

# PROFIL PEKERJA PEREMPUAN KORO-KORO PLAYER DI KOTA PEKANBARU

Oleh:

**RAHMAD DHANI**

*Email: [dhaniemperror@gmail.com](mailto:dhaniemperror@gmail.com)*

*Supervisor : Dra. Indrawati, M.Si*

*Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau  
Jl. HR. Soebrantas KM. 12,5 Kampus Bina Widya Simpang Baru  
Pekanbaru Indonesia*

## ABSTRAK

Skripsi ini diajukan guna memenuhi syarat meraih gelar Sarjana Sosiologi. Dengan judul **“Profil Pekerja Perempuan Koro-Koro Player Di Kota Pekanbaru”**. Masalah yang dibahas dalam skripsi ini adalah tentang profil pekerja perempuan pada tempat billiard koro-koro player di kota pekanbaru. Seiring perkembangan billiard di Indonesia saat ini juga mempengaruhi perkembangan pandangan masyarakat tentang olahraga billiard. Billiard dipandang sebagai sebuah permainan dengan unsur “negatif” yang notabene buruk dimata masyarakat. Hal ini dikarenakan pandangan masyarakat yang melihat billiard sebagai aktivitas bukan sebuah olahraga konsentrasi. Dalam perkembangannya pun saat ini, billiard banyak dijumpai di tempat-tempat “negatif” atau ditempat hiburan khususnya hiburan malam. Dan juga billiard selalu dikaitkan dengan tempat-tempat perjudian, wanita penghibur atau tempat berkumpul bagi anak-anak muda yang cenderung negatif. Dengan demikian, pandangan masyarakat tentang billiard ini bukan lah sebagai tempat yang baik terlebih seorang pelayan atau pekerja yang melayani tamu nya adalah perempuan. Subjek dari penelitian ini adalah 4 (empat) responden. Teknik penentuan informan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik wawancara mendalam (Indepth Interview) merupakan bentuk komunikasi verbal atau percakapan dengan maksud memperoleh informasi dari objek. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dekskriptif sebab metode ini menjelaskan secara rinci dan mendalam tentang permasalahan yang di teliti. Teori yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teori paradigma fakta sosial, teori dramaturgi, dan teori kebutuhan manusia menurut Abraham Maslow. Hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang erat, dimana lingkungan tempat tinggal subjek yang kurang dalam pengawasan dan dapat di kategorikan mendapatkan kebebasan sehingga subjek masih bisa melakukan pekerjaan sampingannya. Dan juga lingkungan tempat kerja yang juga merupakan dunia hiburan ataupun dunia malam yang merupakan tempat yang mendukung untuk subjek menemukan target mereka.

***Kata kunci :Perempuanpekerja, Score Girl, Hiburan.***

## **WORKER PROFILE WOMEN KORO-KORO PLAYER IN PEKANBARU**

**By:**

**RAHMAD DHANI**

**Email:** [dhaniemperror@gmail.com](mailto:dhaniemperror@gmail.com)

**Supervisor:** Dra. Indrawati, M.Si

**Department of sociology, Faculty of social and political sciences, Riau  
University**

**JL. HR. Soebrantas km. 12.5 campus of Bina Widya Simpang Baru  
Pekanbaru, Riau**

### **ABSTRACT**

*This Thesis submitted in order to qualify holds a Bachelor of sociology. With the title "Women Workers Profile Koro-Koro Player in the city of Pekanbaru". The problem discussed in this essay is about women workers at the site profiles billiard koro-koro player in the city of pekanbaru. As the development of billiard in Indonesia at this time also influenced the development of the community's view of the sport of snooker player. Viewed as a billiard game with elements of "negative" which in fact is bad in opinion of the community. This is because the view of the public who saw the billiard sport activity as instead of a concentration. In its development at this time, any billiard encountered in places "negative" or place of entertainment in particular. And also billiard is always associated with gambling places, comfort women or a gathering place for young man who tend to be negative. Thus, the views of the public about this billiard is not as good place what a servant or worker who serves his guests are women. The subject of this research is four (4) respondents. The technique of determination of informants in this study by using in-depth interview techniques is a form of verbal communication or conversation with the intent of obtaining information from the object. The method used is qualitative research methods: for dekskriptif method in detail and depth about the problems in the meticulous. The theory used in this research is the theory of paradigm of social facts, theory, and the theory of dramaturgi human needs according to Abraham Maslow. Research results can be concluded that the existence of a close, where the influence of the environment of the place of residence of the subject is lacking in oversight and can be categorized get freedom so that the subject can still do sidejob. And also the workplace environment is also the entertainment world or the world of the night which is a place that supports subject to find their targets.*

**Keywords:** *Womenworkers, Score Girl, entertainment*

## Pendahuluan

### Latar Belakang

Seiring perkembangan billiard di Indonesia saat ini juga mempengaruhi perkembangan pandangan masyarakat tentang olahraga billiard. Billiard dipandang sebagai sebuah permainan dengan unsur “negatif” yang notabene buruk dimata masyarakat meskipun begitu seiring perkembangan zaman sekarang ini olahraga billiard dikatakan sebagai salah satu olahraga elit .Hal ini dikarenakan pandangan masyarakat yang melihat billiard sebagai aktivitas bukan sebuah olahraga konsentrasi. Dalam perkembangannya pun saat ini, billiard banyak dijumpai di tempat-tempat “negatif” atau ditempat hiburan khususnya hiburan malam. Dan juga billiard selalu dikaitkan dengan tempat-tempat perjudian, wanita penghibur atau tempat berkumpul bagi anak-anak muda yang cenderung negatif. Dengan demikian, pandangan masyarakat tentang billiard ini bukanlah sebagai tempat yang baik terlebih seorang pelayan atau pekerja yang melayani tamunya adalah perempuan.

