

**PRAKSIS SOSIAL PELAKU PROSTITUSI ONLINE (Studi Kasus, Habitus
dan Arena Pelaku Prostitusi Online di Kota Makassar)**

**ONLINE PROSTITUTION PERPETRATORS' SOCIAL PRACTICES
(Case Study, Habitus and Arena of Online Prostitution Perpetrators in
makassar city)**

MUHAMMAD RIFADLY UTINA



**PROGRAM PASCA SARJANA DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

2022

**PRAKSIS SOSIAL PELAKU PROSTITUSI ONLINE (Studi Kasus, Habitus
dan Arena Pelaku Prostitusi Online di Kota Makassar)**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar
Magister Pada Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik Universitas Hasanuddin Makassar

Disusun oleh

MUHAMMAD RIFADLY UTINA

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2022

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

**PRAKSIS SOSIAL PELAKU PROSTITUSI ONLINE (Studi Kasus,
Habitus dan Arena Pelaku Prostitusi Online di Kota Makassar)**

Disusun dan diajukan oleh
MUHAMMAD RIFADLY UTINA
E032181005

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka
Penyelesaian Studi Program Magister Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik Universitas Hasanuddin
pada tanggal **18 November 2022**
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui

Pembimbing Utama,



Dr. Mansyur Radiab, M.Si
Nip. 195807291984031003

Pembimbing Pendamping,



Dr. Buchari Mengge, M.A
Nip. 196905292003121002

Ketua Program Studi
Sosiologi,



Dr. Rahmat Muhammad, M.Si
Nip. 197005131997021002

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik Universitas Hasanuddin,



Dr. Phil. Sukri, M.Si
Nip. 197508152008011008

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Rifadly Utina

Nomor mahasiswa : E032181005

Program studi : Sosiologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 2022

Yang menyatakan



Muhammad Rifadly Utina

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis dengan judul “Praxis Sosial Pelaku Prostitusi Online (Studi Kasus, Habitus dan Arena Pelaku Prostitusi Online di Kota Makassar)”. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program pascasarjana (S2) Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin. Penulis menyadari dalam penyusunan tesis ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan hormat dan terima kasih yang tak terhingga kepada semua yang telah berkontribusi pada penyusunan tesis ini, antara lain :

1. Penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada kedua orang tua penulis Bapak H. Rismat Utina dan Ibu Hj. Mulianny Wazir yang telah melahirkan, membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada segenap keluarga besar khususnya kepada Ibu Dr. Dian Anggriani Utina, SE, MM atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis untuk tetap semangat dalam menyelesaikan tesis ini, sehingga segala rintangan dan tantangan yang ditemui dari awal hingga akhir proses penyelesaian tesis ini dapat dilalui. Permohonan maaf yang sebesar-besarnya juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua beserta keluarga besar penulis, karena tidak disiplin dalam menggunakan waktu yang ada

sehingga dalam proses penyelesaian tesis ini membutuhkan waktu yang relatif lebih lama.

2. Dewan pembimbing yang saya hormati dan banggakan, bapak Dr. Mansyur Radjab, M.Si selaku ketua komisi dan bapak Dr. Buchari Mengge, M.A selaku anggota komisi. Terima kasih karena telah mendedikasikan waktu, tenaga, perhatian dan ilmunya dalam membimbing, memberikan saran, serta arahan yang bermanfaat sehingga segala proses yang ada dalam penyusunan tesis ini dapat terlaksana tanpa adanya kendala yang berarti. Permohonan maaf tidak lupa penulis sampaikan kepada kedua dewan pembimbing karena masih banyak kekurangan yang terdapat dalam tesis ini. Hal ini murni kesalahan dari penulis sendiri yang kurang fokus dalam proses penyelesaiannya. Penulis berharap segala kekurangan dan kesalahan yang terdapat dalam tesis ini dapat dimaklumi sebagai sebuah proses pembelajaran.
3. Dewan penguji yang saya hormati dan banggakan, bapak Prof. Dr. Suparman Abdullah, M.Si, bapak Dr. Rahmat Muhammad, M.Si, ibu Dr. Nuvida Raf, Ma. Terima kasih atas kritik dan saran yang telah diberikan kepada penulis demi kesempurnaan tesis ini. Mohon maaf yang sebesar-besarnya jika dalam penulisan tesis ini masih ada beberapa masukan yang belum sempat penulis lampirkan. Hal ini merupakan bagian dari kekurangan penulis yang akan menjadi pelajaran untuk proses-proses akademik di masa yang akan datang.

