹³ Adapun perilaku yang dimaksud dalam penelitian ini adalah segala tindakan ataupun perbuatan remaja yang menyimpang diakibatkan oleh hiburan *keyboard* di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan.

¹⁰ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*, (Jakarta:Tp, 2011), hlm.340.

¹¹ John M. Echols and Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia (An English-Indonesian Dictionary)*, diterjemahkan oleh Gramedia, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012), hlm.341.

¹² Bagus Tri Wibowo, "Persepsi Masyarakat Terhadap Penyajian Musik Organ Tunggal", (Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), hlm.13.

¹³ Samsul Munir, *Bimbingan dan Konseling Islam*, (Jakarta: Amzah, 2016), hlm. 78.

5. Remaja. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online, remaja adalah mulai dewasa, muda dan pemuda.¹⁴ Remaja yang dimaksud peneliti adalah remaja yang berumur 15-18 tahun yang ada di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan. Alasan peneliti memilih yang berumur 15-18 tahun karena remaja masih dalam masa peralihan. Dalam masa peralihan itu remaja sedang mencari identitasnya.

D. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan hiburan *keyboard* di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan?
2. Apa dampak yang diakibatkan oleh hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan hiburan *keyboard* di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan.
2. Untuk mengetahui apa saja dampak yang diakibatkan oleh hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja.

¹⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia Online.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Menambah khazanah keilmuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang kajian bimbingan dan konseling Islam khususnya berkaitan dengan dampak hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja.

2. Secara praktis

- a. Bagi masyarakat

Untuk memberikan pemahaman secara menyeluruh dan secara umum tentang hiburan *keyboard* dapat memberikan pengaruh terhadap pertumbuhan perilaku remaja.

- b. Bagi orangtua

Sebagai langkah preventif orangtua dalam mengantisipasi dampak hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja. Serta memberikan gambaran kepada orangtua untuk lebih memperhatikan anak-anak mereka yang mulai memasuki remaja.

- c. Bagi remaja

Sebagai bahan pertimbangan dan kontrol untuk dirinya sendiri agar tidak terjerumus kedalam hiburan yang merusak moral remaja.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami dan mengetahui pembahasan skripsi ini, peneliti memaparkan secara ringkas sistematika pembahasannya. Sistematika pembahasan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN meliputi latar belakang masalah, fokus penelitian, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA meliputi: kerangka teori terdiri dari paradigma konstruktivisme, teori behavioristik Skinner, dan fenomenologis. Serta kerangka konseptual terdiri dari musik, *keyboard* atau alat musik *keyboard*, remaja, perilaku menyimpang, faktor-faktor penyebab perilaku menyimpang, dan bentuk-bentuk perilaku menyimpang. Pada penelitian ini disajikan penelitian terdahulu yang relevan sesuai dengan pokok permasalahan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN terdiri dari: lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, pendekatan penelitian, subjek penelitian dan sumber data, metode pengumpulan data, penjaminan keabsahan data, dan analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN terdiri dari deskripsi hasil penelitian yang meliputi temuan umum terdiri dari kondisi geografis, kondisi sosial budaya dan kondisi sosial keagamaan, sedangkan temuan khusus menjawab rumusan masalah dalam penelitian yang terdiri dari pelaksanaan hiburan *keyboard* dan dampak-dampak hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan.

BAB V PENUTUP, yang menjelaskan tentang kesimpulan dan saran-saran dari hasil penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Paradigma konstruktivisme

Paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami fakta kehidupan sosial dan perlakuan peneliti terhadap ilmu dan teori.¹⁵ Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme yaitu pemahaman yang meletakkan pengamatan dan objektivitas dalam menemukan suatu realitas atau ilmu pengetahuan.¹⁶

Paradigma konstruktivisme ini memandang ilmu sosial sebagai analisis sistematis terhadap “*socially meaning action*” melalui pengamatan langsung dan terperinci terhadap pelaku sosial dalam *setting* kehidupan sehari-hari yang wajar atau alamiah, agar mampu memahami dan menafsirkan bagaimana para pelaku sosial yang bersangkutan menciptakan dan memelihara atau mengelola dunia sosial.¹⁷

Menurut Patton, konstruktivisme mempelajari beragam realita yang terkonstruksi oleh individu dan implikasi dari konstruksi tersebut bagi kehidupan mereka dengan yang lain. Dalam konstruktivisme, setiap individu memiliki pengalaman yang unik. Dengan demikian, penelitian dengan strategi seperti ini

¹⁵ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: KENCANA, 2013), hlm. 34.

¹⁶ Agus Salim, *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*, (Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogya, 2011), hlm.41.

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 42.

menyarankan bahwa setiap cara yang diambil individu dalam memandang dunia adalah valid, dan perlu adanya rasa menghargai atas pandangan tersebut.¹⁸

Konstruktivisme memiliki beberapa kriteria yang membedakan dengan paradigma lainnya, yaitu ontologi, epistemologi, dan metodologi. Dalam ontologi, konstruktivisme melihat realitas sebagai konstruksi sosial. Kebenaran suatu realitas bersifat relatif, berlaku sesuai konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial. Sedangkan dalam epistemologi, peneliti menggunakan pendekatan subjektif yaitu pemahaman tentang suatu realitas, atau temuan suatu penelitian merupakan produk interaksi antara peneliti dengan yang diteliti. Sedangkan dalam metodologis, peneliti merekonstruksikan realitas yang diteliti melalui metode-metode kualitatif.¹⁹

Peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme karena membantu mendapatkan pemahaman dalam proses interpretasi suatu peristiwa. Konstruktivisme ada dua yaitu konstruktivisme individual dan konstruktivitas sosiokultural. Konstruktivisme individual adalah menggali lebih dalam mengenai informasi yang ada dalam diri individu. Sedangkan konstruktivisme sosiokultural adalah mengarahkan subjek untuk kembali kepada fakta yang sudah ada.²⁰

¹⁸ Prabowo Sri Hayuningrat, “Media Literacy Khalayak Dewasa Dini Pada Tayangan Reality Show Di Televisi”.(Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia, 2010), hlm. 29.

¹⁹ Agus Salim, *Op.Cit.*, hlm. 48.

²⁰ Anantawikrama Tungga Atmaja, “Pergulatan Metodologi dan Penelitian Ranah Ilmu Akuntansi”, *Jurnal Akuntansi Profesi*. Vol.3 No.2, Desember 2013, hlm. 135.

2. Teori Behavioristik Skinner

Teori yang digunakan dalam mengkaji permasalahan dan penelitian ini adalah teori behavioristik Skinner. Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dianut oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu. Beberapa ilmuwan yang termasuk pendiri dan penganut teori ini antara lain adalah Thorndike, Watson, Hull, Guthrie, dan Skinner. Dari kelima tokoh behavioristik tersebut, peneliti menggunakan pendapat menurut Skinner. Menurut Skinner hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya, yang kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku.²¹

Teori behavioristik Skinner berpendapat bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami oleh individu sebagai hasil dari pengalaman dan peran lingkungan. Tujuan belajar behavioristik adalah membentuk tingkah laku yang diinginkan, dimana seseorang dianggap telah belajar apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Upaya pembentukan tingkah laku individu dikendalikan oleh penguatan (*reinforcement*) berupa hadiah (*reward*) maupun hukuman (*punishment*) dari lingkungan yang menjadi salah satu komponen dari teori behavioristik.

²¹ Rizka Amalia dan Ahmad Nur Fadholi, Teori Behavioristik. *Jurnal Fakultas Agama Islam*, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018, hlm.1.

Pembentukan perilaku teori behavioristik Skinner terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

1. Jadwal Penguatan

Paling utama dalam pengkondisian operan menunjukkan dengan jelas bahwa tingkah laku yang diberi penguatan akan cenderung diulang. Konsep penguatan yang digunakan dalam pengkondisian operan ini menduduki peranan yang paling penting dalam teori Skinner. Dalam teorinya, Skinner mengatakan bahwa komponen belajar terdiri dari stimulus, penguatan dan respon.

2. Pembentukan

Pembentukan adalah perubahan tingkah laku secara berangsur-angsur yang dilakukan menuju ke respon yang dikehendaki. Proses pembentukan tingkah laku dimulai dengan memberikan penguatan atas respon-respon yang ditujukan individu kepada hal yang diamati.²²

3. Modifikasi tingkah laku

Behavior modification adalah strategi untuk mengubah tingkah laku yang bermasalah. Cara kerja yang digunakan oleh Skinner dalam modifikasi tingkah laku adalah mengubah dan membentuk tingkah laku atau perilaku yang diinginkan. Agar menjadi perilaku yang sesuai dengan norma masyarakat.

²² Samuel T. Gladding, *Konseling Profesi yang Menyeluruh Edisi Keenam*, Diterjemahkan dari “*judul buku asli*” oleh Winarto dan Lilian Yumono, (Jakarta : PT INDEKS, 2015), hlm.262.

4. Generalisasi dan diskriminasi

Menurut Skinner, generalisasi stimulus mempunyai arti penting bagi perbendaharaan dan integritas tingkah laku individu. Sebagai contoh, seorang anak yang berada di rumah diperlakukan dengan baik karena bertingkah laku baik akan menggeneralisasikan dan mengulang tingkah laku baiknya itu di luar rumah.

Di samping generalisasi stimulus, individu menurut Skinner mengembangkan tingkah laku adaptif atau penyesuaian dirinya melalui kemampuan membedakan atau diskriminasi stimulus. Diskriminasi stimulus merupakan kebalikan dari generalisasi stimulus, yakni suatu proses belajar bagaimana merespon secara tepat terhadap berbagai stimulus yang berbeda. Kemampuan mendiskriminasikan stimulus ditentukan oleh pengalaman belajar individu yang khas.²³

Skinner percaya bahwa perkembangan dipelajari dan sering kali berubah tergantung dari pengalaman lingkungan, maka dengan mengatur kembali pengalaman perubahan perkembangan dapat terjadi. Misalnya: remaja yang pemalu dan *introvert* berteman dengan seseorang yang suka merokok, minum-minuman keras dan suka menghabiskan waktu diluar rumah, lama-kelamaan remaja yang pemalu akan ikut dengan temannya yang suka merokok, minum-minuman keras dan suka menghabiskan waktu diluar rumah. Karena lingkungan yang menyediakan hiburan *keyboard* dijadikan remaja sebagai tempat untuk melakukan perilaku menyimpang.

²³ Rima Umaimah, Konsep Skinner Tentang Pembentukan Perilaku Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Studi terhadap TK Al Tarmasi Pacitan), *Jurnal Studi Agama Islam*, Vol. 11 No. 2, 2017, hlm.9.

3. Fenomenologis

Fenomenologis merupakan pandangan berpikir yang berfokus kepada pengalaman subjektif dan interpretasi. Fenomenologis bermakna metode pemikiran untuk memperoleh ilmu pengetahuan baru atau mengembangkan pengetahuan yang ada dengan langkah-langkah logis, sistematis kritis, tidak berdasarkan prasangka, dan tidak dogmatis. Fenomenologis sebagai metode tidak hanya digunakan dalam filsafat tetapi juga dalam ilmu-ilmu sosial dan pendidikan.²⁴

Dalam penelitian fenomenologis melibatkan pengujian yang teliti dan seksama pada kesadaran pengalaman manusia. Konsep utama dalam fenomenologi adalah makna. Makna merupakan isi penting yang muncul dari pengalaman kesadaran manusia. Untuk mengidentifikasi kualitas yang esensial dari pengalaman kesadaran dilakukan dengan mendalam dan teliti.²⁵

Ada beberapa ciri pokok fenomenologis yang dilakukan oleh peneliti fenomenologis yaitu:

- 1) Fenomenologis cenderung menentang naturalisme yaitu disebut objektivitasme dan positivisme, yang telah berkembang sejak zaman Renaisans dalam ilmu pengetahuan modern dan teknologi.
- 2) Fenomenologis cenderung percaya bahwa bukan hanya sesuatu benda yang ada dunia alam dan budaya.

²⁴ Mami Hajaroh, “ Paradigma, Pendekatan dan Metode Penelitian Fenomenologi, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1 No. 21, 2010. hlm. 8.

²⁵ *Ibid.*, hlm. 9.

- 3) Fenomenologis secara kognisi yang mengacu pada apa yang dikatakan oleh Husserl sebagai *evidenz*, yang merupakan kesadaran tentang sesuatu benda secara jelas, dan berbeda dengan lainnya.²⁶

Fenomenologis berpendapat bahwa setiap orang memiliki sudut pandang yang berbeda (subjektif) atas sesuatu. Peneliti yang berpegang pada fenomenologi menekankan pada aspek subjektif tindakan manusia. Fenomenologis percaya bahwa realitas adalah hasil konstruksi sosial, dan hasil pengalaman berinteraksi antara orang yang satu dengan yang lainnya. Peneliti tidak hanya melihat tindakan aktif, tetapi juga bagaimana reaksi orang lain.