Pandangan negatif masyarakat terhadap billiard selain tempatnya yang berbeda dari biasanya, pekerja yang bekerja terutama perempuan pun juga turut dipandang buruk dikarenakan hal ini masyarakat yang berkunjung ke tempat-tempat hiburan pun cenderung mencari hiburan yang negatif di tempat-tempat demikian. Sehingga hal ini tidak menutupi pandangan masyarakat terhadap citra dari

billiard ini sendiri yang jauh dari sebuah aktivitas olahraga.

Pekerja perempuan yang khusus melayani pengunjung permainan billiard dapat juga disebut sebagai *score girl*. Perempuan dipilih sebagai aktor utama dalam menjalankan pelayanan terhadap tamu ialah sebagai strategi dari tempat billiard itu sendiri dikarenakan lebih banyak pengunjung lelaki yang bermain olahraga ini namun tidak menutup kemungkinan bagi perempuan juga turut mencoba. Terdapat ketertarikan khusus jika pelayan perempuan yang melayani pengunjung berasal dari laki-laki. Selain itu, jam kerja dari sebuah tempat billiard sendiri terkadang melampaui jadwal kerja seharusnya seorang perempuan atau dapat dikatakan hingga tengah malam, dan sebagainya. Hal ini menguatkan pandangan masyarakat tentang billiard termasuk pekerja perempuan yang bekerja dalam lingkup tersebut.

Kehidupan *Score girl* biasanya selalu dibayang-bayangi dengan kehidupan malam di tempat hiburan dan tidak jarang memiliki jam kerja malam hingga tengah malam. Disamping itu, dari segi penampilan *score girl* ini harus tampil menarik dan juga seksi sebagaimana mestinya<sup>1</sup>

Salah satu sektor yang berkembang pesat di pekanbaru ialah sektor industri. Sedangkan sektor industri yang maju khususnya dibidang jasa ialah sektor industri hiburan. Baik hiburan karaoke, club

---

<sup>1</sup> Jamal Khan. 2012. *Strategic of Billiard*. Hamburg :Tredition GmbH

malam, maupun tempat permainan billiard. Tempat Billiard di Pekanbaru tergolong banyak dan biasanya juga disatukan dengan tempat hiburan malam dan tempat karaoke. Penulis memilih *Karaoke koro-koro* sebagai subjek penelitian karena *koro-koro* ini merupakan tempat karaoke yang memiliki keunikan sendiri. Beberapa tempat karaoke lainnya tidak menyediakan billiard, Ruangan Vip dan cafe akan tetapi *koro-koro* menyediakan fasilitas tersebut. Biasanya sebuah tempat karaoke hanya menyediakan tempat karaoke saja, berbeda dengan *koro-koro* di sini juga terdapat beberapa ruangan Vip. Pemilihan tempat penelitian *koro-koro* ini juga didasarkan atas urgensi fenomena *score girl* yang dalam artian rawan dalam pekerjaannya. *Koro-koro* sendiri selalu ramai dikunjungi dari segala jenis usia dan elemen masyarakat.

Jika terdapat tempat billiard tentunya akan ada *score girl* yang bekerja untuk melayani pengunjung billiard tersebut. Profil *score girl* sendiri merupakan orang yang bekerja melayani setiap meja permainan billiard yang ada ditempat billiard khususnya. Dinamakan *score girl* dikarenakan ia adalah seorang perempuan. Seorang *score girl* yang bekerja ditempat billiard di *koro-koro* merupakan perempuan yang melayani serta menemani pelayan ketika bermain billiard. Dikarenakan sistem pekerjaannya sendiri merupakan *shift* siang dan *shift* malam sehingga tidak mungkin kondisinya jika pekerjaan ini dijadikan sebagai *side job*. Dan setiap pekerja tentunya akan di *rolling* atau pergantian *shift*. Dilihat dari karakteristiknya, *score girl* umumnya berpenampilan seksi yang

berada diusia rata-rata perempuan muda. Hal ini dikarenakan tuntutan terhadap pekerjaan yang harus tampil menarik sehingga rentang umur tidak akan jauh dari usia 18 – 26 tahun.

Selain itu, billiard yang berada di *Koro-koro* juga mempekerjakan *score girl* untuk melayani pengunjung billiard. Terdapat beberapa meja billiard yang masing – masing meja terdapat 1 atau 2 *score girl* yang berjaga. Kemudian, kasir yang berjaga juga berasal dari wanita. Hal ini menunjukkan semangat bekerja yang tinggi ditengah perspektif masyarakat yang cenderung negatif justru bukan suatu masalah bagi mereka.

Permasalahan diatas menunjukkan bahwa pekerja wanita ditempat billiard ditengah pandangan negatif masyarakat membuat penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut. Pada perkembangannya, *Karaoke Koro-koro* merupakan tempat hiburan dan karaoke keluarga yang didalamnya juga terdapat billiard yang mempekerjakan wanita untuk melayani pengunjung.

