

# WANITA DAN DUNIA HIBURAN (Studi Kasus Wanita Bekerja di Billiard Kota Pekanbaru)

**Oleh: Indri Muliani**

indri8919@gmail.com

**Dosen Pembimbing: Syafrizal**

syafrizal@lecturer.unri.ac.id

Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jalan H.R Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru,

Pekanbaru 28293 Telp/Fax. 0761-63277

## Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena berkembangnya dunia hiburan malam di Pekanbaru dan semakin banyak pekerja perempuan yang bekerja di salah satu dunia hiburan malam seperti billiard. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang kehidupan perempuan yang bekerja sebagai *score girl* di billiard. Menggunakan metode kualitatif dengan teknik purposive sampling untuk menetapkan informan, maka penulis menetapkan 5 orang *score girl* untuk menjadi informan agar dapat memberi penjelasan mengenai kehidupan *score girl* menggunakan teori habitus. Hasil penelitian ini menemukan bahwa menjalani kehidupan dengan bekerja sebagai *score girl* bukanlah hal yang mudah untuk dijalani oleh kelima informan peneliti. Konsekuensi yang harus diterima karena mereka memilih pekerjaan yang berbeda dari pekerjaan yang umum dikerjakan oleh perempuan lainnya yaitu seperti pandangan buruk dari masyarakat sudah biasa mereka rasakan dan mereka tetap menjalani aktivitas sehari-hari seperti perempuan muda pada umumnya. Perhatian dari keluarga yang juga tidak terlalu intens membuat mereka tetap bisa bebas menjalani keseharian di Pekanbaru. Dasar kehidupan perempuan yang bekerja sebagai *score girl* ada beberapa aspek, yaitu sosial seperti relasi antara *score girl* dengan lingkungan sekitarnya, ekonomi yaitu pendapatan dan mengenai keuangan *score girl* tersebut, budaya yaitu bekal atau ajaran yang di dapat *score girl* dari orangtua dan keluarganya, serta simbolik yaitu penampilan yang harus diperhatikan dan di jaga oleh *score girl* agar tetap terlihat cantik dan menarik.

**Kata Kunci: Score Girl, Billiard, Habitus**

**WOMAN AND ENTERTAINMENT WORLD**  
**(Case Study of working woman in Billiard Pekanbaru City)**

**By: Indri Muliani**

*indri8919@gmail.com*

**Supervisor: Syafrizal**

*syafriзал@lecturer.unri.ac.id*

*Department of Sociology*

*Faculty of Social and Political Sciences*

*Universitas Riau*

*Campus Bina Widya, Jalan H.R. Soebrantas KM. 12,5 Simpang Baru,*

*Pekanbaru 28293 Phone/Fax. 0761-63277*

**Abstract**

*This research was conducted because of the development of the world of night entertainment in Pekanbaru and more female workers who work in one of the world night entertainment such as billiard. The purpose of this research is to analyze about women's life who working as a score girl in billiard. The writer using qualitative methods with the purposive sampling technique to set the informant, the author sets 5 women's score girl to become an informant in order to give an explanation about life of the score girl using habitus theory. The results of this study found that living a life by working as a score girl is not easy to be lived by the five informant researchers. The consequences that must be accepted because they choose a different work of work that is commonly done by other women is like the bad views of the community they have been familiar with and they continue to live daily activities Like a young woman in general. The attention of a family that is also not too intense makes them can still be free to undergo daily life in Pekanbaru. Basic life of women who work as a score girl there are several aspects, namely social such as the relationship between the score girl with the surrounding environment, the economy is income and about the financial score girl, the culture is the provision or teaching that Can score girl from her parents and family, as well as symbolic of appearances that must be noticed and in the watchful by the score girl to keep it look beautiful and interesting.*

**Keywords: Score Girl, Billiard, Habitus**

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Masyarakat pada umumnya memiliki pandangan yang buruk dan beranggapan negatif terhadap perempuan yang bekerja sebagai marka (*Score Girl*) Billiard. Seringkali mereka dianggap perempuan yang “tidak benar” karena bekerja di lingkungan yang didominasi kaum lelaki, kerap pulang dini hari dan berpakaian seksi. Namun dibalik itu semua bagaimanakah kehidupan mereka perempuan yang memilih bekerja sebagai score girl billiard?