B. Kerangka Konseptual

1. Musik

Musik merupakan bagian dari hiburan *keyboard* yang memiliki pengertian yang luas mencakup banyak aspek, bukan hanya satu saja tetapi terdiri dari irama, keindahan dan lirik. Menurut John Tasker Howard dan James Lyons dalam buku Pita Hotma Dameria Silitonga yang berjudul Teori Musik, musik adalah bahasa yang hidup, bahkan musik yang baik adalah bahasa yang hidup. Sebagaimana bahasa digunakan untuk mengungkapkan isi hatinya dan perasaannya kepada orang lain, demikian juga musik sebagai alat untuk memanasikan isi hatinya: suka citanya, penderitaannya, duka citanya dan harapannya. Bahkan melalui musik semuanya dapat diungkapkan lebih efisien dan efektif. Dapat juga dikatakan, musik adalah bahasa

²⁶ Rosady Ruslan, *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 218.

yang dimusikkan atau dinyanyikan. Musik atau lagu memang dirangkai dari nada-nada, tetapi jika nada-nada yang dirangkai itu memberikan gagasan yang bermakna barulah dapat dikatakan musik. Maka musik adalah rangkaian nada-nada yang memberikan suatu gagasan (ide). Selain itu, musik digunakan sebagai alat untuk mencurahkan pikiran atau perasaan untuk berkomunikasi. Melalui lagu seseorang dibantu menuju kedewasaan, dengan menumbuh kembangkannya secara psikologis, psikis, inteligensi, emosi dan rasa sosialnya.²⁷ Fungsi-fungsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Fungsi Psikologis. Secara psikologis seseorang ditumbuhkembangkan melalui nyanyian dalam mentalnya dan kepribadiannya.
- b. Fungsi Psikis. Melalui nyanyian seseorang dibina dalam pertumbuhan fisiknya, pernafasannya, kerongkongannya dan lain-lain secara laras.
- c. Fungsi Inteligensi. Melalui nyanyian dikembangkan daya pikir, daya kreatifnya dan imajinasinya.
- d. Fungsi Emosi. Melalui nyanyian dibina rasa kasih sayang seseorang, rasa senang dan sebagainya.
- e. Fungsi Sosial. Melalui nyanyian ditumbuhkembangkan pada diri seseorang hubungan dengan orang lain, seperti : sifat sombong, memberi perhatian dan mengenal kepentingan umum dan sebagainya.²⁸

²⁷ Pita Hotma Dameria Silitonga, *Teori Musik*, (Medan:UNIMED PRESS,2014), hlm. 1.

²⁸ *Ibid.*, hlm.2.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa musik adalah bahasa hidup yang digunakan untuk mengungkapkan isi hati seseorang dan perasaan yang sedang dialami. Misalnya: seseorang yang sedih akan mendengarkan musik sedih atau seseorang yang sedang jatuh cinta akan mendengarkan musik senang, sehingga musik dijadikan sebagai alat untuk mencurahkan pikiran atau menceritakan perasaan yang dialami.

2. *Keyboard* atau alat musik *keyboard*

Keyboard adalah pentas musik di atas panggung dengan menggunakan organ tunggal yakni alat musik seperti piano yang nadanya dihasilkan melalui dawai elektronik. Di dalamnya dilengkapi fasilitas modul-modul yang didengarkan oleh daya arus listrik untuk menghasilkan pilihan jenis-jenis irama, pilihan jenis-jenis warna suara, efek suara dan memori penyimpanan data. Biasanya alat musik *keyboard* dimainkan dengan berbagai komposisi musik yang dilakukan oleh satu orang pemain.²⁹ Jadi *keyboard* adalah alat musik yang digunakan dalam acara hiburan seperti pesta pernikahan, sunatan, hajatan dan pesta ulang tahun.

3. Remaja

Remaja dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Menurut Piaget dalam buku Muhammad Ali yang berjudul Psikologi Remaja bahwa remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi kedalam masyarakat

²⁹ Fera Syahdinar, “Keyboard sebagai hiburan masyarakat” (Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara Medan, 2010), hlm.11.

dewasa, suatu usia dimana anak tidak lagi merasa bahwa dirinya berada dibawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar.³⁰ Dalam proses penyesuaian diri menuju kedewasaan, ada tiga tahap perkembangan remaja, yaitu sebagai berikut:

a. Masa remaja awal (12-15 tahun).

Pada masa ini individu mulai meninggalkan peran sebagai anak-anak dan berusaha mengembangkan diri sebagai individu yang unik dan tidak tergantung pada orang tua. Fokus dari tahap ini adalah penerimaan terhadap bentuk dan kondisi fisik serta adanya konformitas yang kuat dengan teman sebaya. Remaja mengembangkan pikiran-pikiran baru dan cepat tertarik dengan lawan jenis.

b. Masa remaja pertengahan (15-18 tahun).

Masa ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan berpikir yang baru. Teman sebaya masih memiliki peran penting, namun individu sudah lebih mampu mengarahkan diri sendiri (*self directed*). Pada masa ini remaja mulai mengembangkan kematangan tingkah laku, belajar mengendalikan *impulsivitas*, dan membuat keputusan-keputusan awal yang berkaitan dengan tujuan vokasional yang ingin dicapai. Selain itu penerimaan dari lawan jenis menjadi penting bagi individu.

c. Masa remaja akhir (19-22 tahun).

Masa ini ditandai oleh persiapan akhir untuk memasuki peran-peran orang dewasa. Selama periode ini remaja berusaha memantapkan tujuan vokasional dan

³⁰ Muhammad Ali, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), cet.ke-7, hlm.9.

mengembangkan *sense of personal identity*. Minat yang semakin mantap terhadap fungsi-fungsi intelektual.³¹

Remaja mempunyai berbagai kebutuhan yang menuntut untuk dipenuhi sesuai perkembangannya. Hal itu menjadi sumber timbulnya berbagai masalah remaja untuk melakukan perilaku menyimpang, jika kebutuhan tersebut tidak dapat dipenuhi. Jika ada masalah pada remaja dan tidak mampu menyelesaikannya, maka remaja tersebut cenderung akan melakukan tindakan-tindakan perilaku menyimpang.

4. Perilaku Menyimpang

Paul Horton mengemukakan sebagaimana di kutip dalam buku Setiadi Elly dan Usman Kolip yang berjudul Pengantar Sosiologi ada enam ciri-ciri perilaku menyimpang di antaranya:

- a. Penyimpangan harus dapat didefinisikan, yaitu perilaku tersebut benar-benar telah dicap sebagai penyimpangan karena merugikan banyak orang atau membikin keresahan masyarakat, walaupun kenyataannya tidak semua perilaku menyimpang merugikan orang lain.
- b. Penyimpangan bisa diterima bisa juga ditolak, artinya tidak semua perilaku menyimpang dianggap negatif, tetapi adakalanya perilaku menyimpang itu justru mendapat pujian.

³¹ Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja Edisi Revisi*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), hlm. 30.

- c. Penyimpangan relatif dan penyimpangan mutlak, artinya tidak ada satu pun manusia yang sepenuhnya berperilaku selurus-lurusnya sesuai dengan nilai dan norma sosial atau sepenuhnya berperilaku menyimpang.
- d. Penyimpangan terhadap budaya nyata dan budaya ideal, artinya suatu tindakan yang nyatanya jika dilihat dari budaya yang berlaku didalam struktur masyarakat tersebut dianggap *konformitas*, namun oleh peraturan hukum dianggap penyimpangan.
- e. Terdapat norma-norma penghindaran dalam penyimpangan, adalah pola perbuatan yang dilakukan orang untuk memenuhi keinginannya tanpa harus menentang nilai dan norma tetapi sebenarnya perbuatan itu menentang norma.
- f. Penyimpangan sosial bersifat adaptif (penyesuaian), artinya tindakan ini tidak menimbulkan ancaman disintegrasi sosial, tetapi justru diperlukan untuk memelihara integritas sosial.³²

Perilaku menyimpang pada dasarnya menunjuk pada suatu bentuk perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang hidup dalam masyarakat. Penelitian ini berkaitan dengan perilaku menyimpang yang dilakukan oleh remaja pada acara hiburan *keyboard*.

³² Setiadi Elly dan Usman Kolip, *Pengantar Sosiologi*, (Jakarta: Penerbit Kencana, 2011), hlm.194.

5. Faktor-faktor penyebab perilaku menyimpang

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan perilaku menyimpang remaja adalah sebagai berikut:

1) Faktor-faktor yang ada di dalam diri anak sendiri.

a. *Predisposing factor*

Faktor yang memberi kecenderungan tertentu terhadap perilaku remaja. Faktor tersebut dibawa sejak lahir, atau oleh kejadian-kejadian ketika kelahiran bayi. Kecenderungan kenakalan tersebut adalah faktor bawaan bersumber dari kelainan otak.

b. Lemahnya pertahanan diri

Pertahanan diri adalah faktor yang ada di dalam diri untuk mengontrol dan mempertahankan diri terhadap pengaruh-pengaruh negatif dari lingkungan. Jika ada pengaruh negatif berupa tontonan negatif, bujukan negatif seperti pecandu video porno dan pengedar narkoba, ajakan-ajakan untuk melakukan perbuatan-perbuatan negatif, sering tidak bisa menghindar dan mudah terpengaruh. Akibatnya remaja itu terlibat kedalam kegiatan-kegiatan negatif yang membahayakan dirinya dan masyarakat.³³

c. Kurangnya kemampuan penyesuaian diri

Ketidakmampuan seseorang menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosial. Jika anak-anak terbiasa dengan pendidikan yang salah dan dengan disiplin ketat di

³³ Nailul Husnul Khotimah, “Upaya Orangtua dalam Menanggulangi Perilaku Menyimpang di Dusun Prseh Desa Serabi Barat Modung Bangkalan”. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah UIN MALIKI Malang, 2016), .hlm.22.

dalam keluarga akan menyebabkan masa remajanya juga salah dalam bergaul, dan tidak pandai memilih teman yang bisa membuat dia berkelakuan baik.³⁴

- d. Kurangnya dasar-dasar keimanan di dalam diri remaja. Padahal agama adalah benteng diri remaja dalam menghadapi berbagai cobaan yang datang padanya sekarang dan masa yang akan datang.³⁵

2) Penyebab kenakalan yang berasal dari lingkungan keluarga.

- a. Anak kurang mendapatkan kasih sayang dan perhatian orangtua

Karena kurang mendapat kasih sayang dan perhatian orangtua, maka yang dibutuhkan itu terpaksa dicari diluar rumah, seperti di dalam kelompok kawan-kawannya. Tidak semua teman-temannya itu berkelakuan baik, akan tetapi lebih banyak berkelakuan yang kurang baik, seperti suka mencuri, suka mengganggu ketentraman umum, suka berkelahi dan sebagainya.

- b. Lemahnya keadaan ekonomi orangtua di desa-desa, telah menyebabkan tidak mampu mencukupi kebutuhan anak-anaknya.
- c. Kehidupan keluarga yang tidak harmonis.

Sebuah keluarga dikatakan harmonis apabila struktur keluarga itu utuh dan interaksi diantara anggota keluarga berjalan dengan baik, artinya hubungan psikologis diantara mereka cukup memuaskan dirasakan oleh setiap anggota keluarga. Apabila struktur keluarga itu tidak utuh lagi, misalnya karena kematian salah satu orangtua atau perceraian, kehidupan keluarga bisa jadi tidak harmonis lagi.

³⁴ Sofyan S. Willis, *Remaja dan Masalahnya*, (Bandung: Alfabeta, 2008). hlm.88.

³⁵ Samsul Munir, *Bimbingan dan Konseling Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2013), hlm.369.

- 3) Penyebab perilaku menyimpang remaja yang berasal dari lingkungan masyarakat. Kurangnya pelaksanaan ajaran-ajaran agama secara konsekuen. Masyarakat dapat pula menjadi penyebab bagi berjangkitnya perilaku menyimpang terutama di lingkungan yang tidak menerapkan ajaran agama.³⁶

6. Bentuk-bentuk perilaku menyimpang remaja

Dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 90 menjelaskan tentang perilaku menyimpang yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.³⁷

Bentuk-bentuk perilaku menyimpang remaja yang meresahkan masyarakat dan yang tergolong pelanggaran norma-norma sosial, norma agama, antara lain yaitu:

- a. Perkelahian antar kelompok, antar sekolah, antar suku (tawuran), sehingga kadang-kadang membawa korban jiwa.³⁸
- b. Pencurian adalah mengambil sesuatu benda atau barang yang bukan hak miliknya dengan maksud ingin menguasai atau memilikinya.