4. Segenap jajaran dosen Sosiologi serta tenaga kependidikan Unhas pada semua tingkatan, yang telah berkontribusi besar dalam proses penyelesaian studi S2 penulis di departemen Sosiologi FISIP UNHAS.
5. Seluruh Informan terkait yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dan kerja samanya dalam memberikan informasi dan data yang sangat berharga dalam penyusunan tesis ini
6. Bantuan dan dukungan yang datang dari teman-teman mahasiswa jenjang S2 khususnya angkatan 2018 Aan, Irsan, Zul, Wahyu, Vivi, Asma, Putri, Fitri, Cindi, Itto, Inna, Aksan, Akbar, Ushul, Nofri, Reski, Oda dan Umar.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini namun tidak sempat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Kesempurnaan hanya milik Allah SWT, karenanya penulis sangat menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan arahan sangat penulis harapkan demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bernilai guna bagi semua pihak yang memerlukan.

Makassar, 2022

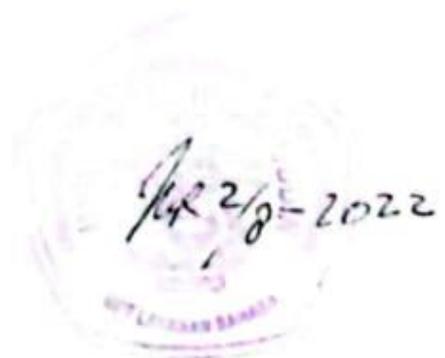
Muhammad Rifadly Utina

ABSTRAK

MUHAMMAD RIFADLY TINA. *Praksis Sosial Pelaku Prostitusi Online (Studi Kasus, Habitus dan Arena Pelaku Prostitusi Online di Kota Makassar)* (dibimbing oleh Mansyur Radjab dan Buchari Mengge).

Penelitian ini mengkaji tentang praktek prostitusi *online* di Kota Makassar Tujuan dalam penelian ini adalah memahami praksis sosial, mendeskripsikan gaya hidup serta menganalisis peran dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam praktek prostitusi *online* yang terjadi di Kota Makassar. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang dipadukan bersama analisis strukturalisme genetik. Informan dalam penelitian ini berjumlah lima (5) orang yang ditentukan menggunakan teknik purposif sampling dan dilanjutkan menggunakan metode snowball. Sumber data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi serta data-data sekunder yang relevan dengan topik penelitian. Penelitian ini menunjukkan bahwa praktek prostitusi *online* yang terjadi di Kota Makassar tercipta dari proses dialektis antarbeberapa unsur. *Pertama*, sejarah personal yang ada pada trajektori kehidupan para pelaku terbentuk dari tiga (3) ranah spesifik yaitu ranah keluarga, ranah pergaulan, dan ranah virtual yang diisi oleh berbagai hal negatif seperti adanya ketidakharmonisan dalam keluarga, prilaku menyimpang dari orang-orang terdekat serta dampak buruk dari media virtual. *Kedua*, dominasi kekuasaan yang terdapat dari ketiga ranah tersebut berdampak pada terciptanya habitus yang mengarah dan relevan dengan praktek prostitusi *online*. Dalam praktek prostitusi *online* yang dilakukan oleh para pelaku, habitus berperan sebagai sistem penyesuaian subjektif, struktur mental dan kognitif, sistem selera (taste) dan skema atau strategi yang digunakan untuk memperoleh sebuah posisi serta mendapatkan modal yang dinilai di dalam ruang sosialnya. *Ketiga*, prostitusi online merupakan sebuah praktek yang dilakukan dengan menggunakan logika modal. Sehingga, segala hal yang terdapat dalam praktek prostitusi *online* ini bersifat transaksional. Modal tersebut dapat diinvestasikan (rekonversi) serta bersifat multipler dengan tingkat kesuksesan para peilaku dapat dilipatgandakan.