Kota Pekanbaru yang memiliki penduduk dengan jumlah 1.091. 088 jiwa yang semakin hari terus bertambah dan berkembang dengan pesat. Pesatnya perkembangan Kota Pekanbaru tidak hanya dari segi pertumbuhan penduduk namun juga sektor industri, terutama industri di bidang jasa khususnya industri hiburan seperti karaoke, club malam, billiard dan lain sebagainya. Hal ini terjadi di Kota Pekanbaru karena Pekanbaru merupakan ibukota Provinsi Riau yang menyebabkan pembangunan terpesat berpusat di Kota ini, hal ini juga yang menjadi alasan bagi orang dari daerah menjadikan tujuan mencari lapangan pekerjaan. (BPS, 2017)

Kehidupan dunia malam di Pekanbaru bisa terlihat dari banyaknya remaja-remaja yang berkunjung ke tempat hiburan malam seperti Karaoke, Club Malam, Billiard, dan tempat nongkrong lainnya. Banyaknya tempat hiburan malam di Kota Pekanbaru juga mendatangkan lapangan pekerjaan bagi mereka yang membutuhkan pekerjaan. Seperti pekerja score girl di arena billiard yang didominasi perempuan-perempuan

berpenampilan menarik dan seksi. Arena billiard yang seringkali dipandang negative oleh banyak orang karena tidak sedikit tempat billiard disalahgunakan menjadi tempat hiburan yang tidak wajar, seperti dijualnya minuman keras, dijadikan tempat berjudi, banyaknya perempuan-perempuan seksi yang merangkap sebagai wanita penghibur. Arena billiard yang remang-remang dan dentuman musik DJ sebagai penghibur pengunjung juga menjadi salah satu alasan billiard dicap negative oleh kebanyakan masyarakat.

Lapangan pekerjaan di tempat bermain billiard tidak hanya menarik minat kaum laki-laki saja, namun juga perempuan. Perempuan-perempuan ini bekerja sebagai score girl di arena billiard. Mereka bertugas menemani pengunjung bermain billiard, menyusun bola billiard, dan lain sebagainya. Para score girl perempuan yang berpakaian seksi dan bekerja di malam hari di tempat billiard yang didominasi laki-laki dan tempatnya yang remang-remang inilah yang juga menggiring opini masyarakat menganggap pekerjaan sebagai score girl ini adalah hal yang negative.

Pekerjaan sebagai score girl billiard ini bukanlah pekerjaan yang tanpa resiko, pekerjaan ini bisa dikatakan pekerjaan yang rentan akan terkena pelecehan seksual dari pengunjung, pekerjaan ini seharusnya lebih tepat dilakukan oleh laki-laki, namun seiring berjalannya waktu, tempat hiburan billiard akan lebih banyak diminati pengunjung jika ada score girl billiard perempuan yang berpenampilan menarik dan seksi, karena hal ini semua tempat hiburan billiard akhirnya mengutamakan score

girl billiard perempuan, sehingga saat ini banyak kita temui di tempat-tempat billiard score girl sedang menemani pengunjung daripada pekerja laki-laki.

Dari fenomena yang telah dijelaskan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait kasus tersebut, dengan judul “Wanita dan Dunia Hiburan (Studi Kasus Wanita Bekerja di Billiard Kota Pekanbaru)” Penelitian ini dimaksudkan agar penulis mengetahui bagaimana Kehidupan wanita yang bekerja di billiard Kota Pekanbaru.

### **Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana kehidupan score girl billiard di Kota Pekanbaru?
2. Apa faktor penunjang score girl tetap bertahan dengan pekerjaan mereka?

### **Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan kajian teoritis dalam pengembangan ilmu khususnya dalam bidang ilmu sosiologi serta dimanfaatkan untuk menambah wawasan peneliti.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah teoritis sosiologi.
3. Dapat dijadikan referensi untuk penelitian lainnya yang berkaitan dengan studi habitus.

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **Teori Habitus Pierre Bourdieu**

Habitus adalah struktur mental atau kognitif yang dengannya orang

berhubungan dengan dunia sosial. Orang dibekali dengan serangkaian skema terinternalisasi yang mereka gunakan untuk mempersepsi, memahami, mengapresiasi, dan mengevaluasi dunia sosial. Melalui skema ini, orang menghasilkan praktik mereka, mempersepsi dan mengevaluasinya. Secara dialektif habitus adalah produk dari internalisasi struktur dunia sosial. Habitus diperoleh sebagai akibat dari ditempatinya posisi di dunia sosial dalam waktu yang panjang.(Goodman, 2003)

Habitus memungkinkan dibangunnya teori produksi sosial pelaku dan logika tindakan, ia merupakan faktor penjelasan logika berfungsinya masyarakat. Dalam perspektif ini, sosialisasi menjadi bentuk pengintegrasian habitus kelas. Ia menghasilkan kepemilikan individu pada kelas dengan memproduksi kelas sebagai kelompok yang memiliki kesamaan habitus. Setiap sistem disposisi individu adalah variabel struktural sistem disposisi yang lain, dimana terungkap kekhasan posisinya di dalam kelas dan arah yang dituju. Gaya pribadi, praktik-praktik kehidupan atau hasil karya, tidak lain kecuali suatu jarak terhadap gaya khas suatu zaman atau suatu kelas, sehingga gaya itu mengacu pada gaya umum, tidak hanya melakukan keseragaman, tetapi juga melalui pembedaan yang menghasilkan pembawaan tertentu”