Berdasarkan latarbelakang yang telah di paparkan diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk menggali “Profil Pekerja Perempuan *Koro-Koro* Player Di Kota Pekanbaru”

#### Rumusan Masalah

Adapun masalah yang dapat dirumuskan berdasarkan batasan masalah

di atas adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana profil perempuan bekerja koro-koro player di Kota Pekanbaru ?
2. Bagaimanakondisi lingkungan sosial tempat tinggal dan bekerja perempuan di billiard koro koro player Kota Pekanbaru ?

#### Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Bagaimana profil perempuan di koro-koro player Kota Pekanbaru ?
2. Untuk mengetahui Bagaimanakondisi lingkungan sosial tempat bekerja perempuan di billiard koro-koro player Kota Pekanbaru ?

#### Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara umum. Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai acuan pembelajaran yang dilakukan oleh penulis dan pertinjau evaluasi belajar.
2. Sebagai bahan masukan dan sumber pemikiran bagi penelitian lain yang berminat untuk meneliti lebih dalam mengenai profil wanita bekerja pada tempat billiard koro-koro player di Kota Pekanbaru.
3. Sebagai upaya pengembangan ilmu pengetahuan khususnya sosiologi.

## Tinjauan Pustaka

### 2.1 Interaksi Simbolik

Dalam interaksi simbolik, Blumer melihat individu sebagai agen yang aktif, reflektif dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang rumit serta sulit diramalkan dan memberi tekanan pada sebuah mekanisme yang disebut interaksi diri yang dianggap membentuk dan mengarahkan tindakan individu.

Interaksi diri memberikan pemahaman bahwa pemberian makna merupakan hasil pengelolaan dan perencanaan dari aspek kognitif dalam diri individu. Ketika individu itu melakukan suatu proses olah pikir sebelum makna itu disampaikan melalui simbol-simbol tertentu, interpretasi makna bisa dipastikan akan berjalan dengan yang diharapkan.

Interaksi simbolik menurut Blumer, merujuk pada karakter interaksi khusus yang berlangsung antar manusia. Aktor tidak semata-mata beraksi terhadap tindakan yang lain, tetapi juga menafsirkan dan mendefinisikan setiap tindakan orang lain. Respon aktor baik secara langsung maupun tidak langsung, selalu didasarkan atas makna penilaian tersebut. Maka dari itu, interaksi manusia dijumpai oleh pengguna simbol-simbol penafsiran atau dengan menemukan makna tindakan orang lain. Dalam konteks itu, menurut Blumer, aktor akan memilih, memeriksa, berpikir, mengelompokkan, dan mentransformasikan makna dalam kaitannya dengan situasi di mana dan

Ketika berbicara mengenai dramaturgi, tidak terlepas dari konteks interaksi simbolik. Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, berupa pertukaran simbol yang diberi makna. Hal ini berkaitan dengan pemeranan karakter dari suatu individu tertentu. Interaksi simbolik merupakan pembahasan penting karena tidak bisa dilepaskan dari dramaturgi.

## 2.2 Teori Dramaturgi

Menurut Goffman bahwa panggung depan adalah bagian penampilan individu yang secara teratur berfungsi di dalam mode yang umum dan tetap untuk mendefinisikan situasi bagi mereka yang menyaksikan penampilan itu. Pada panggung depan, pemain mempresentasikan diri dengan membawa atribut termasuk status sosialnya kemudian melakukan pertunjukan sesuai dengan yang diinginkannya dan sesuai dengan nilai-nilai pada umumnya di masyarakat. Di dalam panggung depan terdapat *setting* dan *personal front*. *Setting* adalah suatu latar fisik atau tempat terjadinya peristiwa. *Setting* panggung depan dalam penelitian ini berada di luar *night club* yaitu kampus, lingkungan tempat tinggal atau tempat lainnya. Sedangkan *personal front* merupakan suatu hal yang melekat pada individu tersebut seperti pakaian, jenis kelamin, umur, karakteristik, pola berbicara, ekspresi muka, pengucapan istilah asing dan lain sebagainya. Selanjutnya dalam *personal front* dibagi menjadi dua yaitu penampilan (*appearance*) dan gaya (*manner*). Gaya adalah stimulasi yang berfungsi memperingatkan kita akan peranan

interaksi (*interaction role*) yang diharapkan pemain agar memainkannya pada situasi mendatang (Goffman, 1956 : 15). Penampilan adalah stimulasi yang berfungsi memberitahukan kita status sosial para pemain pada waktu tertentu (Goffman, 1956 : 15). Atribut terkait penampilan yang digunakan *score girl* ketika di panggung depan juga berbeda dengan ketika berada di panggung belakang. Artinya penampilan *score girl* akan berbeda ketika berada di lingkungan kerja dan berbeda di lingkungan keluarga juga masyarakat.

## 2.3 Teori Kebutuhan Manusia menurut Abraham Maslow

Teori Kebutuhan (Hierarki) Menurut Maslow yang dikutip Malayu S.P. Hasibuan (2009:154) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi kerja yaitu :

### 1. Kebutuhan fisiologis (*Physiological Needs*)

Kebutuhan untuk mempertahankan hidup, yang termasuk dalam kebutuhan ini adalah makan, minum, perumahan, udara, dan sebagainya. Keinginan untuk memenuhi kebutuhan ini merangsang seseorang berperilaku dan giat bekerja.