Kata kunci: Praksis Sosial, Prostitusi *Online*



ABSTRACT

MUHAMMAD RIFADLY UTINA. Social Practices of Online Prostitution Perpetrators: A Case Study on Habitus and Arena of Online Prostitution Perpetrators in Makassar City (supervised by Mansyur Radjab dan Buchari Mengge)

This research examines the practices of online prostitution in the city of Makassar. The objective of this research is to understand social praxis, describe lifestyles, and analyze the role of information and communication technology development in the practice of online prostitution in Makassar. This research uses qualitative method with a case study approach, as well as genetic structuralism analysis. In this research, five informants were selected by a purposive sample technique and then followed with snowball method. In-depth interviews, observation, and documentation, as well as secondary sources relevant to the research issue were used to gather data for this study. This research shows that the practice of online prostitution in Makassar is the result of a dialectical process including various variables. First, the actors' personal history existing in the life trajectory is made up of three specific domains, namely family domain, social domain, and virtual domain, which are all replete with negative elements such as family discord, deviant behavior from those closest to them, and the harmful effects of virtual media. Second, the dominance of power containing in the three domains has an impact on the creation of a habitus that leads and is relevant to the practice of online prostitution. In the practice of online prostitution carried out by perpetrators, habitus acts such as a subjective adjustment system, mental and cognitive structure, a taste system, and a scheme or strategy are used to get a position and valuable capital in social space. Third, online prostitution is a practice carried out using capital logic. As a result, everything contained in the practice of online prostitution is transactional. This capital can be invested (reconverted) and acts as a multiplier that can increase the actors' success rate.

Keywords: social practice, online prostitution



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan Tesis	ii
Lembar Pernyataan Keaslian Tesis	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Masalah Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Hasil Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Praksis Sosial Pierre Bourdieu.....	10
1. Praksis Sosial.....	10
2. Habitus	14
3. Ranah (medan, arena, ruang sosial).....	16
4. Modal.....	19
B. Tinjauan mengenai Prostitusi	21
C. Tinjauan tentang Fenomena Online (masyarakat jaringan, simulacra, dan virtual digital)	25
1. Masyarakat Jaringan (Manuels Castells)	25
2. Simulacra (Jean P Baudrillard).....	30
3. Virtual Digital (Rob Shields)	36
D. Kerangka Konseptual.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Metode dan Dasar Penelitian.....	42

B. Teknik Informan Penelitian	43
C. Waktu dan lokasi Penelitian.....	43
D. Sumber Data	44
E. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Teknik Analisis Data.....	46
G. Uji Keabsahan Data	48
H. Tabel Acuan Penelitian	50
BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	51
A. Sejarah Singkat Prostitusi di Kota Makassar.....	51
B. Fenomena Prostitusi Online di Kota Makassar	56
C. Profil Informan	60
BAB V PEMBAHASAN	66
A. Praksis Sosial Pelaku Prostitusi Online di Kota Makassar.....	66
B. Gaya Hidup Pelaku Prostitusi Online	95
C. Peranan Teknologi Informasi Dalam Praktek Prostitusi Online.....	105
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	130
A. KESIMPULAN.....	130
B. SARAN	131
DARTAR PUSTAKA	133

DAFTAR TABEL

Tabel Acuan Penelitian.....	50
Sistem Dominasi Ranah Prostitusi.....	73
Struktur Ranah di Dalam Sejarah Personal Pelaku Prostitusi Online.....	79
Habitus Sebagai Struktur Mental Dan Kognitif.....	83
Tabel Perbandingan Media Sosial Yang Digunakan Dalam Praktek Prostitusi Online di Kota Makassar.....	121