Habitus mendasari terbentuknya ranah, sementara di lain pihak ranah menjadi focus bagi kinerja habitus. Ranah merupakan arena kekuatan yang di dalamnya terdapat upaya perjuangan untuk memperebutkan sumber daya (modal),

dan juga demi memperoleh akses tertentu yang dekat dengan hierarki kekuasaan. Istilah modal digunakan Bourdieu untuk memetakan hubungan-hubungan kekuasaan dalam masyarakat. Konsep modal meskipun merupakan khasanah ilmu ekonomi, namun dipakai Bourdieu karena beberapa cirinya yang menjelaskan hubungan-hubungan kekuasaan. Ide Bourdieu tentang modal seperti ini mencakup kemampuan melakukan kontrol terhadap masa depan diri sendiri dan orang lain.

Faktor modal yang dikatakan Bourdieu dapat digolongkan menjadi empat golongan, yaitu :

1. Ekonomi, yang mencakup alat-alat produksi (mesin, tanah, buruh), materi (pendapatan dan benda-benda) dan uang yang dengan mudah digunakan untuk segala tujuan serta diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.
2. Budaya, yang mencakup segala kualifikasi intelektual yang dapat diproduksi melalui pendidikan formal atau warisan keluarga. Misalnya kemampuan menampilkan diri di depan public, pemilikan benda-benda budaya bernilai tinggi, pengetahuan dan keahlian tertentu dari hasil pendidikan, juga sertifikat (gelar kesarjanaan).
3. Sosial, menunjuk pada jaringan sosial yang dimiliki pelaku (individu atau kelompok) dalam hubungan dengan pihak lain yang memiliki kekuasaan.
4. Simbolik, mencakup segala prestise, status, otoritas, dan legitimasi.(Fashri, 2007)

Bourdieu mengemukakan beberapa faktor ekonomi, faktor simbolik, faktor sosial, faktor kultural yang sangat menentukan kondisi objektif seseorang di dalam masyarakat. Ia menekankan habitus sebagai segala perlengkapan gaya hidup yang ditampilkan seseorang dalam ruang sosial yang akan mengarahkan individu untuk memilih gaya hidup tertentu berdasarkan kondisi dan realitas sosial. Disamping konsep modal ia mengemukakan pula istilah medan atau arena (*champ, field*), habitus, dan strategi-strategi sosial.(Lubis, 2016)

Adapun ranah (*field*) lebih dipandang Bourdieu secara rasional daripada secara struktural. Ranah adalah jaringan relasi antarposisi objektif di dalamnya.(Goodman, 2003). Bourdieu membayangkan masyarakat sebagai sebuah sistem atau medan yang memiliki berbagai daya yang saling tarik menarik. Setiap ranah memiliki struktur dan dayanya sendiri, sekaligus berada dalam suatu ranah yang lebih besar darinya yang juga memiliki struktur dan dayanya sendiri, dan begitu seterusnya. Habitus merupakan seperangkat kecenderungan yang menghasilkan praktik dan persepsi sosial, mengandung pengalaman masa lalu yang pengaruhnya siap ditampilkan di masa kini sehingga habitus menjadi sumber pergerakan tindakan, pemikiran, dan representasi. Individu dengan habitusnya masing-masing berhubungan dengan individu lain dan berbagai realitas sosial, hal ini akan menghasilkan tindakan-tindakan yang sesuai dengan ranah dan modal yang dimiliki masing-masing individu dalam ruang sosial. Melalui proses

tersebut terwujudlah posisi, kelas, dan kekuasaan yang dimiliki setiap individu yang mengarahkan mereka pada kehidupan tertentu. Kehidupan merupakan perwujudan habitus serta modal-modal tertentu berkaitan dalam ruang sosial. Habitus berkaitan erat dengan modal karena sebagian habitus tersebut berperan sebagai pengganda berbagai jenis modal, khususnya modal simbolik pada diri seseorang (Lubis, 2016). Selain itu habitus juga member strategi dan kerangka tingkah laku yang memungkinkan individu untuk menyesuaikan diri dalam satu ranah tertentu.