³⁶ *Ibid*, hlm.107

³⁷ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahan*, (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2010), hlm. 97.

³⁸ Kartini kartono, *Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja*, (Jakarta: Rajawali pers,2014), hlm.12.

- c. Perjudian adalah pertarungan dengan segala yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.³⁹
- d. Penyalahgunaan narkotika. Fungsi utama narkotika dalam segi medis adalah sebagai alat untuk mengurangi rasa sakit dan penenang yang digunakan di rumah sakit, misalnya diberikan kepada orang yang akan menjalankan operasi. Disamping itu, narkotika menimbulkan efek yang disebut halusinasi (hayalan), impian yang indah-indah atau rasa nyaman. Hal inilah yang mengakibatkan penyalahgunaan obat-obatan (narkotika). Selain dari halusinasi narkotika mempunyai efek untuk meningkatkan gairah, semangat dan keberanian.⁴⁰
- e. Perilaku seksual di luar nikah

Perilaku seksual adalah segala tingkah laku yang didorong oleh nafsu seksual, baik dengan lawan jenis maupun dengan sesama jenis. Bentuk-bentuk tingkah laku ini bermacam-macam mulai dari perasaan tertarik sampai tingkah laku berkencan, bercumbu dan bersenggama.⁴¹

7. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini menjelaskan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, sehingga menjadi pertimbangan dan dapat dijadikan bahan referensi

³⁹ Kartini kartono, *Patologi Sosial Jilid 1*, (Jakarta:Rajawali Pers,2011), hlm.58.

⁴⁰ Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Agama*, (Raja Grafindo Persada, Jakarta:2011), hlm. 217.

⁴¹ Kartini Kartono, *Op.Cit.*, hlm.221.

oleh peneliti, untuk menjelaskan beberapa perbedaan dan kesamaan dari penelitian sebelumnya.

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Mustofa pada tahun 2013 dengan judul skripsi *“Upaya Polri Dalam Mencegah dan Menanggulangi Kerusuhan Massa Akibat Konser Musik Organ Tunggal di Kecamatan Tanjung Brebes”*. Ilmu Hukum Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian bahwa konser musik organ tunggal yang diselenggarakan di Kecamatan Tanjung Brebes dalam penyelenggaraannya selalu menimbulkan terjadinya kerusuhan massa. Kerusuhan massa akibat penyelenggaraan konser musik organ tunggal disebabkan oleh beberapa faktor penyebab diantaranya adalah: pelaku mabuk disaat menikmati konser musik organ tunggal, rasa permusuhan atau balas dendam, salah paham antar penonton, kurangnya aparat personil polisi, terlambatnya aparat personil polisi dalam pengawasan dan pengamanan, kurang ketatnya pengawasan dan pengamanan, karakter massa yang berbeda-beda dan mudah di provokator. Upaya penanggulangan kerusuhan massa akibat konser musik organ tunggal ketika terjadi kerusuhan, dan mengamankan provokator. Dari hasil penelitian terdahulu ini ada persamaan dan perbedaannya, dari segi persamaan pembahasan penelitian sama-sama menjelaskan tentang adanya konser organ tunggal atau hiburan *keyboard*. Sedangkan dari segi perbedaannya, penelitian terdahulu membahas tentang upaya mencegah dan menanggulangi kerusuhan organ tunggal sedangkan

peneliti membahas tentang dampak hiburan *keyboard* terhadap munculnya perilaku remaja.⁴²

- b. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Welni Gafitriani pada tahun 2014 dengan judul skripsi “***Perilaku Menyimpang di Kalangan Peserta Wirid Remaja Di Kampung Pinang Kelurahan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang***”. Dimana tujuannya mendeskripsikan bentuk perilaku menyimpang dikalangan peserta wirid remaja di Kampung Pinang Kelurahan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang dan mendeskripsikan faktor yang mempengaruhi perilaku menyimpang \dikalangan peserta wirid remaja di Kampung Pinang Kelurahan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang. Hasil penelitiannya yaitu dapat disimpulkan bahwa: (1) bentuk perilaku menyimpang dikalangan peserta wirid remaja di Kampung Pinang Kelurahan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang yaitu: a) berkelahi, b) mencuri, c) ugal-ugalan di jalan, d) pacaran ketika wirid remaja, e) mengkonsumsi narkoba, merokok dan ngelem itu disebabkan karena pengaruh pergaulan. (2) faktor yang mempengaruhi perilaku menyimpang dikalangan peserta wirid remaja di Kampung Pinang Kelurahan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang yaitu dipengaruhi oleh a) faktor lingkungan dan teman sebaya, b) kurangnya perhatian dan bimbingan dari orang tua, c) faktor pendidikan, d) kurangnya kontrol dari panitia pelaksana wirid remaja. Perbedaan penelitian yang dilakukan menyangkut beberapa hal yaitu

⁴² Mustofa, “ Upaya Polri dalam mencegah dan menanggulangi kerusuhan massa akibat konser musik organ tunggal di Kecamatan Tanjung Brebes” (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2013), hlm.2.

lokasi penelitian yang berbeda, dan penelitian yang dilakukan oleh Welni Gafitriani adalah penelitian yang khusus membahas tentang perilaku menyimpang di kalangan peserta wirid remaja, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti membahas tentang dampak hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja. Sedangkan dari segi persamaannya adalah sama-sama mendeskripsikan perilaku remaja.⁴³

⁴³ Welni Gafitriani, “Perilaku Menyimpang di Kalangan Peserta Wirid Remaja Di Kampung Pinang Kelurahan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang” (Skripsi, STKIP PGRI, 2014), hlm.3.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan. Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini adalah karena peneliti melihat banyak remaja yang salah mengartikan fungsi dari hiburan *keyboard* tersebut. Remaja menjadikan hiburan keyboard sebagai tempat untuk melakukan perilaku menyimpang seperti mengkonsumsi minuman keras, bermain judi dan perkelahian. Waktu penelitian dilaksanakan di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan di mulai bulan Juli 2019 sampai Februari 2020. Rinciannya dapat dilihat dalam tabel jadwal penelitian yang terdapat di lampiran.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Secara holistik, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.⁴⁴

⁴⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016), hlm.6.

C. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Pada dasarnya penelitian kualitatif bertumpu pada fenomenologi yang merupakan dasar teoritis utama dan teori yang lainnya, yaitu berkaitan dengan interaksi simbolik dan kebudayaan. Fenomenologi merupakan pandangan berpikir yang berfokus kepada pengalaman subjektif dan interpretasi, hal ini sering dipergunakan sebagai perspektif filosofi dan pendekatan metodologi kualitatif yang berarti sebagai: 1) pengalaman subjektif atau fenomenologikal, 2) suatu studi tentang kesadaran dari perspektif pokok dari seseorang.⁴⁵

Penelitian fenomenologi mencoba menjelaskan atau mengungkapkan fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu.⁴⁶ Sehingga penelitian ini ditunjukkan untuk mendeskripsikan dampak hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan.

D. Subjek Penelitian dan Sumber Data

Subjek penelitian adalah semua orang bisa memberikan informasi tentang data yang diperlukan dalam penelitian.⁴⁷ Penetapan subjek penelitian dilaksanakan secara *snowball sampling*. *Snowball sampling* adalah teknik penentuan jumlah sumber data

⁴⁵ *Ibid.*, hlm.14.

⁴⁶ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian, Op.Cit*, hlm.52.

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 155.

yang semula kecil kemudian terus membesar ibarat bola salju. Ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan untuk menggunakan prosedur *snowball*, yaitu:

1. Apabila subjek dengan karakter tertentu sulit ditemukan.
2. Subjek yang ditemui bersedia merujuk peneliti ke subjek lain.
3. Memungkinkan perkembangan mata rantai rujukan sampai pada *snowball* yang memadai sebagai informasi penelitian yang dibutuhkan peneliti.⁴⁸

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah orangtua, remaja, tetangga, pemilik hiburan *keyboard*, penyanyi hiburan *keyboard*, pedagang, tokoh masyarakat dan kepala desa yang memberikan informasi tentang dampak hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan.

Kemudian untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka ditetapkan dua sumber data yaitu sebagai berikut :

- a. Sumber data primer adalah sumber data utama dalam penelitian. Adapun sumber data primer yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan yang berumur 15-18 tahun sebanyak 6 orang.
- b. Sumber data sekunder adalah sumber data tambahan dalam penelitian. Adapun sumber data sekunder yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah masyarakat di Desa Simpang Empat Dusun XIX terdiri dari Ibu rumah tangga sebanyak 5 orang, petani sebanyak 2 orang, PNS sebanyak 2 orang, wiraswasta sebanyak 2 orang,

⁴⁸ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif* , (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), hlm.137.

pemilik hiburan *keyboard* sebanyak 3 orang, pemain *keyboard* sebanyak 2 orang, pedagang sebanyak 2 orang, tokoh masyarakat sebanyak 2 orang, guru dan kepala desa di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan.

E. Metode Pengumpulan Data

Adapun instrumen pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena yang diselidiki.⁴⁹ Penggunaan metode ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran umum dampak hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan. Observasi terdiri dari observasi partisipan (*participant observation*) yaitu penulis tidak hanya mengamati subjek dari jauh tetapi peneliti ikut terlibat, sedangkan observasi non partisipan (*non participant observation*) yaitu penulis hanya mengamati subjek dari jauh dan tidak ikut terlibat.⁵⁰ Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi *non partisipan*, yaitu peneliti datang ke tempat hiburan *keyboard* tetapi tidak terlibat dalam kegiatan tersebut. Adapun panduan observasi, yaitu:

- a. Membuat persiapan observasi melalui pengamatan penelitian dan peneliti terlibat pada responden.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 226.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 203.

- b. Menentukan fokus observasi yaitu mencari dan memilih partisipan penelitian di lokasi penelitian.
- c. Menguraikan fokus observasi dan membuat pengaturan dalam observasi kualitatif.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data melalui proses percakapan yang dilakukan oleh pewawancara dengan orang yang mewawancarai. Teknik ini adalah dengan cara tanya jawab secara lisan dan bertatap muka langsung antara seorang atau beberapa orang yang diwawancarai.⁵¹

Wawancara secara garis besar dibagi dua, yaitu wawancara tidak terstruktur dan wawancara terstruktur. Adapun wawancara tidak terstruktur sering juga disebut wawancara mendalam yaitu wawancara yang hanya memuat garis-garis besar yang akan ditanyakan ketika di lapangan. Sedangkan wawancara terstruktur sering juga disebut wawancara baku, yaitu susunan pertanyaannya yang sudah ditetapkan sebelumnya (biasanya tertulis).⁵²

Wawancara yang peneliti lakukan adalah wawancara terstruktur, yaitu pewawancara mengajukan pertanyaan-pertanyaan khusus yang telah dirancang sebelumnya kepada narasumber untuk mengetahui dampak hiburan *keyboard* terhadap perilaku menyimpang remaja.

⁵¹ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif, Op.Cit.*, hlm. 155.

⁵² Lexy J. Moleong, *Op. Cit.*, hlm. 190.

Adapun panduan wawancara adalah:

- a. Pemilihan narasumber
- b. Membuat jenis wawancara
- c. Membuat waktu wawancara
- d. Membuat pertanyaan dan hal yang terkait dalam penelitian.

F. Penjaminan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif diperlukan keabsahan data. Adapun keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Perpanjangan keikutsertaan

Perpanjangan keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru. Dengan perpanjangan keikutsertaan ini berarti hubungan peneliti dengan narasumber semakin akrab, semakin terbuka, saling mempercayai sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan lagi.⁵³

2. Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan. Mencari suatu usaha membatasi berbagai pengaruh. Mencari apa yang dapat diperhitungkan dan apa yang tidak dapat.⁵⁴

⁵³ Lexy J. Moleong, *Loc.Cit.*, hlm. 327.

⁵⁴ *Ibid.*, hlm.329.

Ketekunan pengamatan yaitu menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.

3. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data.⁵⁵ Adapun teknik yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara yaitu dengan melakukan penelitian kembali kelapangan untuk memperoleh hasil sumber data yang ada.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan seseorang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.

G. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk kualitatif dengan mengumpulkan data dan dianalisis dengan deskriptif yakni data-data yang dikumpulkan, di deskriptifkan secara sistematis dan dibandingkan dengan teori yang ada untuk melihat kesamaan fenomena sosial yang ada.⁵⁶

⁵⁵ *Ibid.*, hlm. 330.