DAFTAR BAGAN

Alur Relasi Praktek Prostitusi Konvensional.....	67
Alur Relasi Antar Struktur Objektif Dalam Ranah.....	73
Alur Hubungan Relasional Antar Struktur Subjektif.....	87
Alur Rekonversi Modal.....	95
Alur Praktek Prostitusi Online.....	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Revolusi digital yang melahirkan teknologi-teknologi baru di bidang informasi dan komunikasi berbasis internet yang melaju sangat cepat memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan masyarakat saat ini. Perkembangan tersebut pada gilirannya membentuk sebuah masyarakat baru dalam wujud virtual atau biasa disebut dengan *cyber society/cyber community*. Karena masyarakat ini berada di dalam lingkungan *virtual*, maka kehadiran secara fisik tidak dibutuhkan lagi oleh anggota masyarakatnya dalam proses interaksinya dengan anggota masyarakatnya yang lain. Lebih jauh lagi, lingkungan *virtual* ini tidak lagi mempersoalkan batas-batas wilayah antar negara sehingga berperan besar dalam membentuk sebuah interaksi secara global dimana hal tersebut mengarah pada perkembangan modernisasi ketinggian global (*globalisasi*).

Dengan teknologi tersebut aktivitas manusia lebih dimudahkan lagi, waktu dan jarak terpangkas habis hanya dengan sentuhan jari. Namun, perlu diingat bahwa teknologi ini juga berkontribusi besar atas lahirnya masalah-masalah sosial yang juga tak terlepas dari penggunaan teknologi tersebut. Masalah prostitusi misalnya, pelaku-pelaku yang dulunya hanya bisa kita temui di tempat-tempat lokalisasi, kini *bergentayangan* di berbagai situs dan aplikasi sosial media yang terhubung dengan jaringan internet. Permasalahan prostitusi di dunia nyata sekarang ini bergeser kedalam lingkungan virtual dan melebarkan jangkauannya

dari tempat-tempat lokalisasi hingga ke dalam *room* (tempat pelaku prostitusi menetap, menunggu dan memberikan pelayannya kepada pengguna jasanya) para penyedia jasa prostitusi. Praktek prostitusi yang berbasis sosial media seperti yang telah diuraikan di atas inilah yang sekarang kita kenal dengan sebutan praktek prostitusi online (*cyber prostitution*).

Terkait permasalahan prostitusi, aturan-aturan yang dikeluarkan oleh pemerintah belum mampu meredam persoalan ini. Misalnya, dalam pasal 296 dan 297 KUHP hanya melarang seseorang yang membantu dalam menyediakan pelayanan seks secara illegal. Kemudian pada pasal 506 yang melarang praktek perdagangan wanita dan anak-anak dibawah umur. Sehingga sebagian besar kasus-kasus prostitusi online yang diketahui publik hanya mucikarinya saja yang sering dikenakan pasal-pasal tersebut dan dijadikan tersangka, sedangkan orang yang menjual kehormatannya dan si-pengguna jasa kerap kali bebas dan hanya berstatus saksi. Ini berarti hukum di Indonesia hanya mampu menindak mucikari atau germonya saja, sehingga tidak ada efek jera bagi orang-orang yang berani menjual kehormatannya. Jadi, sudah sewajarnya praktek prostitusi online ini kian menjamur ditengah-tengah masyarakat saat ini.

Menjamurnya bisnis prostitusi online ini juga sangat dipengaruhi oleh banyaknya wacana-wacana tentang seksualitas, konten-konten sensual serta tayangan-tayangan berbau pornografi yang begitu mudahnya diakses melalui berbagai macam situs-situs yang tersedia di dalam ruang virtual berbasis internet ini. Sebagian besar dari situs-situs tersebut menggunakan perempuan sebagai

objeknya. Dalam ruang virtual ini pula keindahan perempuan selalu diidentikkan dengan seksualitas semata. Lebih jauh, perempuan bahkan dilihat sebagai komoditas yang bernilai ekonomi tinggi. Sehingga para perempuan rawan dieksploitasi dengan berbagai cara. Sebagai contoh, profesi modeling yang sebagian besar dari mereka adalah perempuan rela membuka "3 kancing bajunya" dalam sebuah sesi pemotretan. Begitu pula dengan *Sales Promotion Girl (SPG)* yang rela menggunakan pakaian minim hanya untuk menarik perhatian pembeli yang sebagian besar adalah laki-laki. Kedua contoh ini sudah bisa memperlihatkan kepada kita bentuk-bentuk eksploitasi yang didapatkan oleh kaum perempuan dengan modus profesionalitas.