Hiburan malam dipandang sebagai wilayah yang mengandung sistem dan relasi-relasi tempat terjadinya pengaruh dan kekuatan. Selalu terjadi pertarungan sosial di dalam setiap ranah. Hal ini menuntut score girl billiard agar memiliki modal-modal khusus untuk dapat hidup secara baik dan bertahan di dalam persaingan arena tempat mereka bekerja itu sendiri. Kondisi objektif seseorang dalam lingkungan budayanya sangat ditentukan oleh kepemilikannya akan modal-modal tersebut. Modal-modal yang dimiliki akan menunjukkan eksistensi seseorang di dalam dunia hiburan malam. Modal bersifat khusus, ia selalu terikat dan tergantung pada gaya yang tertentu. Dalam tulisannya *La Misere du monde*. Bourdieu mengatakan bahwa selera atau kebiasaan individu sesungguhnya merupakan habitus atau suatu bentuk sosial. (Lubis, 2016). Hal ini berkaitan misalnya ketika pelanggan billiard tentu memiliki kriteria atau selera masing-masing yang berbeda dalam

hal perempuan, maka pelanggan tersebut akan memilih score girl tertentu yang menurutnya cantik dan ia sukai dalam hal pelayanan saat mereka ditemani bermain billiard, hal ini tidak dapat diperdebatkan karena selera seseorang berbeda dan itu merupakan pilihan pribadinya, maka disinilah sebagai score girl harus mampu bersaing dalam arena persaingan ini agar mampu bertahan.

Doxa dimaknai sebagai perangkat aturan, nilai, konvensi, dan wacana yang mengatur arena secara keseluruhan dan berpengaruh sejak lama dan disajikan sebagai akal sehat. Perangkat aturan itu lahir dari pengalaman sebagai hasil akumulasi pembelajaran dan sosialisasi individu maupun suatu kelompok di dalam runag sosial melalui relasi dialektis antara agen dan struktur. Masa lalu yang tidak disadari sepenuhnya dan dianggap sebagai suatu yang wajar, berpengaruh bagi pembentukan struktur mental, yang pada tahap tertentu merupakan produk penggabungan struktur sosial. Pengaruh yang tidak disadari sepenuhnya dan dianggap sebagai sesuatu yang wajar itu merupakan proses dalam pembentukan habitus, yaitu asas yang melahirkan dan menyusun kebiasaan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kota Pekanbaru. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini adalah karena Pekanbaru merupakan Kota yang perkembangan dunia hiburan malamnya pesat di Provinsi Riau. Setelah peneliti mengamati tentang pekerjaan yang di lakukan score girl,

lalu peneliti ingin mengetahui bagaimana kehidupan score girl dan ingin menegetahui pandangan masyarakat terhadap perempuan yang bekerja di billiard.

### **Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Perempuan yang bekerja sebagai score girl billiard.
2. Perempuan yang tinggal atau menetap di Kota Pekanbaru.
3. Perempuan yang sudah bekerja sebagai score girl minimal 1 tahun.

Dari kriteria diatas, peneliti mendapatkan informan sebanyak 5 (lima) orang. Lima orang informan tersebut dikarenakan kesulitan yang dihadapi oleh peneliti dalam menemukan informan tersebut, kesulitan itu berupa susah nya akses untuk menemui para calon informan, dan respon yang kurang diharapkan yang diterima peneliti dari calon informan tersebut. sehingga ditetapkanlah menjadi lima orang informan.

### **Teknik Pengumpulan Data Observasi**

Data yang diperoleh langsung dengan cara mengamati langsung di lokasi penelitian yang meliputi pengamatan terhadap score girl di Kota Pekanbaru dan bagaimana aktivitas keseharian yang dilakukan score girl.

### **Wawancara**

Cara ini dilakukan dengan harapan narasumber dapat lebih leluasa bercerita mengenai kehidupan score girl di Kota Pekanbaru. Wawancara merupakan komunikasi yang dilakukan dengan tanya jawab secara langsung. Wawancara merupakan komunikasi yang dilakukan dengan tanya jawab secara langsung. Sebelum melakukan wawancara, peneliti terlebih dahulu menyiapkan pedoman wawancara guna memudahkan proses wawancara. Wawancara ini dimaksud agar memperoleh jawaban langsung dan gambaran yang lebih luas tentang masalah yang diteliti. Dengan wawancara maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam mengenai pendapat informan tentang objek penelitian yang akan diteliti. Biasanya wawancara akan melengkapi data yang tidak bisa ditemukan melalui observasi.

### **Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar atau karya karya monumental dari seseorang. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi Merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, video, ataupun audio. hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan lebih kredibel apabila didukung dengan adanya dokumentasi. Dokumentasi yang ada pada peneliti

adalah berpagambar, surat, catatan harian, laporan.

### **Sumber Data**

#### **Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung oleh peneliti ketika berada di lapangan. Data primer disebut juga data asli. Data primer merupakan data yang di dapat langsung dari score girl yang berada di Kota Pekanbaru.