### 2. Kebutuhan akan rasa aman (*Safety and Security Needs*)

Kebutuhan akan kebebasan dari ancaman yakni rasa aman dari ancaman kecelakaan dan keselamatan dalam melaksanakan pekerjaan. Kebutuhan ini mengarah kepada dua bentuk yakni kebutuhan akan keamanan jiwa terutama keamanan jiwa di tempat bekerja pada saat mengerjakan

pekerjaan dan kebutuhan akan keamanan harta di tempat pekerjaan pada waktu bekerja.

### 3. Kebutuhan sosial, atau afiliasi (*Affiliation or acceptance Needs*)

Kebutuhan sosial, teman afiliasi, interaksi, dicintai dan mencintai, serta diterima dalam pergaulan kelompok pekerja dan masyarakat lingkungannya. Pada dasarnya manusia normal tidak mau hidup menyendiri seorang diri ditempat terpencil, ia selalu membutuhkan kehidupan berkelompok.

### 4. Kebutuhan yang mencerminkan harga diri (*Esteem or Status Needs*)

Kebutuhan akan penghargaan diri dan pengakuan serta penghargaan prestise dari karyawan dan masyarakat lingkungannya. Idealnya prestise timbul karena adanya prestasi, tetapi tidak selamanya demikian. Akan tetapi perlu juga diperhatikan oleh pimpinan bahwa semakin tinggi kedudukan seseorang dalam masyarakat atau posisi seseorang dalam organisasi semakin tinggi pula prestisenya. Prestise dan status dimanifestasikan oleh banyak hal yang digunakan sebagai simbol status itu.

### 5. Kebutuhan Aktualisasi Diri (*Self Actualization*)

Kebutuhan akan aktualisasi diri dengan menggunakan kemampuan, keterampilan dan potensi optimal untuk mencapai prestasi kerja yang sangat memuaskan. Kebutuhan ini merupakan realisasi lengkap potensi seseorang secara penuh. Keinginan seseorang untuk mencapai kebutuhan sepenuhnya dapat berbeda satu

dengan yang lainnya, pemenuhan kebutuhan dapat dilakukan pimpinan perusahaan dengan menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan mengungkap fakta, keadaan, dan fenomena. Penulis akan menjelaskan lebih lanjut mengenai metode penelitian dalam bab ini.

### 3.1 Lokasi Penelitian

Penulis mengambil lokasi penelitian di tempat hiburan atau *entertainment* Koro-koro player yang berada di Jl.HR. Soebrantas Km. 10.5 Panam, Pekanbaru.

### 3.2 Jenis Penelitian

Pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis bersifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi, Husaini (2011: 78), menyebutkan bahwa penelitian kualitatif berusaha memahami dan menafsirkan suatu peristiwa interaksi tingkahlaku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri. Menurut Nasution (2003: 5) penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungan, berinteraksi dengan mereka dan menafsirkan pendapat mereka tentang dunia sekitar.

### 3.3 Subyek Penelitian

Dalam penelitian penulis mengambil subjek penelitian sebanyak 4 orang

yaitu wanita Bekerja/ *Score Girl*. Pemilihan Pekerja Wanita sebagai subjek penelitian dikarenakan yang bersangkutan adalah orang yang menjadi kunci dari penelitian ini. Orang yang akan diteliti bagaimana motivasi mereka dalam bekerja.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Wawancara Mendalam (Indepth Interview)

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara bebas terpimpin (Burhan bungin, 2001:135). Wawancara bebas terpimpin yaitu cara mengajukan pertanyaan yang dikemukakan bebas, artinya pertanyaan tidak terpaku pada pedoman wawancara tentang masalah-masalah pokok dalam penelitian kemudian dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi di lapangan. Dalam melakukan wawancara ini, pewawancara membawa pedoman yang hanya<sup>2</sup> berisi garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.<sup>3</sup>

#### 2. Observasi

Penelitian ini menggunakan jenis observasi non partisipan dimana peneliti tidak ikut serta terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang subjek lakukan, tetapi observasi dilakukan

---

<sup>2</sup>Moleong, Lexy J. (2007) *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset: Bandung

<sup>3</sup>Burhan Bungin. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta : Gajah Mada Press.

pada saat wawancara. Pengamatan yang dilakukan menggunakan pengamatan berstruktur yaitu dengan melakukan pengamatan menggunakan pedoman observasi pada saat pengamatan dilakukan (Mardalis, 2003:63).

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah foto-foto peneliti dalam melakukan penelitian di lapangan yang berkaitan dengan permasalahan perempuan bekerja di koro-koro.

### 3.5 Uji Keabsahan Data

Dalam sebuah penelitian kualitatif perlu dilakukan pemeriksaan data. Pemeriksaan data tersebut perlu dilakukan agar data yang didapatkan oleh penulis adalah data yang valid, makam langkah yang dipakai penulis dalam menguji keabsahan data adalah dengan cara triangulasi. Dengan menggunakan cross check (mengecek) data maka keabsahan data lebih terjamin, karena pada prinsipnya dalam penelitian kualitatif adalah bagaimana diperoleh data faktual sesuai dengan fenomena yang terjadi. *Cross chek* (mengecek) data yang dilakukan oleh peneliti disini yaitu dengan pengecekan data dan informasi yang didapat oleh peneliti melalui wawancaradan dokumentasi. Dengan triangulasi sumber, penulis mengecek data dengan cara:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara dan data dokumentasi;
- b. Membandingkan apa yang dikatakan informan pertama dengan informan selanjutnya;

- c. Membandingkan yang dikatakan informan dengan apa yang terjadi di lapangan.