Hal tersebut di atas menjadi faktor yang mempengaruhi bergesernya nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat kita serta membiaskan pemahaman kita tentang konsep kesusilaan yang berlaku. Sehingga, hal-hal tabu dan berbau erotis seperti yang telah dipaparkan di atas itu sudah menjadi hal yang wajar dan pantas untuk diperlihatkan baik itu di dunia nyata maupun di dalam lingkungan virtual, dimana hal tersebut kerap kali dilatarbelakangi oleh modus ekonomi. Melalui hal tersebut juga, keindahan, kecantikan, kemulusan serta lekuk tubuh dikomodifikasikan menjadi sesuatu yang bernilai ekonomi tinggi dan seakan-akan tunduk pada hukum-hukum ekonomi lalu mengaburkan nilai-nilai norma yang berlaku dimasyarakat.

Perlu dipahami bahwa, nilai-nilai serta konsepsi yang lahir dalam pemahaman kita itu sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan tertentu

(kehidupan material) yang pada gilirannya akan mempengaruhi tindakan praksis kita. Sehingga, jikalau kondisi lingkungan kita terstruktur oleh nilai-nilai yang menjunjung tinggi moralitas serta jauh dari perilaku-prilaku asusila maka, besar kemungkinan nilai-nilai serta konsepsi yang lahir dalam pemahaman kita terhadap sesuatu tersebut menyimpang dari nilai-nilai moralitas serta jauh dari perilaku-prilaku amoral. Hal ini juga akan diturunkan dalam bentuk sebuah tindakan praksis maupun gagasan yang juga sangat bergantung pada nilai-nilai moralitas tersebut. Begitupun sebaliknya, jika kondisi lingkungan kita terstruktur atas nilai-nilai negatif maka, kemungkinan besar nilai-nilai yang lahir dalam pemahaman kita juga akan cenderung negatif dan selanjutnya pada ranah praksis akan berperilaku negatif pula.

Penjelasan tersebut di atas sangat relevan dengan kondisi pelaku prostitusi online saat ini. Dimana, perilaku menyimpang yang mereka lakoni itu sebenarnya sangat dipengaruhi oleh lingkungan dimana mereka menjalani kehidupannya dan gaya hidup (*lifestyle*) mereka sendiri. Pilihan-pilihan tindakan praksis mereka sangat bergantung pada nilai-nilai apa yang mereka pahami tentang sebuah kehidupan, dimana nilai-nilai kehidupan yang mereka pahami tersebut terstruktur oleh lingkungan materil yang khas. Lingkungan materil yang dimaksud bisa saja dimulai dari lingkungan keluarga sampai pada lingkungan pergaulannya. Oleh karena itu, sebagian besar dari pelaku prostitusi online yang kita ketahui sekarang ini sangat dekat dengan lingkungan yang memiliki dampak negatif. Sehingga, kerap kali lingkungan keluarga yang rapuh serta kebiasaan bergaul di tempat hiburan malam ini menjadi penyebab mereka melakukan praktek prostitusi.

Gaya hidup (*lifestyle*) mereka yang glamour serta konsumtif semestinya dibarengi dengan kondisi finansial yang memadai. Namun, ketika hal tersebut tidak tercapai maka aturan hukum dan adat akan dijadikan prinsip sekunder oleh para pelaku prostitusi ini. Sehingga, yang menjadi prinsip primer mereka adalah kepentingan dan motivasi subjektif yang terstruktur dari lingkungan untuk memenuhi gaya hidup serta nafsu konsumsinya. Hal tersebut cenderung mengarahkan mereka pada praktik-praktik diluar dari aturan hukum dan norma yang berlaku dimasyarakat, salah satu cara yang termudah yaitu dengan melakoni praktik prostitusi ini.