1. Kehidupan score girl di Kota Pekanbaru.
2. Faktor penunjang score girl tetap bertahan dengan pekerjaannya.

#### **Data Sekunder**

Data sekunder adalah data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung, misalnya melalui buku, catatan, arsip, dan bukti yang telah ada. Baik yang telah di publikasikan maupun yang belum atau tidak di publikasikan. Data ini bisa diperoleh dari perpustakaan atau penelitian terdahulu, data sekunder ini berhubungan dengan masalah penelitian, berupa:

1. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Pekanbaru.
2. Jumlah Usia Bekerja di Kota Pekanbaru.
3. Jumlah Perizinan Billiard di Kota Pekanbaru.

### **KEHIDUPAN SCORE GIRL DI KOTA PEKANBARU**

Berdasarkan Teori habitus yang dikemukakan oleh Pierre Bourdieu. Peneliti mengemukakan empat poin dari kehidupan score girl, seperti berikut di bawah ini.

### **1. Alasan Memilih Pekerjaan**

Alasan seseorang memilih suatu pekerjaan juga dapat mempengaruhi kehidupan seseorang tersebut.. Dalam penjelasan yang peneliti jelaskan diatas, alasan seseorang memilih pekerjaan pada umumnya karena ekonomi, mereka membutuhkan uang untuk kelangsungan hidup mereka dan sudah merasa malu jika harus meminta kepada orangtua. Hal lain yang juga menjadi alasan yaitu karena mereka menyukai profesi atau pekerjaan yang mereka lakukan. Hasil dari peneliti turun lapangan menemukan

### **2. Pengalaman Selama Bekerja**

Pengalaman seseorang selama bekerja juga berkaitan dengan kehidupan seseorang tersebut, kejadian apa saja yang dialami selama mereka bekerja, apakah ada pengalaman yang berkesan atau bahkan kurang mengesankan yang pernah seseorang tersebut alami.

Hasil peneliti saat turun lapangan menemukan suka duka berbeda yang dirasakan setiap informan, ada yang merasa bangga karena sudah bisa menghasilkan uang sendiri dan mencukupi kebutuhan hidupnya sendiri tanpa harus bergantung kepada orangtua lagi, ada yang senang karena nyaman dengan teman kerja satu profesinya, ada yang senang karena memang ia menikmati pekerjaannya sebagai score girl, adapun duka yang mereka rasakan yaitu karena dirayu oleh pelanggan yang lebih tua dari mereka, ada juga yang karena tidak nyaman dengan teman satu profesinya dan ada yang karena kesulitan dengan transportasi untuk pergi dan pulang kerja, berbeda

informan berbeda pula suka dan duka yang mereka alami, karena setiap informan mengalami hal atau kejadian berbeda-beda dan merasakan sesuatu yang berbeda-beda pula.

### **3. Suka Duka Selama Bekerja**

Hidup yang penuh dengan kebahagiaan tanpa masalah merupakan harapan dan impian setiap orang tetapi kita tidak selalu mengalami hidup yang bahagia, tanpa persoalan dan tantangan. Siapapun kita, pasti aka pernah mengalami masalah bahkan ujian dalam hidup. Kehidupan ini seperti musim yang silih berganti, tidak selalu cerah bersinar terkadang juga turun hujan.

Begitu pula selama kita hidup, suka dan duka selalu silih berganti datang dan kita rasakan karena itu merupakan warna dari kehidupan. Sudah seharusnya kita menyadari hal seperti itu agar ketika kita mengalami masalah atau cobaan kita dapat mengatasinya dan kita bisa menjadi kuat dalam menghadapinya, kita tidak akan mudah kecewa. Perlu diingat juga bahwa tidak selamanya kita akan mengalami hal yang menyenangkan begitu juga sebaliknya dengan hal yang menyedihkan, semuanya datang silih berganti tanpa kita sadari. Pada waktunya, tuhan pasti akan menolong dan memberikan petunjuk kepada kita.

Perjalanan hidup kita sebagai manusia ini yang terpenting adalah bagaimana kita bersikap satu sama lain. Sebuah sikap atau tindakan yang kita ambil akan mempengaruhi kehidupan kita. Saat mengalami masalah, sebaiknya kita tidak mengeluh atau pesimis, sudah seharusnya kita berusaha

menyelesaikan masalah tersebut dan bangkit menghadapinya.

Sebuah keluhan tidak akan menyelesaikan persoalan dan masalah dalam hidup, sebaliknya justru akan membuat kita semakin tertekan dengan keadaan tersebut. Jadi, ambillah sikap untuk tetap bersyukur kepada tuhan dan selalu tetap berusaha, percayalah bahwa semua yang tuhan berikan kepada kita selalu yang terbaik, dan tidak ada yang buruk, semua itu hanya tergantung waktu dan bagaimana kita menyikapinya.