### 3.6 Analisis data

Dalam penelitian ini, proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang terdiri dari berbagai sumber yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Langkah selanjutnya mengkatagorikan data tersebut dengan tujuan untuk mempermudah dalam menjelaskan dan mendapat gambaran yang jelas. Setelah itu dibuat abstraksi untuk mengetahui garis besar permasalahannya, sehingga mempermudah untuk menarik kesimpulan dan dapat mengungkapkan profil perempuan bekerja di koro-koro player.

Kesimpulan yang didapat dari hasil interpretasi penulis tentunya dikaitkan dengan teori-teori yang disesuaikan dan berdasarkan apa yang dilihat, dialami dan dan dirasakan penulis selama penelitian dilakukan. Dengan demikian, deskripsi yang disajikan dalam penelitian ini lebih menyeluruh dan mendalam.

## GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

### 4.1 Koro- Koro Family Karaoke dan player billiard

*Koro-koro Family Karaoke* didirikan pada tahun 2012 dibawah kepemimpinan Bapak Setyo dan 7 orang lainnya sebagai investor di perusahaan ini. Koro-koro ini merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa hiburan karaoke keluarga dibawah PT. Dynamic Entertainment. Koro-koro merupakan tempat karaoke yang

selalu menekankan pada kualitas layanan kenyamanan dan *customer satisfaction*. Kantor Koro-koro memiliki fasilitas 40 *room* yang terdiri dari ukuran *small, medium, large, VIP, VVIP, coffee lounge, bar, café, billiard pool*.

Bagi yang hobinya bernyanyi, karaoke memang menjadi media yang pas sebagai pelampiasan. Belakangan ini karaoke selalu diidentikkan dengan alkohol, *hostess*, bahkan *drug*, maka untuk melenyapkan stereotipe ini muncul lah yang namanya karaoke keluarga.

### 4.2 Profil Koro-koro Familykaraoke

Meski karaoke telah dikenal sejak puluhan tahun yang lalu, namun teknologi *audio visual* yang memungkinkan semua orang dapat bernyanyi dengan lirik yang akurat terus mengalami perkembangan. Di Koro-koro deretan lagu atau playlist favorit dapat di browsing pada sebuah layar komputer yang menyatu dengan meja dengan menggunakan teknologi saat ini *touch screen* yang memudahkan pengunjung. Di Koro-koro juga dapat di temui lebih kurang 50.000 lagu dengan format DVD dan VCD yang kualitas gambarnya *High Definition*. Semua klip dan lagu dapat dinikmati dan dinyanyikan lewat layar LCD yang menyatu dengan dinding ruangan yang ukurannya minimal 34 inchi. Dari sisi *sound system* Koro-koro sangat baik, biasanya di tempat lain suara *loudspeaker* agak pecah, akan tetapi di Koro-koro ini tidak terjadi wal aupun dari ukuran ruangan tetap sama dengan yang lain.

Koro-koro tidak hanya mampu memuaskan pengunjung dengan peralatan teknologi yang mutakhir, namun ditunjang juga dengan desain interior yang sangat baik. Mulai dari lobby, pengunjung sudah menemui ruang tunggu dengan sofa yang empuk dan suguhan video klip di layar LCD. Beranjak dari sana, ada dua pilihan cara menuju ke lantai 1 dan 2, melalui tangga atau lift. Memasuki lantai 2 dan 3, pengunjung akan menemui lorong penuh warna dengan desain penerangan yang low yang lebih ber nuansa modern.

Untuk ruangan, juga mendapat perhatian khusus dengan dekorasi ruangan yang modern yang ditawarkan menjadikan Koro-koro menjadi tempat bernyanyi yang menarik. Selanjutnya, agar pengunjung tidak bosan, pihak Koro-koro menawarkan dekorasi yang berbeda-beda pada *room* karaoke. Ada tema Japan, akan membuat pengunjung merasakan keindahan ornamen Jepang. Tema Egypt, membuat pengunjung bernyanyi dalam suasana kemewahan kerajaan mesir. Tema *RoyalSuite Room* sendiri pengunjung akan dibawa ke dalam suasana Las Vegas, serta tentunya berbagai tema room lainnya yang akan membuat pengalaman berkaraoke pengunjung menjadi lebih menarik.