Satu hal lagi yang tidak bisa dilepaskan dari fenomena menjamurnya praktik prostitusi online ini adalah faktor psikologi dari para pelakunya. Dalam konsep psikologi hal-hal seperti kegagalan dalam rumah tangga, kekecewaan karena percintaan, pendidikan yang rendah, kurangnya kesempatan kerja, serta adanya kebutuhan yang mendesak untuk memenuhi kebutuhan hidup diri sendiri maupun keluarga menjadi alasan-alasan yang biasanya melatarbelakangi praktik-praktik prostitusi ini (Christie & Purwandari, 2008 dalam Susetyo & Sudiantara, 2015:27). Hal-hal tersebut sangat berdampak secara psikologis (*internal*) dalam mengkonstruksi jati diri mereka sebagai pelaku prostitusi. Namun, untuk memutuskan menjadi seorang pelaku prostitusi, hal-hal yang sifatnya eksternal (perkembangan teknologi, konteks sosial, sistem ekonomi, aturan-aturan hukum, lingkungan keluarga serta gaya hidup) seperti yang telah dipaparkan sebelumnya juga berperan penting dalam munculnya kasus-kasus prostitusi khususnya prostitusi online.

Fenomena prostitusi yang terjadi khususnya di kota Makassar banyak berkembang di kalangan para pelajar, Mahasiswa, bahkan sampai dengan ibu rumah tangga sekalipun dapat melakukan perbuatan tersebut (baca: Syuhudi, 2014:93). Praktik prostitusi online di kota Makassar ini juga sudah menjadi rahasia umum. Pengelolaan tempat-tempat peristirahatan atau rumah sewa yang mempermudah orang-orang untuk dapat menggunakan fasilitasnya dalam rangka meningkatkan pelayanan juga memberikan ruang bagi para pelaku prostitusi untuk menyalahgunakan fasilitas-fasilitas tersebut guna melakukan praktik-praktik prostitusi di kota Makassar.

Hal-hal yang telah dipaparkan di atas menjadikan masalah prostitusi online di kota Makassar menjadi begitu kompleks. Oleh karena itu, berdasarkan paparan tersebut penulis tertarik untuk mengkaji, meneliti, dan selanjutnya dituangkan kedalam suatu karya ilmiah dalam bentuk Tesis dengan judul: Praksis Sosial Pelaku Prostitusi Online (Studi Kasus Habitus dan Arena Pelaku Prostitusi Online di Kota Makassar).

B. Masalah Penelitian

Memperhatikan uraian di atas mengenai praksis sosial pelaku prostitusi online dimana kompleksitas permasalahannya sangat beragam tersebut, dapat dilihat bahwa perkembangan masyarakat yang begitu pesat serta perubahan struktur objektif (ranah) sebuah masyarakat ini pada akhirnya berperan dalam membentuk struktur subjektif (habitus) individu dalam memaknai kehidupannya.

Dimana pada satu sisi dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat, namun di sisi lain malah memberikan dampak negatif seperti lahirnya praktek prostitusi online ini. Selain itu, ketidaksesuaian antara tingkat produktifitas dengan gaya hidup masyarakat sekarang ini yang semakin konsumtif seakan memaksa para pelaku prostitusi online ini untuk melakukan praktek-praktek yang menyimpang dari sistem nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.

Berdasarkan hal inilah, maka perlu untuk memfokuskan perhatian terhadap masalah-masalah tersebut ke dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana proses praksis sosial para pelaku prostitusi online di kota Makassar?
2. Bagaimana gaya hidup berperan dalam menentukan praksis sosial mereka sebagai pelaku prostitusi online?
3. Bagaimana peranan teknologi informasi dalam praktek prostitusi online di kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan penelitian tersebut di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis proses terbentuknya praksis sosial para pelaku prostitusi online di kota Makassar.