Ketika hati sudah ikhlas dalam menjalani hidup, maka tuhan akan membantu kita dalam menjalani kehidupan ini. Intinya tetap melakukan hal-hal baik yang tuhan anjurkan kepada kita. Agar kita sebagai umatnya tidak terjerumus ke lembah maksiat. Tuhan tidak berjanji bahwa hidup yang kita lalui ini akan selalu mulus dan bahagia, tanpa ada masalah atau tantangan, namun hidup yang tuhan berikan kepada kita ini indah, sebab ia memberikan yang terbaik bagi kita. Walaupun ada masalah, tuhan akan senantiasa memberikan kepada kita kekuatan nikmat serta jalan keluar untuk setiap permasalahan kita.

Sebagai manusia kita jangan pernah takut menghadapi berbagai macam masalah dan cobaan, karena tuhan pasti memberikan petunjuk dan kemenangan, dan tuhan tidak akan memberikan ujian melainkan umatnya mampu untuk melewatinya, jadi tetaplah berfikir positif dan bersyukur dengan apa yang tuhan berikan kepada kita.

Suka duka selama bekerja sebagai score girl juga turut mempengaruhi kehidupan seseorang

#### 4. Aktivitas Keseharian

Selain jam kerja yang dilakukan setiap harinya, peneliti juga mencari tahu aktivitas apa saja yang dilakukan seseorang di luar jam kerja mereka setiap harinya. Aktivitas merupakan segala tindakan yang dilakukan oleh manusia untuk dirinya maupun orang lain yang memiliki sebuah tujuan tertentu. Aktivitas yang dilakukan oleh setiap *score girl* berbeda-beda, dari hasil turun lapangan peneliti menemukan kegiatan atau aktivitas sehari-hari yang mereka lakukan berbeda-beda, ada yang lebih memilih untuk beristirahat di kosan atau kontrakan mereka masing-masing, ada juga informan yang lebih banyak menghabiskan waktu di luar bersama teman-teman atau pacarnya. 3 dari 5 informan peneliti lebih memilih untuk menghabiskan waktu di kosan atau rumah mereka, karena mereka merasa lelah dan memanfaatkan waktu luang mereka untuk beristirahat di kosan, mereka juga mengatakan mereka jarang nongkrong di luar seperti di *café* atau mall, ada yang beralasan karena memang tidak hoby, ada yang beralasan tidak ada kawan untuk diajak pergi bermain ke luar, dan ada juga yang memilih untuk berdiam diri di rumah atau kosan karena jika bermain di luar takut tergoda untuk membeli sesuatu karena informan tersebut lebih memilih uangnya untuk ditabung daripada ia belikan kepada sesuatu hal yang ia rasa tidak terlalu penting. 2 dari 5 informan peneliti mengatakan suka menghabiskan waktu di luar, bersama teman-teman dan pacarnya, baik itu di *café*, mall bahkan di club malam.

#### 5. Anggapan Masyarakat Sekitar

Bourdieu meminjamkan istilah *doxa* dari Plato, pada Plato *doxa* adalah opini yang dibedakan dengan *episteme* (pengetahuan). Kemudian Bourdieu menggunakan istilah *doxa* mengacu pada skema-skema pemikiran dan persepsi yang dihasilkan oleh struktur-struktur sosial objektif, sebagai sesuatu yang dialami serta terbukti dengan sendirinya, sehingga mereka diterima begitu saja. *Doxa* adalah struktur yang mapan sehingga tidak dipertanyakan lagi. *Doxa* terbentuk dari semua klasifikasi yang menetapkan batasan-batasan pada kesadaran (*cognition*) sekaligus menghasilkan kesalahan pengenalan atas kearbiban yang menjadi dasar system itu. (Lubis, 2016)

Anggapan masyarakat sekitar terhadap diri seseorang juga dapat mempengaruhi bagaimana kehidupan seseorang tersebut, hasil dari turun lapangan peneliti menemukan *doxa* yang berbeda beda dari lingkungan sekitarnya, peneliti melihat *doxa* yang berkaitan dengan lingkungan sekitar informan yaitu seperti orangtua informan, pacar informan, pelanggan billiard yang datang ke tempat informan bekerja, rekan sesama kerja informan, dan masyarakat sekitar tempat tinggal informan. 3 dari 5 informan peneliti orangtuanya tidak mengetahui mereka bekerja sebagai *score girl* di Pekanbaru sehingga peneliti tidak mendapatkan *doxa* dari orangtua ketiga informan peneliti tersebut, kemudian 3 dari 5 informan peneliti tersebut saat ini juga sedang tidak memiliki pacar atau seseorang yang sedang dekat dengan mereka sehingga peneliti juga tidak mendapatkan *doxa* dari ketiga informanpeneliti tersebut, kemudian

peneliti mendapatkan doxa dari pelanggan billiard, rekan sesama kerja dan masyarakat sekitar untuk kelima informan peneliti tersebut.