#### **4.3 Billiard Koro-Koro Player**

Salah satu strategi pemasaran di Koro-koro yaitu dengan meningkatkan berbagai fasilitas untuk menarik pengunjung. Pengelola Koro-koro membangun fasilitas café yang berada di *Roof top* dan tentunya

untuk menarik pengunjung yang berbagai macam kalangan, pengelola juga membuat *Billiard Pool* yang juga merupakan hiburan bagi pengunjung juga. Letaknya terdapat di lantai 4-5 dimana ketika masuk akan di suguhkan dengan interior sarana dan fasilitas yang menarik. Berupa Mulai dari lampu led yang tersusun rapi, meja billiard yang mewah, meja DJ, ruangan VIP, meja dan sofa untuk menunggu antrian, kasir. Hal yang menarik lainnya adalah pelayanan untuk pengunjung seperti para pekerja wanitanya yg berpenampilan yang seksi dan menarik dan juga penjaga sekaligus supervisor yang lalu lalang demi menjaga keamanan dan kenyamanan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **5.1 Identitas Informan**

#### **Informan**

Informan pertama yang ditemui penulis bernama Indah (nama samaran). Indah berusia 26 tahun yang berasal dari salah satu daerah di Riau, tepatnya Desa Kampar Kiri yang berjarak kurang lebih satu jam dari Kota Pekanbaru. Indah merupakan anak pertama dari 4 bersaudara, Indah dan adik-adiknya merupakan satu dari anak yatim yang ada di desanya. Pendidikan terakhirnya hanya tamatan SMA, semasa SMA dia tidak berniat untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan sarjana. Ia hanya menamatkan sekolah sebatas SMA dan bekerja di kota yang besar dari tempat tinggalnya di Kampar Kiri. Ia berpikir ketika tidak memiliki ayah yang bekerja untuk mencukupi kebutuhan keluarga maka ia harus bekerja dan membantu Ibu yang hanya pedagang warung harian.

Ia berpindah dari desa ke Kota Pekanbaru untuk bekerja dan menghidupi ibu dan ketiga adiknya. Perantauan Indah di Kota Pekanbaru dimulai ketika ia ikut temannya yang bekerja di salah satu *counter HP* di Mall Pekanbaru. Tidak bertahan terlalu lama Indah pun memutuskan untuk mencari pekerjaan lain dikarenakan gaji yang didapat tidak cukup untuk memenuhi kebutuhannya dan keluarganya. Indah yang telah kurang lebih satu tahun di Pekanbaru akhirnya memiliki teman-teman yang dari sana lah mulai mengantarkan pekerjaan indah sebagai karyawan di tempat karaoke awalnya. Karaoke yang dimaksud merupakan pendamping karaoke atau menemani lelaki yang sedang ingin berkaraoke. Awalnya Indah takut masuk kedalam dunia malam seperti itu, akan tetapi karena ia berada dalam posisi terdesak dan membutuhkan uang untuk keluarganya akhirnya Indah bekerja sebagai pendamping karaoke yang notabene tidak jauh dari wanita-wanita malam.

Untuk penampilan, indah tentu memiliki penampilan yang menarik dan seksi, hal ini dikarenakan images dari tempat billiard itu sendiri tentunya jarang mempekerjakan pelanggan yang berhijab. Indah sendiri sering menggunakan rok diatas lutut dan pakaian yang ketat dan seksi. Hal inilah yang kemudian menjadi daya tarik pelanggan dalam bermain billiard ditambah dengan Indah yang berdandan secantik mungkin untuk menarik pelanggan. Cara indah mencari pria idung belang juga dilakukan pada saat melayani pengunjung tentu dengan cara diam-diam dikarenakan di tempat indah

bekerja yaitu koro-koro *player billiard* memiliki peraturan tidak boleh melayani hal tersebut atau yang mengarah ke prostitusi.

Pada dasarnya Indah merasa sedih karena harus membohongi orang tua dan adik-adiknya, karena yang keluarangnya tau Indah bekerja sebagai pelayan cafe bukan sebagai pegawai yang menyambi jadi PSK. Indah tidak dapat memberi tahu hal ini kepada keluarganya karena malu dan takut. Dalam lingkungan keluarga Indah menjadi anak yang santun dan penuh tanggung jawab. Dia melakukan ini bukan hanya karena tuntutan hidup tetapi juga karena gaya hidup agar menjadi lebih menarik dan serba cukup. Pernah beberapa kali sempat terlintas dipikirkannya untuk berhenti sebagai PSK namun niat itu kembali diurungkan karena faktor ekonomi dan tuntutan dari keluarga dan adik-adik dikampung. Apalagi Indah tidak memiliki skill dan ijazah yang tinggi untuk mendapatkan gaji yang tinggi. Sampai sekarang Indah masih bekerja sebagai *score girl* yang terhitung telah 1 tahun. Dalam dunia pekerjaan, Indah termasuk orang yang ramah dan mudah bergaul, hal ini dapat dilihat dari pengakuan Indah (23) salah satu informan dalam penelitian ini mengatakan:

*Aku orang nya gampang dekat sama orang, aku tipe orang yang suka bercanda jadi kalau baru kenal sama orang aku bisa langsung dekat karena gak terlalu susah apalagi dengan yang satu rumah dengan aku. Kalau dengan tamu cara aku gini aja sih, ya kalau ada pelanggan yang datang pakai bahasa batak ya aku juga ngomong pakai bahasa batak kalau yang datang pakai bahasa minang ya aku juga pakai bahasa minang jadinya kan biar lebih akrab sama tamu kan. Terus aku juga*

*gak terlalu pilih-pilih tamu atau pelanggan siapa aja yang datang aku langsung sambut baik.*(Wawancara: 16 September 2017)

Dari pengakuan Indah diatas dapat peneliti simpulkan bahwa Indah termasuk tipikal orang yang *humble* atau mudah bergaul dan ditambah dengan sifatnya yang humoris membuat dia bisa langsung dekat dengan siapa saja, dan orang disekitarnya pun juga merasa nyaman dengan dirinya. Dan dalam berinteraksi dengan para pelanggannya juga dia tidak pilih-pilih selalu menyambutnya dengan penuh kehangatan dan keramahan yang dia miliki.