⁵⁶ Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2014), hlm.14.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah yang digunakan oleh Lexy J. Moleong sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data yaitu pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi, dan wawancara mengenai dampak hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja yang terdapat di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan.
2. Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok yang penting dan membuang data yang tidak diperlukan dalam penelitian. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Dalam penelitian ini peneliti merangkum data yang sudah terkumpul tentang dampak hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan.
3. Penyajian data yaitu kesimpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan informasi, berupa data, tabel, dan grafik yang berkaitan dengan penelitian.
4. Penarikan kesimpulan adalah memberikan jawaban terhadap permasalahan yang telah dirumuskan. Penarikan kesimpulan dilakukan cara menggabungkan dan menganalisa data yang diperoleh di lapangan, baik yang diperoleh dari hasil observasi maupun hasil wawancara.⁵⁷

⁵⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D, Op.Cit*, hlm.246.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum

1. Kondisi Geografis

Desa Simpang Empat merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Simpang Empat, Kabupaten Asahan, Provinsi Sumatera Utara. Lokasi desa tempat penelitian tersebut tepatnya berada di pinggir jalan lintas menuju Kota Tanjung Balai dan tidak jauh dari Kota Kisaran yang membutuhkan waktu \pm 30 menit dari lokasi tersebut. Desa Simpang Empat memiliki 8 Desa/ Kelurahan yaitu: Anjung Ganjang, Perkebunan Hessa, Perkebunan Sukaraja, Sei Dua Hulu, Sei Lama, Silomlom, Simpang Empat dan Sipaku Area.

Adapun batas-batas wilayah desa Simpang Empat adalah:

- Sebelah Utara berbatas dengan Desa Sipaku Area
- Sebelah Selatan berbatas dengan Desa Silomlom
- Sebelah Barat dengan Desa Sei Dua Hulu
- Sebelah Timur dengan Perkebunan Sukaraja.⁵⁸

2. Kondisi Sosial Budaya

a. Pekerjaan

Masyarakat Desa Simpang Empat umumnya bekerja sebagai petani sebagaimana tabel berikut ini:

⁵⁸ Data Profil Desa Simpang Empat Kecamatan Simpang Empat Tahun 2019.

Tabel 1

Mata Pencaharian Penduduk Desa Simpang Empat

No	Pekerjaan	Jumlah Persentase
1	Petani	80 %
2	Nelayan	10 %
3	Pegawai dan Wiraswasta	10 %

Sumber: Data Profil Desa Simpang Empat Tahun 2019

Tabel diatas menjelaskan bahwa pekerjaan masyarakat di Desa Simpang Empat mayoritas adalah petani dengan jumlah 80 %. Hal ini disebabkan oleh kondisi di Desa Simpang Empat merupakan lahan pertanian dan perkebunan. Dalam keseharian masyarakat di Desa Simpang Empat di sibukkan dengan pekerjaan sebagai petani. Sedangkan 10 % adalah sebagai nelayan dan 10% lagi adalah sebagai pegawai dan wiraswasta.

b. Kependudukan

Berdasarkan data penduduk Desa Simpang Empat Kecamatan Simpang Empat Kabupaten Asahan terdapat sekitar 245 kepala keluarga (KK), yang terdiri dari 378 orang laki-laki dan 489 orang perempuan dengan jumlah keseluruhan adalah 867 orang (jiwa) sebagaimana tabel dibawah ini:

Tabel 2

Jumlah Kependudukan Masyarakat Desa Simpang Empat

Laki-laki	378
Perempuan	489
Jumlah	867

Sumber : Data Profil Desa Simpang Empat Tahun 2019

Adapun sarana dan prasarana yang ada di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan yaitu 1 masjid dan 2 mushallah tempat beribadah, 2 Sekolah Dasar, 1 Sekolah Madrasah dan 1 tempat pengajian anak. Dalam hal tersebut sarana dan prasarana yang ada di Desa Simpang Empat Kabupaten Asahan termasuk sangat cukup untuk masyarakat tersebut.

Tabel 3

Sarana dan prasarana di Desa Simpang Empat

No	Nama	Jumlah
1	Masjid	1 Unit
2	Mushallah	2 Unit
3	SD	2 Unit
4	Madrasah	1 Unit
5	Pengajian Anak	1 Unit

Sumber : Data Profil Desa Simpang Empat Tahun 2019

Desa Simpang Empat Dusun XIX memiliki 4 orang alim ulama yang merupakan tokoh-tokoh agama yang memiliki andil penting dalam sosial kemasyarakatan terutama untuk mendukung perkembangan kegiatan-kegiatan sosial yang melibatkan remaja. Adapun Agama yang dianut oleh masyarakat Desa Simpang Empat Dusun XIX adalah Islam 60%, Kristen 30%, dan Hindu/Budha 10%. Sedangkan suku masyarakat adalah Jawa 50%, Batak 30% dan Melayu 20%.⁵⁹

Tabel 4

Tokoh Masyarakat di Desa Simpang Empat

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin
1	Samiono	62 Tahun	Laki-laki
2	Syahdad W. Nasution	59 Tahun	Laki-laki
3	Helmi Yusda	70 Tahun	Laki-laki
4	Regar	61 Tahun	Laki-laki

Sumber: Data profil Desa Simpang Empat Tahun 2019

Remaja yang ada di Desa Simpang Empat, Kecamatan Simpang Empat, Kabupaten Asahan berjumlah 175 remaja, dengan frekuensi remaja usia 12-15 tahun berjumlah 65 orang, selanjutnya remaja dengan usia 16-18 tahun dengan jumlah 80 orang, dan remaja dengan usia 19-22 tahun berjumlah 30 orang remaja.

⁵⁹ Data Profil Desa Simpang Empat Kecamatan Simpang Empat Tahun 2019.

Tabel 5

Tingkat usia remaja di Desa Simpang Empat

No	Usia remaja	Jumlah
1	Usia 12-15 tahun	80 orang
2	Usia 16-18 tahun	65 orang
3	Usia 19-22 tahun	30 orang
Jumlah		175 orang

Sumber: Data profil Desa Simpang Empat Tahun 2019

3. Kondisi Sosial Keagamaan

Kondisi sosial keagamaan masyarakat di Desa Simpang Empat masih minim. Dapat dilihat dari segi pelaksanaan ibadah, terutama ibadah shalat, dan juga ibadah yang lainnya. Ini disebabkan oleh rendahnya ekonomi masyarakat, sehingga masyarakat sibuk dengan pekerjaan terutama petani yang bekerja di perkebunan. Begitu juga kurangnya motivasi orang tua untuk menyekolahkan anak ke lembaga pendidikan Agama, tidak adanya pengajian kaum bapak, kuatnya dominasi adat-istiadat ketimbang ajaran Agama, kesibukan masyarakat dengan usaha pertaniannya dan usahanya masing-masing untuk memenuhi kebutuhan keluarga sehingga sangat jarang dapat hadir atau mengikuti pengajian Agama. Ditambah dengan berbagai macam penganut Agama lain, karena perbedaan jumlah dengan penganut lain hanya setengah dari jumlah yang beragama Islam.⁶⁰

⁶⁰ Data profil Desa Simpang Empat Kecamatan Simpang Empat Tahun 2019.

B. Temuan Khusus

1. Pelaksanaan hiburan *keyboard* di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan.

Hiburan *keyboard* merupakan alat musik *keyboard* yang bisa menghasilkan berbagai macam suara musik yang membuatnya mudah untuk dibawa ke mana saja dan mudah dimainkan. Hiburan *keyboard* mudah diterima oleh masyarakat daerah penelitian dikarenakan beragam budaya, yang kemudian disesuaikan dengan nilai dan norma kebudayaan yang berlaku di daerah penelitian.⁶¹

Masyarakat daerah penelitian rata-rata memeluk agama Islam, menilai bahwa hiburan *keyboard* baik untuk dijadikan sebagai hiburan jika disesuaikan dengan kebudayaan yang tidak menentang nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Biasanya hiburan tersebut mengandung unsur-unsur nasehat yang sifatnya mendidik, seperti yang dikatakan informan dari hasil wawancara peneliti:

“ Hiburan *keyboard* bisa dijadikan sebagai pendidikan, karena banyak syair-syair atau pantun yang dinyanyikan pada saat pertunjukkan mengandung unsur-unsur nasehat. Terutama lagu-lagu melayu yang sesuai dengan kehidupan di daerah ini”.⁶²

Pada saat ini hiburan *keyboard* lebih menonjolkan sisi seksi dari para biduannya. Para pengusaha hiburan *keyboard* juga tidak terlalu mementingkan suara

⁶¹ Hasil wawancara dengan Bapak Samiono, *Tokoh Masyarakat di Desa Simpang Empat*. Pada Tanggal 04 Agustus 2019.

⁶² *Ibid.*, Bapak Samiono.

para biduannya, tetapi lebih kepada kemampuan goyangan biduannya. Seperti yang dikatakan oleh informan dari hasil wawancara peneliti:

Hiburan *keyboard* yang ada di daerah Simpang Empat, sebenarnya mendapatkan pro dan kontra dari sebagian masyarakatnya. Karena menampilkan pakaian dan goyangan yang seksi. Walaupun begitu hiburan ini sangat diminati oleh masyarakat, alasannya karena tidak ada hiburan selain hiburan *keyboard*. Jadi mau tidak mau bagi yang tidak setuju tetap menonton hiburan *keyboard* tersebut.⁶³

Hiburan *keyboard* memang banyak mendapatkan pertentangan, ada yang menerima ada juga yang menolak, tetapi baik dan buruknya tergantung dari penilaian masyarakat masing-masing, seperti yang dikatakan oleh informan dari hasil wawancara peneliti:

Kami sebenarnya melarang hiburan tersebut jika menampilkan pakaian dan goyangan yang seksi, karena bisa menimbulkan perkelahian akibat pengaruh minuman keras. Tetapi jika hiburan tersebut berjalan sesuai peraturan maka kami tidak mempermasalahkannya. Namun jika pemerintah mengambil tindakan yang tegas, dikhawatirkan menimbulkan konflik ditengah-tengah masyarakat.⁶⁴

Secara keseluruhan hiburan *keyboard* diterima di daerah penelitian, karena kurangnya hiburan yang tersedia di daerah tersebut. Walaupun ada pro dan kontra diantara masyarakat, tetapi hiburan ini tetap berlangsung sampai saat ini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di daerah penelitian, maka untuk mengadakan hiburan *keyboard* pada acara seperti pesta pernikahan, sunatan, hajatan dan acara lainnya, memerlukan izin penyelenggaraan berupa surat pernyataan izin

⁶³ Hasil wawancara dengan Bapak Syahdad , *Tokoh Masyarakat di Desa Simpang Empat*, Pada Tanggal 04 Agustus 2019.

⁶⁴ Hasil wawancara dengan Bapak Roban, *Pegawai Negeri Sipil*, Pada Tanggal 05 Agustus 2019.

tontonan dari pihak-pihak terkait. Hal tersebut dilakukan untuk menjaga keamanan kemungkinan terjadinya kerusuhan yang dapat mengganggu ketentraman masyarakat.

Dari hasil wawancara dengan informan, bahwa:

Untuk pengurusan izin penyelenggaraan hiburan *keyboard* di desa Simpang Empat memiliki tahapan-tahapan pelaksanaan. Biasanya warga akan melapor kepada Kepala Desa tentang rencana mengadakan hiburan *keyboard*. Serta menyerahkan uang sebesar Rp 200.000, selebihnya Kepala Desa yang akan mengurus semuanya.⁶⁵

Tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan untuk mengurus izin penyelenggaraan hiburan keyboard yaitu:

- a. Kepala desa
- b. Camat
- c. Koramil (Komando Rayon Militer)
- d. Kapolsek (Kepala Kepolisian Sektor)

Masyarakat yang menyelenggarakan hiburan *keyboard* mengisi formulir yang ada di Kantor Kepala Desa kemudian Kepala Desa ataupun stafnya akan meminta persetujuan dari Camat, kemudian meminta persetujuan dari Koramil dan akhirnya permohonan tersebut dibawa ke Kantor Kepolisian Sektor yang akan mengeluarkan izin penyelenggaraan acara hiburan *keyboard* hanya diberikan sampai pukul 23:00 Wib. Surat izin tontonan dapat dilihat di lampiran.

Maksud pengurusan surat tersebut adalah untuk menjaga keamanan. Jika terjadi sesuatu hal yang tidak diinginkan seperti perkelahian, maka pihak yang

⁶⁵ Hasil wawancara dengan Bapak Boiman, *Pegawai Negeri Sipil*, Pada Tanggal 07 Agustus 2019.

berwenang akan mengatasinya. Pihak yang menyelenggarakan hiburan *keyboard* juga berada pada posisi aman karena telah memberitahukan acara yang ada di rumahnya kepada pihak yang terkait. Perkelahian dalam sebuah pertunjukan hiburan *keyboard* terkadang sering terjadi, hal ini disebabkan ada remaja yang meminum minuman keras pada saat acara hiburan *keyboard* berlangsung.