### **Faktor Penunjang Bertahan dengan Pekerjaan**

Hiburan malam dipandang sebagai wilayah yang mengundang sistem dan relasi-relasi tempat terjadinya ada pengaruh dan kekuatan. Selalu terjadi pertarungan sosial di dalam setiap ranah, hal ini menuntut perempuan yang bekerja sebagai score girl agar memiliki faktor-faktor penunjang untuk dapat hidup secara baik dan bertahan di dalamnya. Kondisi objektif seseorang dalam lingkungan budayanya sangat ditentukan oleh kepemilikannya akan faktor-faktor tersebut. Faktor-faktor yang dimiliki akan menunjukkan eksistensi seseorang di dalam dunia hiburan tersebut. Bourdieu mengemukakan beberapa faktor modal yaitu ekonomi, sosial, budaya dan simbolik yang sangat menentukan kondisi objektif seseorang di dalam masyarakat.

Dalam pemikiran Bourdieu, sebenarnya ada tiga macam bentuk faktor modal (*capital*), yaitu sosial, ekonomi, budaya atau bisa dapat kita katakan dengan simbolik. Namun dalam pembagiannya, Bourdieu memasukkan modal simbolik sebagai istilah yang melekat dari suatu kelompok dan para pelaku atau aktor dengan adanya gaya yang tersamarkan dalam bentuk efeknya dan bentuk konstruksi realitas. Dari faktor ini akan tumbuh apabila diantara keempat faktor diimbangi dengan rasa kepercayaan nilai dan interaksi sosial atau melalui hubungan sosial.

Sama halnya dengan kehidupan score girl di pekanbaru, setiap individu harus mempunyai bekal atau faktor yang menunjang untuk tetap bertahan di dalam perkumpulan lingkungan tempat mereka tinggal dan bekerja, berikut di bawah ini akan dibahas keempat faktor penunjang yang dimiliki dalam kehidupan score girl di pekanbaru.

#### **1. Faktor Sosial**

Nilai solidaritas ditandai dengan keterikatan emosional. Dimana kekuatan emosional itu mengacu pada keutamaan kebersamaan. Selain itu juga adanya kedalaman relasi antar sesama secara sosial menurut rasa sayang dan kepedulian. Sehingga tanpa disadari bahwa solidaritas terbentuk karena adanya rasa memiliki antara satu dengan yang lainnya. Solidaritas dalam modal sosial, artinya suatu energy yang hanya ada dan menghasilkan terbentuknya hubungan-hubungan yang merupakan sumber daya yang berguna dalam kehidupan sosial. Sama halnya dalam menjaga solidaritas dengan relasi lingkungan teman yang dimiliki score girl di Pekanbaru, mereka akan menjalin komunikasi dan menjaga solidaritas di antara mereka, dan melakukan apa saja yang memiliki manfaat kebaikan untuk kehidupannya, ini dapat dilihat dari bagaimana cara mereka bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

#### **2. Faktor Ekonomi**

Faktor ekonomi adalah suatu modal yang dimiliki berkaitan dengan kepemilikan harta benda (kekayaan, uang) yang dimiliki oleh seseorang. Faktor ekonomi yang dimiliki oleh score girl sendiri merupakan modal

yang mereka keluarkan untuk menjaga penampilan mereka agar tetap menarik, hasil peneliti saat turun lapangan menemukan factor ekonomi yang hampir sama, yaitu yang berkaitan dengan tuntutan pekerjaan mereka yang mengharuskan mereka menjaga penampilan, menggunakan makeup, ada beberapa informan yang sebelum bekerja sebagai score girl sudah memiliki peralatan make up dan ada score girl yang baru membeli dan baru memiliki peralatan make up setelah mereka bekerja sebagai score girl.

### **3. Faktor Budaya**

Faktor budaya adalah kemampuan dan vasilitas verbal, keterampilan, tingkat pendidikan dan pengetahuan akademis yang dimiliki seseorang. Atribut-atribut yang dimiliki ini memberikan kesempatan (akses) pada seseorang untuk mencapai tujuan dan kedudukan tertentu.

Dalam penelitian ini faktor budaya tidak hanya menjelaskan mengenai sumber-sumber pengetahuan saja. Selain itu faktor budaya merupakan sebuah faktor yang diperoleh seseorang dengan cara yang terbentuk dan terinternalisasi padanya sejak dia kecil, misalnya melalui ajaran dari orangtuanya serta pengaruh dari lingkungan keluarga.

### **4. Faktor Simbolik**

Faktor simbolik ditunjukkan untuk membedakan diri mereka dengan yang lainnya. Penggunaan barang barang dan kekuasaan simbolik yang membutuhkan simbol-simbol kekuasaan seperti jabatan,

gelar, status tinggi, dan keluarga ternama.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Kehidupan informan pada penelitian ini mengalami perubahan setelah mereka memutuskan bekerja sebagai score girl. Mereka merasa lebih mandiri karena bisa menghidupi kehidupan mereka dengan hasil kerja keras mereka sendiri, tanpa harus bergantung kepada orangtua.