Dapat diketahui dari pernyataan informan diatas. Mereka memperhatikan sikap atau perilaku baik itu yang verbal maupun yang non verbal pada saat bertemu dengan pelanggan yang merupakan panggung depan, hal ini untuk menarik hubungan jangka panjang kepada pelanggan agar pelanggan tetap menggunakan jasanya. Dalam hal ini menurut Goffman, presentasi diri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu tertentu untuk memproduksi definisi situasi dan identitas sosial bagi para aktor dan definisi situasi tersebut memengaruhi interaksi yang layak dan tidak layak bagi para aktor dalam situasi yang ada. Bahwasanya para pekerja seks komersial dapat menginterpretasikan situasi secara beragam.

## **PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL TEMPAT TINGGAL DAN TEMPAT BEKERJA PEREMPUAN DI BILLIARD KORO-KORO PLAYER DI KOTA PEKANBARU**

### **6.1 Lingkungan Tempat Tinggal**

Karakteristik wanita pekerja di billiard ini atau dapat juga disebut dengan *score girl* dapat dilihat dari hubungan sosial nya yang berada di lingkungan tempat tinggalnya. Mereka yang berprofesi sebagai pelayan dalam bermain Billiard ini berasal dari asal dan tempat tinggal yang berbeda juga tentunya. Walaupun ke-4 pekerja marka atau *score girl* berdomisili di Kota yang sama. Dalam penelitian ini pengaruh tempat tinggal mempengaruhi bentuk dan sifat seseorang, hal ini dikarenakan adanya interaksi sosial di lingkungan sosial yang dapat mengubah perilaku seseorang. Apabila lingkungan tempat tinggal baik dan tidak buruk maka perilaku orang-orang di dalam lingkungan tersebut tidak buruk demikian juga sebaliknya apabila lingkungan tempat tinggal buruk maka perilaku seseorang dapat buruk pula.

### **6.2 Lingkungan Kerja (*Personal Front*)**

Dalam konsep dramaturgi, Goffman mengawalinya dengan penafsiran “konsep-diri”, dimana Goffman menggambarkan pengertian diri yang lebih luas dari pada Mead, (menurut Mead, konsep-diri seorang individu bersifat stabil dan sinambung selagi membentuk dan dibentuk masyarakat berdasarkan basis jangka panjang). Sedangkan menurut Goffman, konsep-diri lebih bersifat temporer, dalam arti bahwa diri bersifat jangka pendek, bermain peran karena selalu dituntut oleh peran-peran sosial yang berlainan, yang interaksinya dalam masyarakat berlangsung dalam episode-episode pendek (Mulyana, 2008 : 110). Menurut Goffman,

kehidupan sosial tersebut dapat dibagi menjadi “wilayah depan” (*front region*) dan “wilayah belakang” (*back region*). Wilayah depan merujuk kepada peristiwa sosial yang memungkinkan individu bergaya atau menampilkan peran formalnya.

Mereka seperti sedang memainkan suatu peran di atas panggung sandiwara didepan khalayak penonton. Sebaliknya wilayah belakang merujuk kepada tempat atau peristiwa yang memungkinkannya mempersiapkan perannya di wilayah depan. Wilayah depan ibarat panggung sandiwara bagian depan (*front stage*) yang ditonton publik. Sedangkan wilayah belakang ibarat panggung sandiwara bagian belakang (*back stage*) atau kamar rias tempat pemain bersantai, mempersiapkan diri atau berlatih untuk memainkan perannya dipanggung depan.

Lingkungan kerja merupakan salah satu faktor pendukung subjek dalam melaksanakan pekerjaan sampingannya, jika dilihat dari status pekerjaan sebagai pelayan koro-koro maka yang terlintas dalam pikiran adalah kehidupan malam. Lingkungan kerja seperti inilah yang membuat subjek menjadi semakin tetap

### **6.3 Hubungan Sosial Sesama Pekerja**

*Score Girl* yang merupakan pekerja yang berada dibawah perusahaan ini tentunya memiliki hubungan sosial dalam interaksi sesama pekerja parkah atau *score girl* lainnya. Hubungan sosial antar semua perempuan pekerja yang bekerja di Billiard Koro-koro ini

terlihat sangat baik, hal ini dikarenakan hubungan tersebut telah terjalin cukup lama antara satu dengan yang lainnya. Ditambah di kehidupan luar pekerjaan ada yang merupakan teman sepermainan sendiri sehingga untuk masalah keeratan hubungan sosial antar pekerja bukan suatu masalah.