Alasan hiburan *keyboard* digunakan pada saat acara pernikahan, sunatan, hajatan dan acara lainnya sangat beragam. Pada dasarnya masyarakat beralasan bahwa hiburan *keyboard* merupakan sebuah hiburan yang paling sering digunakan untuk memeriahkan acara. Sehingga suasana acara akan meriah dan menghibur para tamu undangan yang hadir.

Menurut hasil wawancara dengan informan yang baru menggelar hajatan pesta pernikahan anaknya mengatakan bahwa:

“ Saya menggunakan jasa hiburan *keyboard* karena ingin memeriahkan suasana pernikahan anak saya, sehingga banyak tamu undangan yang akan hadir. Saya juga ingin memberikan hiburan kepada masyarakat”.⁶⁶

Hal serupa juga dikatakan oleh informan dalam hasil wawancara, bahwa:

Kabupaten Asahan ini terkenal dengan berbagai jenis hiburan *keyboardnya*, karena sangat berbeda dengan hiburan *keyboard* yang ada di tempat lainnya. Banyak orang yang berkumpul dalam acara hiburan *keyboard* baik orangtua, remaja maupun anak-anak. Sehingga suasana pesta menjadi meriah.⁶⁷

⁶⁶ Hasil wawancara dengan Bapak Syamsuri, *Wiraswasta*, Pada Tanggal 05 Agustus 2019.

⁶⁷ Hasil wawancara dengan Bapak Ilan, *Tukang Pangkas*, Pada Tanggal 06 Agustus 2019.

Dari penjelasan diatas diketahui bahwa dengan adanya hiburan *keyboard* dapat membuat suasana lebih meriah dan juga dapat menghibur masyarakat. Banyak masyarakat di daerah penelitian lebih memilih menyelenggarakan hiburan *keyboard* karena peminatnya lebih banyak. Penggunaan hiburan *keyboard* yang cukup lama membuat hiburan ini seperti sudah menjadi kebiasaan (tradisi), seperti yang dikatakan informan dari hasil wawancara peneliti:

Saya lihat selama ini hiburan *keyboard* sudah dijadikan kebiasaan oleh masyarakat, hampir semua kecamatan Simpang Empat keadaannya sama. Penggunaan *keyboard* pada acara hajatan seperti wajib dilakukan, bahkan ada sebahagian orang bilang kalau pesta tidak mengundang *keyboard* bukan pesta namanya atau tidak mantaplah, seperti itulah kata-kata yang bisa menjelaskan pentingnya *keyboard* pada setiap acara pesta pernikahan.⁶⁸

Selanjutnya wawancara dengan informan mengatakan bahwa:

“Baru ini Ibu pesta hanya mengundang keyboard duduk, biar irit biaya. Tapi malah ada tetangga yang bilang sama Ibu kayak gini “ kok *keyboard* duduk sih, jadi gak enak acaranya, gak paten”.⁶⁹

Penyelenggaraan hiburan *keyboard* dapat dijadikan semacam ajang gengsi bagi yang mengadakan acara pesta pernikahan atau acara lainnya. Ada kalanya jika sebuah pesta pernikahan atau acara lainnya tidak menggunakan hiburan *keyboard*, masyarakat daerah penelitian akan mendapat sindiran dari para tetangga atau para undangan. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh informan dari hasil wawancara peneliti, bahwa:

⁶⁸ Hasil wawancara dengan Ibu Raminah, *Ibu Rumah Tangga*, Pada Tanggal 05 Agustus 2019.

⁶⁹ Hasil wawancara dengan Ibu iyem, *Ibu Rumah Tangga*, Pada Tanggal 06 Agustus 2019.

“ Kalau kita pesta tidak mengundang hiburan *keyboard* pada saat acara pesta pernikahan atau tidak memakai hiburan lain, maka pesta dinilai kurang meriah. Selain itu saya malu disindir tetangga, karena kalau tidak ada hiburan dianggap kurangnya modal untuk melaksanakan pesta”.⁷⁰

Penggunaan hiburan *keyboard* pada saat acara pernikahan, hajatan dan lain-lain di Desa Simpang Empat juga dapat membuat pihak penyelenggara yang mengadakan hajatan dapat mengambil keuntungan dari tamu yang datang. Semakin banyak tamu yang datang tentunya sumbangan yang didapat akan semakin besar. Untuk menarik para tamu undangan yang hadir biasanya tergantung dari hiburan yang disediakan dari tuan rumah.

Hiburan *keyboard* yang ada di daerah penelitian memiliki banyak jenis. Secara garis besar dapat dikelompokkan kedalam 2 kelompok besar yaitu:

a. Hiburan *keyboard* bernuansa islami

Hiburan *keyboard* bernuansa islami merupakan hiburan *keyboard* yang menampilkan pertunjukkan yang bernuansa Islami, misalnya lagu-lagu religi, shalawatan dan sebagainya. Contoh dari hiburan *keyboard* ini adalah *keyboard* qasidah, *keyboard* melayu dan *keyboard* irama padang pasir. Waktu pertunjukannya dimulai pukul 11.00 - 22.00 Wib. Biasanya hiburan *keyboard* bernuansa islami dilaksanakan pada acara pernikahan, sunatan dan mengayunkan atau mengupa-upu.

⁷⁰ Hasil wawancara dengan Ibu Teti, *Ibu Rumah Tangga*, Pada Tanggal 07 Agustus 2019.

Cirinya ditandai dengan pakaian yang sopan, menutup aurat, hal ini sesuai dengan dikatakan oleh informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

Biasanya kalau kami tampil, pakaian yang kami gunakan tertutup, mulai dari siang sampai malam hari. Kami lebih mengandalkan suara kami, bukan goyangan. Kami dipanggil dalam acara ini karena suara kami enak, biasanya kami hanya menggerakkan tangan serta melangkah ke kiri dan ke kanan.⁷¹

b. Hiburan *keyboard* yang bernuansa *pornografi*

Hiburan *keyboard* yang bernuansa pornografi ini menampilkan para biduan yang menggunakan pakaian seksi dan goyangan yang menimbulkan syahwat kaum laki-laki. Biasanya hiburan *keyboard* yang bernuansa pornografi dilaksanakan pada acara pesta pernikahan, sunatan, hajatan, ulang tahun maupun acara partai. Beberapa contoh dari hiburan *keyboard* berdasarkan pendapat masyarakat yang ditampilkan di daerah penelitian yaitu:

- a) *Keyboard* Mak Lampir adalah hiburan *keyboard* yang menampilkan sandiwara, dimana figur utamanya adalah Mak Lampir serta menampilkan goyangan yang seksi. Jenis hiburan *keyboard* seperti ini diantaranya adalah *keyboard* sundel bolong, *keyboard* kuntilanak dan *keyboard* pocong. Biasanya biduan *keyboard* ini adalah seorang waria.
- b) *Keyboard* rambut putih adalah hiburan *keyboard* yang berpakaian seksi tetapi tidak menampilkan goyangan yang seksi serta kebanyakan lagu yang dinyanyikan adalah lagu India. Biasanya biduan *keyboard* ini adalah seorang waria.

⁷¹ Hasil wawancara dengan Dara, *Penyanyi Hiburan Keyboard*, Pada Tanggal 07 Agustus 2019.

c) *Keyboard* bongkar adalah hiburan *keyboard* yang menampilkan goyangan seksi dari para biduannya. Salah satu jenis *keyboard* ini adalah *keyboard* pelangi.

Pementasan hiburan *keyboard* biasanya dimulai antara pukul 11:00-13:00 Wib ataupun ketika waktu shalat maka *keyboard* akan berhenti, tergantung permintaan tuan rumah yang mengadakan pesta. Pementasan antara pukul 11:00 – 18:00 Wib pakaian para biduan dan goyangannya belum seksi dan masih batas kewajaran. Seperti yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

Pementasan hiburan *keyboard* yang ada di daerah ini, biasanya mulainya jam 11:00 sampai 18:00 Wib. Kalau siang pakaian biduan masih biasa saja, goyangannya juga masih wajar. Tapi kalau sudah malam mulai jam 20:30 Wib, pakaian biduan sudah mulai seksi dan goyangannya masih sedikit seksi. Makin malam makin seksi, apalagi kalau sudah jam 22:00 Wib keatas, goyangannya seksi, biasanya kalau yang disewa *keyboard* bongkar, biduannya mau di suruh buka-bukaan tapi harus disawer dulu. Nominal uang sawerannya terserah penonton, tergantung kemampuan kantong yang ngasi (penonton).⁷²

Tahapan-tahapan dalam pementasan hiburan *keyboard* juga tergantung suasana pesta yang sedang berlangsung. Biasanya jika banyak yang ingin bernyanyi maka siang hari dikhususkan untuk kerabat maupun tamu undangan yang bersedia nyanyi. Suasana paling meriah dapat dirasakan pada malam hari, karena yang melihat pertunjukkan hiburan *keyboard* bukan hanya para tamu undangan, tetapi juga masyarakat yang ingin melihat hiburan *keyboard*.

Berdasarkan yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

Biasanya tamu acara pesta pernikahan di daerah ini akan banyak pada malam hari selepas maghrib, karena pada siang hari masyarakat yang bekerja di

⁷² Hasil wawancara dengan Bayu, *Wiraswasta*, Pada Tanggal 09 Agustus 2019.

ladang ataupun melakukan pekerjaan lainnya. Biasanya tamu yang datang pada siang hari lebih banyak dari karyawan yang bekerja di PT dan guru-guru yang selesai mengajar. Sementara masyarakat kampung yang di undang akan datang menjelang maghrib. Remaja juga banyak datang pada malam hari membawa para pasangannya ataupun temannya. Biasanya mereka menjadikan hiburan *keyboard* sebagai hiburan untuk melepas lelah setelah satu harian bekerja sekaligus untuk mencari pacar.⁷³

Hampir rata-rata masyarakat daerah penelitian biasanya menyukai hiburan yang termasuk kedalam jenis hiburan *keyboard* yang bernuansa *pornografi*. Hiburan *keyboard* ini sudah menjadi tradisi dari tahun ke tahun. Lagu-lagu yang dibawakan juga beragam, disesuaikan dengan jenis musik yang membuat para penonton akan bergoyang dan mengikuti irama lagu.

Dari berbagai hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, ada berbagai alasan remaja untuk datang melihat hiburan *keyboard*, diantaranya seperti yang dikatakan informan dari hasil wawancara peneliti, yaitu:

Saya senang melihat hiburan *keyboard* karena dengan adanya hiburan *keyboard* saya bisa berkumpul dengan teman-teman, karena kalau tidak ada *keyboard* biasanya kami hanya di rumah jadi sulit untuk ketemuan. Terkadang di hiburan *keyboard* ini kita bisa bertemu dengan teman lama yang sudah lama tidak jumpa dan juga mendapatkan teman baru.⁷⁴

Berdasarkan yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

Saya sering menonton *keyboard*, apalagi kalau ibu saya mau undangan saya paling senang menemaninya. Karena suasana disana ramai dan banyak pedagang menjual makanan seperti gorengan, jagung bakar dan martabak. Kadang juga biduan dari *keyboard* itu lucu, apalagi kalau biduannya seorang waria.⁷⁵

⁷³ Hasil wawancara dengan Ayu Lestari, *Ibu Rumah Tangga*, Pada Tanggal 09 Agustus 2019.

⁷⁴ Hasil wawancara dengan Retno, *Remaja*. Pada Tanggal 10 Agustus 2019.

⁷⁵ Hasil wawancara dengan Siti, *Remaja*, Pada Tanggal 08 Agustus 2019.

Dengan adanya keramaian pada saat menyelenggarakan hiburan *keyboard* mendatangkan keuntungan secara ekonomi bagi masyarakat di daerah penelitian. Seperti yang dikatakan oleh informan dari hasil wawancara peneliti, bahwa:

Ibu sering berjualan setiap ada acara hiburan *keyboard*. Informasi pesta kadang ibu dapat dari tetangga yang mendapat surat undangan. Ibu sudah berjualan sekitar 10 tahunan di acara hiburan *keyboard*. Kalau tidak ada hiburan *keyboard*, ibu berjualan di pekan minggu. Hasilnya lumayan buat tambahan pendapatan dari suami. Ibu hanya menjual jenis goreng-gorengan seperti sosis, bakso, naget, dan telur gulung.⁷⁶

Hal serupa juga dikatakan oleh informan dari hasil wawancara peneliti, yaitu:

“Terus terang hiburan *keyboard* membawa keuntungan bagi saya, saya bisa mencari rezeki dengan berjualan dan hasilnya lumayan dari pada harus berkeliling desa. Karena sudah lama berjualan, jadi saya sudah hafal seluruh daerah dari kecamatan ini”.⁷⁷

Menurut pengamatan peneliti ada juga yang berjualan minuman-minuman beralkohol. Mereka menjualnya secara terang-terangan dan ada juga yang secara tersembunyi karena takut di razia oleh pihak kepolisian. Karena menjual minuman alkohol termasuk melanggar hukum. Minuman alkohol yang biasa dijual di acara hiburan *keyboard* adalah potka, bintang, tuak dan gepeng.