Menjalani kehidupan dengan bekerja sebagai score girl bukanlah hal yang mudah untuk dijalani oleh kelima informan peneliti. Konsekuensi yang harus diterima karena mereka memilih pekerjaan yang berbeda dari pekerjaan yang umum dikerjakan oleh perempuan lainnya yaitu seperti pandangan buruk dari masyarakat sudah biasa mereka rasakan, namun hal tersebut tidak membuat mereka menyerah akan keadaan, karena mereka berpikir bahwa apa yang mereka kerjakan tidak mengganggu dan merugikan orang lain mereka merasa hal itu tidak menjadi masalah. Mereka masih menjalani aktivitas sehari-hari seperti perempuan muda pada umumnya. Perhatian dari keluarga yang juga tidak terlalu intens membuat mereka tetap bisa bebas menjalani keseharian di Pekanbaru.

Untuk bertahan hidup, empat dari lima informan peneliti ini beralasan bekerja sebagai score girl karena untuk menyambung hidup, memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari mereka, hal ini juga tidak terlepas dari pendidikan, kenyamanan, kebebasan, kemampuan serta upah yang mereka miliki dan dapatkan, dan satu informan peneliti yang terakhir mengaku bekerja

karena untuk menambah uang belanja yang masih ia rasa kurang dari orangtuanya dan karena lingkungan pertemanan yang juga mempengaruhi sehingga ia bekerja sebagai score girl billiard.

Faktor yang menunjang kehidupan sehari-hari score girl yaitu mencakup faktor sosial yaitu relasi dan hubungan kepercayaan antara score girl tersebut dengan lingkungan sekitarnya, faktor ekonomi yaitu uang yang didapat dan digunakan score girl, faktor budaya seperti didikan dari keluarga dan lingkungan score girl yang berpengaruh dengan kehidupannya dan faktor simbolik yang membuat score girl mampu bertahan dalam dunia billiard.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka saran yang dapat peneliti bagi berikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi score girl, diharapkan untuk bekerja dengan baik sesuai dengan tuntutan pekerjaan, tanpa harus ada hal-hal lain seperti menyediakan pelayanan plus-plus, dan dianjurkan untuk menjaga penampilan agar tidak terlalu terbuka saat sedang bekerja.
2. Bagi orangtua, hendaknya bisa melakukan komunikasi yang lebih intens sehingga anak terbuka kepada orangtua tanpa menutup-nutupi sesuatu hal. Orangtua juga harus memperhatikan dengan lingkungan seperti apa pergaulan mereka, agar orangtua tetap bisa memantau kegiatan yang dilakukan anak mereka. Selain itu juga jika ingin melepas anak merantau alangkah baiknya

komunikasi dengan anak dijaga lebih sering.

3. Bagi masyarakat, diharapkan untuk meningkat kan rasa peduli terhadap sesama, juga memperhatikan lingkungan sekitar agar tetap sesuai dengan norma yang berlaku di tengah masyarakat, serta tidak mudah menghakimi atau menganggap perempuan yang bekerja hingga larut malam adalah perempuan yang tidak benar.
4. Bagi pengusaha tempat hiburan malam agar lebih memberdayakan perempuan yang bekerja seperti tidak menetapkan peraturan harus menggunakan pakaian minim dan menjamin perlindungan jika perempuan yang bekerja mendapatkan perlakuan yan tidak menyenangkan serta memperhatikan jam kerja bagi perempuan.
5. Bagi pemerintah setempat, agar menindak tegas tempat hiburan malam yang tidak memiliki izin atau dengan sengaja menyediakan jasa layanan plus-plus.

### Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- BPS, B. P. (16 Januari, 2017). *Jumlah Penduduk Provinsi Riau*. Retrieved 27 Maret, 2019, from Badan Pusat Statistik Provinsi Riau: <https://riau.go.id/statictable/2017/01/16/233/-jumlah-penduduk-provinsi-riau-menurut-jenis->

- kelamin-dan-kabupaten-kota-2016.html
- Goodman, G. R. (2003). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Lubis, Y. A. (2016). *Postmodernisme Teori dan Metode*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Friski, F. (2016). *Implementasi Visi Kota Pekanbaru: Perwujudan Keamanan dan Ketertiban Umum Kota Metropolitan yang Madani tahun 2012-2015*. JOM Fisip , Vol.3 No.2.
- Moleong, L. J. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. remaja Rosdakarya.
- Nasution, H. (2008). *Pengaruh Mengunjungi Tempat Hiburan Malam Terhadap Gaya Hidup Remaja*. Jurnal Fakultas Pertanian , 3.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.