Hubungan yang terjalin tersebut terjadi karena memiliki tempat kerja yang sama yaitu di Koro-koro *Family karaoke* sehingga sering bertemu terutama diwaktu bekerja apalagi posisi kerja yang sangat dekat dan berada dalam area yang kecil atau terbatas membuat mereka selalu berinteraksi satu sama lainnya. Ditambah lagi karena faktor daerah asal yang sebagian besar dari perempuan pekerja ini berasal dari daerah yang sama sehingga keakraban itu mudah terjadi. Salah satu bentuk kerjasama yang dilakukan oleh perempuan pekerja tersebut disaat bekerja seperti tolong-menolong, disaat salah seorang perempuan pekerja tidak bisa bekerja dikarenakan sesuatu hal misalnya sakit, ada urusan keluarga dan urusan lainnya dapat dibantu oleh pekerja lainnya untuk mengerjakan pekerjaannya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **7.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa profil perempuan bekerja pada tempat billiard di koro-koro player kota pekanbaru memiliki peranan penting dalam perusahaan tersebut. Dimana mereka sebagai *icon* untuk menarik pelanggan yang notabene banyak dikunjungi oleh laki-laki. Dalam sistem bekerjanya para *Score Girl* ini dituntut untuk

berpenampilan menarik dan seksi. Dikarenakan para score girl ini bekerja pada industri hiburan, yaitu hiburan malam. Para score girl yang mempunyai pekerjaan sampingan ( *side job* ), Pekerjaan yang seperti ini mereka jadikan sebagai peluang untuk mencari korban atau pelanggan meskipun dari perusahaan sudah memiliki aturan dalam hal ini para score girl yang mempunyai pekerjaan sampingan ( *side job* ) mempunyai cara tersendiri untuk melakukannya seperti, mereka memanfaatkan moment tournament, ruangan VIP, atau pada saat keramaian untuk mencari mangsanya.

Sedangkan kesimpulan pada permasalahan yang kedua mengenai pengaruh lingkungan sosial tempat tinggal dan bekerja perempuan di billiard koro-koro player kota pekanbaru adalah adanya pengaruh yang erat, dimana lingkungan tempat tinggal subjek yang kurang dalam pengawasan dan dapat di kategorikan mendapatkan kebebasan sehingga subjek masih bisa melakukan pekerjaan sampingannya. Dan juga lingkungan tempat kerja yang juga merupakan dunia hiburan ataupun dunia malam yang merupakan tempat yang mendukung untuk subjek menemukan target mereka.

## 7.2 Saran

Adapun saran yang ingin penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada Pemerintah Kota Pekanbaru agar dapat mengontrol tempat-tempat hiburan agar mengurangi seks bebas.
2. Diharapkan kepada Perusahaan Koro-koro player billiard agar lebih mengontrol

dan mengawasi para pekerjanya.

3. Bagi masyarakat agar mengontrol lingkungan tempat tinggal untuk lebih disiplin terhadap jam bertamu untuk anak kos/ ngontrak.
4. Bagi para pembaca untuk dapat di jadikan bahan rujukan lebih lanjut mengenai profil perempuan bekerja.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta

Bimo Walgito. 1996. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta : UGM Press.

Burhan Bungin. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta : Gajah Mada Press.

Deddy Mulyana & jalaludin Rahkmat. 1998. *Komunikasi Antar Budaya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Gunawan Imam, 2013. *Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Husaini. 2011. *Manajemen. Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Jamal Khan. 2012. *Strategic of Billiard*. Hamburg :Tredition GmbH

Jalaludin Rakhmat. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Malayu S.P, Hasibuan. 2009. *Manajemen : Dasar, Pengertian, dan*

*Masalah Edisi Revisi*. Jakarta : Bumi Aksara.

Mardalis, 2003. *Metode Wawancara*. Jakarta : PT. Bumi Aksara

Moleong, Lexy J. (2007) *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset: Bandung

Nasution. 2003. *Metode Research*, Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Rahmat Hidayat, Deden, Zaenudin A. Naufal, ed. 2011. *Teori dan Aplikasi Psikologi Kepribadian dalam Konseling*. Ghalia Indonesia. pp. 165–166. ISBN 978-979-450-654-7.

Republik Indonesia. 2003. Undang-undang No. 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan. Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 55. Sekretariat Negara. Jakarta.

Ritzer, George & Douglas J. Goodman. 2008. *Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mukthahir Teori Sosial Post Modern*. Penerjemah Nurhadi. Yogyakarta : Kreasi Wacana.

Suryana.2010, *Metode Penelitian ( Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif )*, hlm 53.

#### **Skripsi dan Jurnal :**

Hengki Adin Rivai, 2012. Fenomena Perempuan Pekerja Seks Komersial dengan Menggunakan Aplikasi Chatting Internet Relay Chat mIRC di Yogyakarta, Mahasiswa Departemen Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Negeri Jogjakarta.

Eka Linda Sari, 2017. Perilaku Sosial Pekerja Seks Komersial ( PSK ) di

jalan Bambu Kuning Kelurahan Bambu Kuning Kecamatan Tenayan Raya Kota Pekanbaru, Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.

Yulia Citra, 2014. Motivasi Wanita Bekerja Sebagai Lady Companion di tempat karaoke, Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jogjakarta.

Mario Martinus

#### **Sumber Lain**

Perda Nomor 3 Tahun 2002 tentang Hiburan Umum di Kota Pekanbaru.

<http://nurdewisetyowati.blogspot.com/2012/03/teori-interaksi-simbolik.html>

( diakses pada tanggal 10 september 2017 )

<http://www.trendilmu.com/2015/06/pengertian-karakteristik-secara-umum.html>

( diakses 25 september 2017 )

<http://www.bps.id/hasilSP2012/pekanbaru.pdf>.

( diakses pada tanggal 20 desember 2017 )