Dengan adanya hiburan *keyboard* biasanya masyarakat berkumpul pada acara tersebut. Jadi jika ingin mencari keramaian pada daerah penelitian, kita hanya

⁷⁶ Hasil wawancara dengan Ibu Nining, *Pedagang Gorengan*. Pada Tanggal 07 Agustus 2019.

⁷⁷ Hasil wawancara dengan Bapak Sutrisno, *Pedagang Mainan*, Pada Tanggal 05 Agustus 2019.

mendatangi acara hiburan *keyboard* karena banyak masyarakat yang menghadiri hiburan *keyboard*. Manfaat juga dirasakan bagi para biduan dan pemain *keyboard*, karena menjadi mata pencaharian tambahan untuk menambah penghasilan demi kelangsungan hidup.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan berbagai masyarakat yang mengadakan hajatan, biasanya hiburan *keyboard* mengeluarkan biaya sekitar Rp 1.000.000 s/d 3.000.000 untuk sekali pementasan yang dimulai pukul 11:00 s/d 23:00 Wib. Besar biaya pengeluaran hiburan *keyboard* tergantung dari hiburan *keyboard* yang diundang. Biasanya pemilik hiburan *keyboard* adalah seorang pemain *keyboard* yang telah berpengalaman, yang sebelumnya pernah bekerja sebagai pemain *keyboard*. Tetapi ada yang membuat jasa hiburan *keyboard* sebagai usahanya. Seperti yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

“Sebahagian besar seorang pemilik hiburan *keyboard* juga sebagai pemain *keyboard*. Tetapi ada juga yang hanya menjadi pemilik saja. Sementara untuk pemain *keyboard*nya dipercayakan kepada orang lain yang berpengalaman. Pemilik *keyboard* akan mendapatkan bagian yang paling besar. Sedangkan pengeluaran untuk membayar biduan berkisar Rp 100.000 s/d Rp 200.000 tergantung dari pengalamannya. Untuk pemain *keyboard*nya berkisar RP 150.000 s/d 300.000 sudah termasuk pemasangan *keyboard*nya”.⁷⁸

Berdasarkan yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

Memiliki usaha hiburan *keyboard* tidaklah mudah. Apalagi sekarang harus ada izinnya. Selain itu, harus pandai bersaing dalam dunia hiburan. Terutama

⁷⁸ Hasil wawancara dengan Bapak Kurniawan, *Pemilik Hiburan Keyboard*, Pada Tanggal 11 Agustus 2019.

dalam memilih pemain dan biduan *keyboardnya*. Apalagi kalau alat *keyboard* ada yang rusak, pengeluaran untuk memperbaiki juga mahal.⁷⁹

Dalam menjalankan usaha hiburan *keyboard* ada persaingan diantara sesama pengusaha hiburan *keyboard*. Untuk itu pengusaha hiburan *keyboard* harus pandai mencari pemain *keyboard* yang berpengalaman dan biduan yang bisa nyanyi, hafal banyak lagu serta berwajah cantik.

Untuk masalah pakaian tidak disediakan dari pengusaha *keyboard*. Biasanya pakaian seksi menjadi pilihan para pengusaha agar menarik perhatian para penonton. Sehingga usaha hiburan *keyboardnya* menjadi terkenal dan sering mendapat panggilan dari masyarakat. Selain itu suara dan goyangan para biduan juga harus bagus. Serta lagu, goyangan dan pakaian dari biduan harus selalu mengikuti perkembangan zaman. Jika tidak, maka usaha hiburan *keyboard* akan tertinggal dari pesaing hiburan *keyboard* lainnya.

Dalam pertunjukan hiburan *keyboard*, pemain *keyboard* memiliki arti yang sangat penting. Seorang pemain *keyboard* harus bisa memainkan semua lagu dan menempatkan kunci alat musik *keyboard* sesuai dengan tinggi rendahnya suara biduan. Alat musik *keyboard* semakin canggih, karena sudah memiliki tempat penyimpanan data lagu. Semua lagu disimpan pada kartu memori sehingga memudahkan para pemain *keyboard* untuk memainkannya. Seperti yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

⁷⁹ Hasil wawancara dengan Bapak Rahmat, *Pemilik Hiburan Keyboard*, Pada Tanggal 10 Agustus 2019.

Alat musik sekarang sudah canggih, menjadi lebih mudah dimainkan. Bahkan ada beberapa pemain yang tidak mempunyai dasar yang cukup baik dengan alat musik dapat memainkannya. Tetapi pemain *keyboard* harus bisa menyesuaikan nada musik dengan suara biduan. Jika salah maka suara musik dengan suara biduan akan beda atau lari.⁸⁰

Berdasarkan yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

“ Semakin zaman maju maka alat *keyboard* semakin mudah untuk dimainkan. Apalagi buat para pemula. Tapi, saya menjadi pemain *keyboard* selain untuk menambah penghasilan juga untuk menyalurkan hobi saya. Karena saya suka dengan musik” .⁸¹

Penyanyi atau biduan juga memiliki peranan yang sangat penting dalam pementasan sebuah hiburan *keyboard*. Karena biduan menjadi magnet untuk menarik perhatian penonton. Bahkan masyarakat memberikan sebuah penilaian terhadap sebuah hiburan *keyboard* berdasarkan penampilan para biduannya. Biasanya biduan berpenampilan sangat seksi, bahkan cenderung mengundang syahwat para penonton pria.

Untuk menarik perhatian para penonton, biasanya para biduan bersikap ramah terhadap para penonton. Pakaian dan goyangan mereka merupakan hal yang penting untuk menarik perhatian penonton. Awalnya para biduan merasa risih karena harus berpakaian dan bergoyang seksi, namun lama-kelamaan jadi terbiasa. Untuk saweran

⁸⁰ Hasil wawancara dengan Syakban, *Pemain Keyboard*, Pada Tanggal 05 Agustus 2019.

⁸¹ Hasil wawancara dengan Iwan, *Pemain Keyboard*, Pada Tanggal 06 Agustus 2019.

para penonton bisa meletakkan pada bagian-bagian tubuh tertentu dari biduan. Biduan senang karena mendapatkan uang lebih dari penonton.⁸²

Lain halnya dengan para biduan hiburan *keyboard* bongkar, mereka sering menunjukkan bagian -bagian tubuh tertentu kepada para penonton yang memberikan saweran. Para biduan biasanya melakukannya pada saat mereka berada pada posisi pengaruh minuman keras tetapi ada juga yang pada keadaan sadar.

2. Dampak-dampak hiburan *keyboard* yang muncul di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan

Secara garis besar hiburan *keyboard* yang terdapat di Desa Simpang Empat dusun XIX Kabupaten Asahan memiliki 2 dampak, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak-dampak tersebut menjadi masalah sosial di daerah penelitian. Masyarakat daerah penelitian menjadi pihak yang paling merasakan dampak-dampak tersebut. Karena berakibat bagi keluarga mereka baik dampak positif maupun negatif.

a. Dampak positif dari hiburan *keyboard*

Hiburan *keyboard* memiliki daya tarik tersendiri sehingga daerah penelitian sangat menyukai hiburan ini, khususnya para remaja. Musik dijadikan sebagai relaksasi masyarakat atau hiburan agar segar kembali setelah lelah bekerja. Terdapat beberapa dampak positif pada saat hiburan *keyboard* berlangsung, yaitu:

1. Membuka peluang usaha temporer bagi masyarakat yang tinggal di daerah penelitian.

⁸² Hasil wawancara dengan Ayu, *Penyanyi Hiburan Keyboard*, Pada Tanggal 05 Agustus 2019.

Masyarakat di daerah penelitian sangat menyukai hiburan *keyboard*, bisa dipastikan setiap ada pertunjukkan hiburan *keyboard* masyarakat pasti akan datang menonton acara tersebut. Keramaian masyarakat tersebut dimanfaatkan oleh sebagian masyarakat untuk berjualan. Tanpa disadari, hiburan *keyboard* telah membuka sebuah peluang bagi masyarakat untuk menambah penghasilan.

Berdasarkan yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

Hiburan *keyboard* yang diadakan di acara pesta, juga memiliki hal positif. Karena memberikan pekerjaan kepada seorang yang memiliki bakat bernyanyi dan juga kepada pedagang yang berjualan. Apalagi kayak saya yang menjaga tempat parkir, lumayan uangnya bisa buat beli jajan.⁸³

Hal serupa juga dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

Kalau saya senang jika ada hiburan *keyboard*, saya bisa berjualan bakso dari pagi sampe malam hari. Biasanya saya hanya menjual bakso di sekolah sampe sore saja. Lumayan uangnya buat tambah-tambahan.⁸⁴

Disamping hiburan *keyboard*, memberikan peluang masyarakat untuk berjualan, masyarakat juga bisa memanfaatkan hiburan *keyboard* untuk bekerja sebagai penyanyi dan pemain *keyboard* ataupun mengambil kerja sampingan di rumah yang mengadakan hiburan *keyboard* seperti menjadi tukang cuci piring, penjaga hidangan, tukang masak, tukang parkir dan sebagainya.

2. Menambah pemasukan Asli Daerah (PAD) melalui retribusi izin hiburan *keyboard* berdasarkan Peraturan Daerah (Perda) Kabupaten Asahan Nomor 11 pasal 21 Tahun 2011 dan melalui izin penyelenggaraan hiburan *keyboard*.

⁸³ Hasil wawancara dengan Irul, *Remaja*, Pada Tanggal 05 Agustus 2019.

⁸⁴ Hasil wawancara dengan Wamin, *Pedagang*, Pada Tanggal 05 Agustus 2019.

Hiburan *keyboard* juga berdampak positif bagi pemerintah daerah, karena usaha hiburan *keyboard* harus memiliki izin dari pemerintah. Berdasarkan peraturan daerah Kabupaten Asahan Nomor 11 pasal 21 Tahun 2011 tentang pajak daerah, maka *keyboard* akan dikenakan biaya sebesar Rp 300.000 pertahunnya.

Menurut yang dikatakan salah satu informan dari hasil wawancara peneliti, bahwa:

Pengurusan izin hiburan *keyboard* tidak terlalu sulit, biaya yang dikenakan tergantung jumlah unit *keyboard* yang kami miliki. Kami hanya membuat surat rekomendasi dari camat dan surat tidak keberatan dari tetangga dan kepala desa serta melampirkan pajak bumi dan bangunan (PBB).⁸⁵

Disamping izin usaha hiburan *keyboard* yang dibebankan kepada pemilik usaha, masyarakat yang menyelenggarakan hiburan *keyboard* juga harus membayar pajak kepada pemerintah melalui izin penyelenggaraan hiburan *keyboard*.

3. Sebagai media hiburan bagi masyarakat.

Pada malam hari kondisi hiburan *keyboard* hampir sama dengan pasar malam, karena banyak orang yang berjualan makanan serta adanya hiburan *keyboard* untuk memeriahkan suasana. Hal ini dikatakan salah satu informan dalam hasil wawancara peneliti, yaitu:

Jika kita lihat hal positifnya, maka hiburan *keyboard* itu hampir sama dengan pasar malam, karena banyak sekali yang berjualan ketika ada hiburan *keyboard*. Bahkan hiburan *keyboard* lebih sering diadakan di daerah ini, dibandingkan pasar malam yang dilaksanakan ketika hari besar saja.⁸⁶

Berdasarkan yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

⁸⁵ Hasil wawancara dengan Bapak Ucok, *Pemilik Hiburan Keyboard*. Pada Tanggal 05 Agustus 2019.

⁸⁶ Hasil wawancara dengan Royat, *Petani*. Pada Tanggal 12 Agustus 2019.

Saya suka jika ada hiburan *keyboard*, karna suasana jalanan jadi ramai dan disana banyak yang jualan. Biasanya kalau tidak ada hiburan *keyboard*, jalanan akan sepi karna tidak ada hiburan yang akan di tonton.⁸⁷

Secara garis besar fungsi hiburan *keyboard* adalah sebagai media hiburan. Fungsi ini sangat dirasakan oleh masyarakat dari anak-anak sampai orang tua. Hiburan di daerah penelitian sangat kurang sehingga hiburan *keyboard* mudah diterima oleh masyarakat.

4. Tempat menjalin tali silaturahmi.

Hiburan *keyboard* juga digunakan sebagai tempat bertemunya teman-teman lama yang sudah lama tidak bertemu atau reuni. Sehingga hiburan ini juga bisa dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan persatuan, kesatuan, persaudaran dan menjalin tali silaturahmi. Seperti yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

“ Kalau ada acara pesta pernikahan, sunatan dan hajatan sudah pasti ada hiburan *keyboard*. Enak aja gitu kalau ada *keyboard* bisa nyanyi bersama-sama dan lebih gembira. Sehingga kekompakan semakin erat”.⁸⁸

Berdasarkan yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

Biasanya kalau acara pesta disini mengundang hiburan *keyboard*, tamu-tamu jauh dari tuan rumah disuruh untuk naik ke pentas untuk bernyanyi bersama-sama. Pesta seperti ajang silaturahmi bagi tuan rumah, karna dengan pesta tamu-tamu jauh akan berdatangan. Kalau pesta pake *keyboard*, selain bisa bernyanyi sama-sama, suasana pestanya lebih gembira dan ramai.⁸⁹

⁸⁷ Hasil wawancara dengan Dita, *Remaja*, Pada Tanggal 05 Agustus 2019.

⁸⁸ Hasil wawancara dengan Ibu Ida, *Ibu Rumah Tangga*, Pada Tanggal 08 Agustus 2019.

⁸⁹ Hasil wawancara dengan Ibu Ros, *Ibu Rumah Tangga*, Pada Tanggal 08 Agustus 2019.

5. Hiburan *keyboard* dapat dijadikan sebagai pemancing agar tamu undangan mau datang ke acara pesta. Dengan menyelenggarakan hiburan *keyboard* bisa membuat para undangan berantusias untuk menghadiri pesta yang diadakan. Semakin banyak tamu undangan yang datang, maka sumbangan yang didapat dari masyarakat akan semakin besar.
- b. Dampak Negatif dari Hiburan *Keyboard*

Disamping memiliki dampak positif, hiburan *keyboard* di Desa Simpang Empat Dusun XIX juga memiliki dampak negatif. Hiburan *keyboard* yang bernuansa pornoaksi membawa dampak negatif bagi masyarakat, khususnya bagi anak-anak dan remaja di daerah penelitian. Terdapat beberapa kegiatan yang memiliki dampak negatif pada saat hiburan *keyboard* berlangsung, diantaranya:

- a) Pergaulan bebas remaja
- b) Permainan judi dadu
- c) Meminum minuman keras
- d) Pakaian dan goyangan biduan yang seksi.

Masa remaja dikatakan sebagai suatu masa yang berbahaya, karena pada masa tersebut seseorang meninggalkan tahap kehidupan anak-anak untuk menuju tahap selanjutnya yaitu kedewasaan. Masa ini dirasakan sebagai suatu krisis karena belum adanya pegangan sedangkan kepribadiannya sedang mengalami pembentukan. Pada waktu tersebut mereka membutuhkan bimbingan terutama dari orang tua.

Para remaja mengalami kekosongan waktu, karena kurangnya bimbingan ataupun perhatian dari orang tua. Pada keluarga yang kebutuhan ekonomisnya kurang mampu, orang tua tidak ada waktu untuk mengasuh anak-anaknya karena harus mencari nafkah. Sedangkan pada keluarga yang mampu, orang tua mereka terlalu sibuk dengan urusan-urusan diluar rumah. Ditambah lagi kurangnya tempat rekreasi yang tersedia di daerah penelitian, kalau pun ada tempatnya jauh dari desa dan biayanya mahal. Sedangkan hiburan *keyboard* adalah hiburan gratis yang dapat menghibur masyarakat.

1) Maraknya pergaulan bebas remaja

Hiburan *keyboard* menjadi pusat keramaian masyarakat di daerah penelitian. Para remaja memanfaatkan hiburan *keyboard* sebagai tempat untuk berkumpul dengan teman-teman mereka ataupun sebagai tempat pacaran. Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan peneliti, bahwa pada saat hiburan *keyboard* berlangsung banyak remaja yang datang ke lokasi untuk bertemu dengan pacar mereka agar bisa berdua-duaan. Sehingga hal ini mengandung dampak yang negatif, seperti yang dikatakan oleh informan dalam hasil wawancara peneliti:

Banyak remaja yang berpasang-pasangan datang ke hiburan *keyboard*, terkadang tujuan mereka datang bukan untuk melihat hiburan *keyboard*, tetapi untuk berpacaran. Bagi yang belum punya pacar, tempat ini dijadikan mereka sebagai tempat mencari pacar. Ini menjadi masalah, karena remaja yang berpacaran mencari tempat yang gelap seperti dibawah pohon sawit dan di belakang pentas. Terkadang mereka juga jauh berada dari keramaian. Mereka juga suka berada di dekat pentas, agar bisa melihat goyangan biduan yang memancing hawa nafsu. Saya secara langsung melihat mereka.⁹⁰

⁹⁰ Hasil wawancara dengan Eka, *Remaja*. Pada Tanggal 12 Agustus 2019.

Berdasarkan yang dikatakan informan dalam hasil wawancara, bahwa:

Saya sering menonton *keyboard*, buat buang suntuk, disana nanti bisa nongkrong sama kawan, daripada di rumah. Palingan cuma nonton tv aja. Lagian sekarang acara di tv udah gak ada yang enak. Mending saya nonton *keyboard* sambil cari udara. Apalagi nanti disana banyak cewek-cewek, saya bisa mencari pacar (sambil tersenyum).⁹¹

Para pasangan remaja tersebut biasanya mencari tempat yang agak jauh dari kerumunan orang. Tujuannya agar mereka memiliki kesempatan untuk bisa berpelukan dan berciuman. Seperti yang dikatakan oleh informan dalam hasil wawancara peneliti yaitu :

Setiap ada hiburan *keyboard* saya selalu membawa pacar saya. Saya hanya modal permen dan melihat biduan yang bernyanyi. Biasanya kami sedikit jauh dari pentas, kami duduk di atas kereta sambil ngobrol dan pegangan tangan. Kalau ada hiburan *keyboard* itu kesempatan para remaja untuk pacaran.⁹²

Pernikahan dini harus dilakukan jika hubungan yang mereka jalin sudah melewati batas nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Dengan pernikahan ini membuat remaja harus putus sekolah. Biasanya mereka baru menyadari akibat dari perbuatannya setelah merasakan resikonya.

2) Maraknya permainan judi

Salah satu dampak negatif dari hiburan *keyboard* adalah permainan judi. Hadirnya permainan judi dadu membuat masyarakat menjadi khawatir terhadap kehidupan keluarganya karena berefek negatif bagi ekonomi dan mental masyarakat. Para pemain judi dadu tidak menyadari kalau perbuatan mereka melanggar nilai dan norma di masyarakat. Apalagi remaja, biasanya mereka diawali dengan rasa

⁹¹ Hasil wawancara dengan Ipan, *Remaja*, Pada Tanggal 11 Agustus 2019.

⁹² Hasil wawancara dengan Arif, *Remaja*. Pada Tanggal 12 Agustus 2019.

penasaran dan ingin coba-coba saja. Yang penting pemain judi dadu mendapatkan kepuasan dari bermain judi dadu. Seperti yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

Awalnya saya hanya melihat teman saya yang bermain dadu, dia sering menang dan dapat uang yang cukup banyak. Kemudian saya ingin mencobanya, tapi pertama main kalah. Karena kalah saya berusaha ingin menang, dan kelamaan saya menjadi candu. Setiap ada hiburan *keyboard* saya akan ikut bermain. Saya pernah ketahuan sama orang tua. Lalu saya berhenti bermain, kemudian kalau ada teman yang mengajak saya main dadu diam-diam.⁹³

Berdasarkan yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

Sebenarnya judi dadu ini udah lama ada, apalagi setiap ada hiburan *keyboard* pasti ada judi dadu. Cuma kata orangtua saya judi dadu itu seperti ada aparat yang melindunginya. Memang iya saya pernah melihat aparat menagih uang keamanan dan saya juga pernah melihat aparat itu ikut bermain judi dadu juga. Pernah judi dadu ini dilarang untuk beroperasi tapi kembali lagi. Bahkan sekarang terang-terangan mereka mainnya, kayak di pasar malam.⁹⁴

Dampak permainan judi dadu sangat dirasakan oleh masyarakat, terutama yang berpenghasilan pas-pasan. Uang yang seharusnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan keluarga malah digunakan untuk bermain judi. Seperti yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

Suami saya sering bermain judi dadu, bahkan tidak hanya saat ada hiburan *keyboard* di desa ini saja, tetapi jika ada hiburan *keyboard* di desa lain dia juga ikut main. Penghasilannya tidak cukup besar, tapi dijadikan sebagai taruhan. Kalau sudah kalah suka pulang marah-marah, saya yang jadi pelampiasannya. Bahkan kadang terpaksa harus mengutang untuk memenuhi kebutuhan.⁹⁵

⁹³ Hasil wawancara dari Hendrik, *Remaja*, Pada tanggal 10 Agustus 2019.

⁹⁴ Hasil wawancara dengan Rudi, *Remaja*, Pada Tanggal 11 Agustus 2019.

⁹⁵ Hasil wawancara dengan Ibu Marni, *Ibu Rumah Tangga*, Pada Tanggal 13 Agustus 2019.

Sebahagian masyarakat menjadi tidak tenang, karena para pemain judi dadu yang kalah akan mencari cara agar bisa mendapatkan uang. Salah satu caranya adalah dengan mencuri harta masyarakat. Masyarakat sering mengalami kehilangan hewan peternakan dan perkebunan seperti ayam dan buah pisang. Apalagi kebanyakan pemain dadu judi adalah seorang pengangguran. Sehingga keamanan masyarakat di daerah penelitian menjadi tidak aman. Permainan judi dadu membuat mental sebahagian masyarakat menjadi rusak, menjadi malas bekerja. Karena permainan judi dadu menjadi daya tarik masyarakat untuk cara cepat mencari duit banyak tanpa harus bekerja dan tidak memikirkan pekerjaan itu halal atau haram.

3) Maraknya remaja meminum minuman keras

Banyak diantara remaja maupun orang tua yang meminum minuman keras pada saat hiburan *keyboard* berlangsung. Hal ini bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Kebiasaan minum minuman keras merupakan salah satu dampak negatif dari hiburan *keyboard* yang sudah lama berlangsung di Desa Simpang Empat Kabupaten Asahan. Sehingga membuat masyarakat kurang nyaman dengan kebiasaan para remaja. Seperti yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

Kalau sudah ada hiburan *keyboard*, pasti banyak remaja laki-laki yang mabuk. Saya sedikit kurang nyaman dengan kebiasaan mereka. Apalagi kalau goyangan biduannya mengundang syahwat mereka. Para remaja akan berjoged di depan pentas sambil mabuk-mabukan. Maka tak heran kadang ada perkelahian di acara hiburan *keyboard*". Bahkan anak remaja saya yang laki-laki saja terkadang tidak pulang ke rumah ataupun menginap di rumah

temannya kalau sudah ada hiburan *keyboard* di daerah penelitian. Pulang-pulang badannya sudah bau minuman keras.⁹⁶

Berdasarkan yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

Terkadang yang memancing perkelahian dalam hiburan *keyboard* itu karena udah mabuk duluan. Hanya tersenggol dikit dengan orang lain udah marah. Saya pernah mabuk karena diajak kawan minum tuak. Saya hampir berkelahi, tapi ada teman yang memisahkan saya. Yang saya rasakan saat itu saya menjadi lebih mudah emosi.⁹⁷

Perkelahian yang terjadi biasanya hanya gara-gara masalah yang sepele seperti tidak diperbolehkan menari diatas pentas dan tersenggol dengan penonton yang lainnya. Kebiasaan minum-minuman pada acara hiburan *keyboard* dianggap sebagai hal yang biasa, karena kebiasaan ini sudah lama terjadi. Dan, sampai sekarang belum bisa teratasi dengan baik.

4) Maraknya pakaian dan goyangan biduan yang seksi mengundang syahwat remaja.

Tidak semua hiburan *keyboard* menampilkan pakaian dan goyangan yang seksi. Tetapi kebanyakan hiburan *keyboard* yang berlangsung di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan menampilkan goyangan yang seksi, karena penontonnya lebih banyak, terkhususnya kaum laki-laki. Seperti yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

“ Saya datang nonton *keyboard*, selain karena di ajak teman juga untuk melihat biduannya. Makanya kami anak muda suka melihat hiburan *keyboard*. Kadang kami

⁹⁶ Hasil wawancara dengan Ibu Atik, *Ibu Rumah Tangga*. Pada Tanggal 13 Agustus 2019.

⁹⁷ Hasil wawancara dengan Aldi, *Remaja*, Pada Tanggal 11 Agustus 2019.

ikut bergoyang di bawah pentas, biar lebih dekat sama biduannya dan juga buat senang-senang aja”⁹⁸.

Berdasarkan yang dikatakan informan dalam hasil wawancara peneliti, bahwa:

“ Kalau hiburan *keyboard* menampilkan nasyid ataupun melayu, palingan yang nonton kebanyakan orangtua. Kami kaum remajanya mana suka, kami gak bisa joged-joged. Apalagi lihat biduannya, itukan kesempatan (sambil tersenyum).”⁹⁹

Hiburan *keyboard* menampilkan goyangan yang seksi akan berdampak pada anak-anak dan remaja yang melihatnya. Apalagi anak-anak yang mudah meniru apa yang mereka lihat. Terutama hiburan *keyboard* yang mengandung unsur *pornografi*, karena berbahaya bagi mental dan cara berfikir anak-anak. Bahkan kadang remaja tidak bisa mengatasi hal-hal yang mengandung *pornografi*, sehingga banyak remaja yang melakukan pergaulan bebas.

⁹⁸ Hasil wawancara dengan Agung, *Remaja*, Pada Tanggal 11 Agustus 2019.

⁹⁹ Hasil wawancara dengan Rizal, *Remaja*, Pada Tanggal 11 Agustus 2019.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan hiburan *keyboard* di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan, yaitu:

Untuk mengadakan acara hiburan *keyboard* memerlukan izin penyelenggaraan dari pihak-pihak terkait yang melibatkan Kepala Desa, Camat, Koramil dan Kapolsek (Kepala Sektor Kepolisian). Tujuannya agar menjaga keamanan. Jika terjadi sesuatu hal yang tidak diinginkan seperti perkelahian, maka pihak yang berwenang akan mengatasinya. Pihak yang menyelenggarakan hiburan *keyboard* juga berada pada posisi aman karena telah memberitahukan acara yang ada di rumahnya kepada pihak yang terkait. Alasan hiburan *keyboard* digunakan pada saat acara hajatan adalah: a. hiburan *keyboard* digunakan untuk memeriahkan acara, b. sebagai tempat berkumpulnya masyarakat, c. sebagai daya tarik para tamu undangan agar datang ke acara tersebut dan e. sebagai ajang prestise untuk mengadakan acara hajatan. Secara garis besar hiburan *keyboard* yang terjadi di daerah penelitian dapat dikelompokkan menjadi 2, yaitu: hiburan *keyboard* yang bernuansa Islami dan hiburan *keyboard* yang bernuansa pornografi.

2. Beberapa dampak positif dan negatif dari hiburan *keyboard* yang ada di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan adalah sebagai berikut.

Adapun dampak positif dari hiburan *keyboard* yang terdapat di daerah penelitian, yaitu:

- a. Membuka peluang usaha temporer bagi masyarakat yang tinggal di daerah penelitian.
- b. Menambah Pemasukan Asli Daerah (PAD) melalui retribusi izin hiburan *keyboard* berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Asahan Nomor 11 pasal 21 Tahun 2011 dan melalui izin penyelenggaraan hiburan *keyboard*.
- c. Sebagai media hiburan bagi masyarakat.
- d. Tempat menjalin tali silaturahmi.
- e. Hiburan *keyboard* dijadikan sebagai pemancing tamu undangan.

Adapun dampak negatif dari hiburan *keyboard* yang ada di daerah penelitian, yaitu:

- a. Maraknya pergaulan bebas remaja
- b. Maraknya permainan judi dadu
- c. Maraknya remaja meminum minuman keras
- d. Maraknya pakaian dan goyangan biduan yang seksi mengundang syahwat remaja.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyampaikan saran-saran yang bertujuan memberikan manfaat bagi pihak yang terkait atas hasil penelitian ini. Adapun saran-saran yang dapat disampaikan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Pemerintah hendaknya memberikan pengawasan yang lebih kepada pemilik usaha hiburan *keyboard* agar tidak menampilkan pertunjukan yang mengandung unsur pornografi serta mengambil tindakan tegas jika ada yang melanggar peraturan.
2. Hiburan *keyboard* yang diselenggarakan di daerah penelitian seharusnya tidak mengandung unsur pornografi seperti memakai pakaian yang seksi dan goyangan biduan yang seksi. Karena berdampak negatif bagi masyarakat yang menonton hiburan *keyboard* khususnya anak-anak dan para remaja.
3. Sebaiknya aparat desa ataupun orang yang memiliki wewenang di daerah penelitian, agar lebih giat untuk mengawasi setiap hiburan yang mengandung unsur pornografi.
4. Diharapkan kepada orang tua untuk mendampingi anak-anaknya ketika melihat acara hiburan *keyboard* tersebut. Agar anak-anak mendapatkan gambaran mengenai baik dan buruknya hiburan *keyboard*.
5. Penelitian ini dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya tentang dampak hiburan malam lainnya seperti pelaksanaan pasar malam dan jarang kepong.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abdul Hadis, *Psikologi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2008).
- Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2014).
- Amru Hadi dan Hariyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 1998).
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*, (Jakarta: Tp, 2011).
- Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008).
- Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2007).
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001).
- Diane E. Papalia, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2011).
- John M. Echols and Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia (An English-Indonesian Dictionary)*, diterjemahkan oleh Gramedia, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005).
- John W. Santrock, *Remaja*, (Jakarta: Erlangga, 2007).
- Kartini kartono, *Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja*, (Jakarta: Rajawali pers, 2014).
- Kartini kartono, *Patologi Sosial Jilid 1*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009).
- Lexy j. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2013).
- Muhammad Ali, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009).

Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2003).

Pita Hotma Dameria Silitonga, *Teori Musik*, (Medan:UNIMED PRESS,2014).

Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005).

Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Agama*, (Raja Grafindo Persada, Jakarta:2011).

Samsul Munir, *Bimbingan dan Konseling Islam*, (Jakarta: Amzah, 2009).

Setiadi Elly dan Usman Kolip, *Pengantar Sosiologi*, (Jakarta: Penerbit Kencana, 2011).

Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta,2009).

Sudarsono, *Kenakalan Remaja*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).

Sofyan S. Willis, *Remaja dan Masalahnya*, (Bandung:Alfabeta,2008).

Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004).

Skripsi:

Bagus Tri Wibowo, *Persepsi Masyarakat Terhadap Penyajian Musik Organ Tunggal*, Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.

Fera Syahdinar, *Keyboard sebagai hiburan masyarakat. Skripsi*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara Medan, 2010.

Nailul Husnul Khotimah, “*Upaya Orangtua dalam Menanggulangi Perilaku Menyimpang di Dusun Prseh Desa Serabi Barat Modung Bangkalan*”. Skripsi, Fakultas Tarbiyah UIN MALIKI Malang, 2016.

Jurnal:

Mylza Novaryandana, “*Pemanfaatan Music Style Sebagai Media Pembelajaran Keyboard Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Musik di SD N 1 Kalipucang Wetan*”, Jurnal Seni Musik. Vol.4 No.1, Juni 2015.

Rizka Amalia dan Ahmad Nur Fadholi, *Teori Behavioristik*. Jurnal. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018.

Rima Umaimah, *Konsep Skinner Tentang Pembentukan Perilaku Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Studi terhadap TK Al Tarmasi Pacitan)*, Jurnal, 2017.

Berita online:

BrataIndo, *OVOP diperpanjang Santri Tahfiz Islamic Center hentikan paksa hiburan keyboard*, 2019, <http://brataIndo.com/sorotan/ovop-diperpanjang-santri-tahfiz-islamic-center-hentikan-paksa-hiburan-keyboard/>.

Jppn.com, *Pulang Nonton Hiburan Organ Tunggal, Ardi Tewas ditikam OTK*, 2018, (<https://www.google.com/amp/s/m.jpnn.com/amp/news/pulang-nonton-hiburan-organ-tunggal-ardi-tewas-ditikam-otk>).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



I. Identitas Pribadi

Nama : Zarima Siagian
Nim : 15 302 00014
Tempat, Tanggal Lahir : Simpang Empat, 09 Agustus 1997
Alamat : Jl. Merdeka Dusun XIX Desa Simpang Empat
Kecamatan Simpang Empat Kabupaten Asahan.

II. Latar Belakang Pendidikan

- a. SD Negeri 010035 Simpang Empat Tamat Tahun 2009
- b. SMP Negeri 1 Simpang Empat Tamat Tahun 2012
- c. SMA Negeri 1 Simpang Empat Tamat Tahun 2015
- d. IAIN Padangsidimpuan Jurusan BKI Tamat Tahun 2020

III. Data Keluarga

Ayah

Nama : Syamsuri Siagian
Pekerjaan : Wirausaha

Ibu

Nama : Yusniati Harahap
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Saudara Kandung : Rahmawati Siagian
Sri Devi Siagian
Sri Hartati Siagian
Dewi Anggraini Siagian

Lampiran I

PEDOMAN OBSERVASI

Dalam rangka mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian yang berjudul “Dampak Hiburan Keyboard Terhadap Perilaku Remaja di Desa Simpang Empat Dusun XIX Kabupaten Asahan” maka peneliti membuat pedoman observasi sebagai berikut:

1. Observasi terhadap lokasi penelitian.
2. Mengobservasi dampak hiburan *keyboard* terhadap perilaku remaja.

Lampiran II

PEDOMAN WAWANCARA

I. Pengantar

Assalamu'alaikum wr.wb

Sebelumnya saya mendoakan semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat wal'afiat dan selalu berada dalam lindungan Allah SWT, s

ehingga Bapak/Ibu dapat bermurah hati memberikan informasi kepada saya.

Dalam pernyataan ini saya susun semata-mata untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan yaitu untuk menyelesaikan pendidikan saya di jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Institut Agama Islam Negeri Padang Sidempuan.

Dengan data yang Bapak/Ibu berikan tersebut tidak akan menimbulkan masalah dikemudian hari. Atas kemurahan hati Bapak/Ibu memberikan jawaban atas pertanyaan yang saya ajukan, saya ucapkan terima kasih.

II. Identitas Informan

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis Kelamin :
4. Suku :
5. Alamat :

6. Pekerjaan :

7. Posisi dalam masyarakat :

III. Pertanyaan yang diajukan kepada masyarakat

NO	Pertanyaan	Keterangan
1	Menurut Bapak/Ibu pada acara apa sajakah masyarakat mengadakan hiburan <i>Keyboard</i> ? Dari jam berapa sampai jam berapa?	
2	Mengapa anda lebih memilih hiburan <i>keyboard</i> dalam mengadakan sebuah acara?	
3	Apa yang membuat anda menyukai hiburan <i>keyboard</i> ?	
4	Selama hiburan <i>keyboard</i> berlangsung, adakah perilaku menyimpang remaja yang terjadi? (seperti merokok, berjudi dan sebagainya).	
5	Apakah lagu yang dimainkan dalam hiburan <i>keyboard</i> menimbulkan syahwat bagi penonton, sehingga menimbulkan dampak hiburan <i>keyboard</i> terhadap perilaku menyimpang?	
6	Dalam pertunjukkan hiburan <i>keyboard</i> , adakah yang menampilkan pornoaksi?	
7	Bagaimana menurut anda melihat remaja yang melakukan perilaku menyimpang, seperti berjudi, berkelahi dan sebagainya?	
8	Bagaimana dampak pelaksanaan hiburan <i>keyboard</i> yang diadakan masyarakat ?	
9	Bagaimana syarat-syarat untuk menyelenggarakan hiburan <i>keyboard</i> ?	

IV. Pertanyaan yang diajukan kepada remaja yang melakukan perilaku menyimpang

NO	Pertanyaan	Keterangan
1	Apakah anda sering menyaksikan hiburan <i>keyboard</i> ?	
2	Apa yang anda lakukan saat menyaksikan hiburan <i>keyboard</i> ?	
3	Apa yang anda lakukan kalau orangtua dan masyarakat melihat perbuatan yang anda lakukan dalam pelaksanaan hiburan <i>keyboard</i> ?	
4	Apakah yang membuat anda menyukai hiburan <i>keyboard</i> ?	

V. Pertanyaan yang diajukan kepada biduan dan pemain *keyboard*

No	Pertanyaan	Ket
1	Apa alasan saudara/i memilih pekerjaan menjadi seorang biduan dan pemain <i>keyboard</i> ?	
2	Adakah ketetapan penggunaan pakaian saat tampil di hiburan <i>keyboard</i> ?	
3	Adakah kesulitan saat menjadi seorang biduan ataupun pemain <i>keyboard</i> ?	
4	Berapa penghasilan yang di dapat sekali manggung?	

VI. Pertanyaan yang diajukan kepada pemilik hiburan *keyboard*

No	Pertanyaan	Ket
1	Adakah syarat-syarat untuk memilih seorang biduan dan pemain <i>keyboard</i> ?	
2	Berapa penghasilan yang anda dapat dari usaha hiburan <i>keyboard</i> ?	

Lampiran III

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Membuat pendokumentasi dengan foto
2. Mengumpulkan data atau informasi
3. Membuat kajian terhadap dokumen yang ada.