2. Menganalisis peranan gaya hidup dalam menentukan praksis sosial mereka sebagai pelaku prostitusi online.
3. Menganalisis peranan perkembangan teknologi informasi dalam praktek prostitusi online di kota Makassar.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan terkait masalah-masalah yang timbul di perkotaan khususnya praktek prostitusi online.
- b. Untuk memberikan penggambaran mengenai dampak-dampak yang timbul dari gaya hidup konsumtif masyarakat perkotaan di era modern.
- c. Sebagai bahan perbandingan ataupun acuan bagi penelitian terkait masalah-masalah sosial khususnya praktek prostitusi online di perkotaan.
- d. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih yang berguna bagi kepentingan perkembangan ilmu pengetahuan sosial khususnya mengenai masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan dalam hal pengambilan kebijakan oleh pemerintah terkait dalam rangka

mengurangi masalah-masalah sosial diperkotaan khususnya praktek prostitusi online.

- b. Sebagai sebuah syarat bagi penulis untuk menyelesaikan studi Magister-S2 di Sekolah Pascasarjana jurusan SOSIOLOGI FISIP UNHAS.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Praksis Sosial : Pierre Bourdieu (praksis sosial, habitus, ranah, modal)

1. Praksis Sosial

Teori praksis sosial bagi Bourdieu merupakan jalan keluar bagi permasalahan yang disebutnya sebagai oposisi palsu antara objektivisme dengan subjektivisme atau pertentangan antara individu dengan masyarakat, atau menurut kata-kata Bourdieu sendiri, "pertentangan absurd di antara individu dan masyarakat" (Bourdieu, 1990 dalam Ritzer, 2012:897). Dualisme antara objektivisme dengan subjektivisme ini menurut Bourdieu harusnya dilihat dengan cara pandang dualitas. Sehingga, pertanyaan-pertanyaan tentang struktur yang mengatur agen atautkah agen yang membentuk struktur itu bisa ditiadakan serta menggantikan logika oposisi tersebut dengan logika dialektis. Hal inilah yang mendasari Bourdieu dalam menyusun karya tersebut, seperti yang dinyatakan Bourdieu bahwa, "maksud yang paling kukuh (dan, di mata saya, yang paling penting) yang menuntun karya saya ialah mengatasi pertentangan di antara objektivisme dan subjektivisme (Bourdieu, 1989 dalam Ritzer, 2012:897).

Praksis sosial tidak hanya didasari oleh struktur-struktur objektif seperti fakta-fakta sosial yang disebutkan Durkheim, karena hal tersebut mengabaikan peran individu dalam merasakan, memahami dan mengkonstruksi struktur-struktur tersebut lalu kemudian melanjutkannya dalam ranah praksis atau tindakan baik dalam bentuk tindakan individu maupun kelompok berdasarkan

landasan tersebut. Hal inilah yang menjadi kritik Bourdieu bagi para Objektivis seperti Durkheim, para penganut strukturalisme Saussure, Levi-Strauss serta para Marxian struktural. Seperti yang dikatakannya bahwa, "Maksud saya adalah membawa kembali para aktor kehidupan nyata yang telah lenyap di tangan Levi-Strauss dan para strukturalis lainnya, khususnya Althusser" (Bourdieu, dalam Ritzer, 2012:897).

Praxis sosial juga tidak seperti pemikiran para subjektivis, "yang hanya berfokus pada cara para agen memikirkan, menjelaskan, atau menggambarkan dunia sosial sambil mengabaikan struktur-struktur objektif tempat proses itu terjadi. Bourdieu melihat teori-teori tersebut berkonsentrasi pada agensi dan mengabaikan struktur" (Ritzer, 2012:898). Bagi Bourdieu, praxis sosial merupakan hasil dari hubungan dialektis antara struktur subjektif dengan struktur objektif seperti yang telah dijelaskan diatas. Hubungan dialektis tersebut merupakan jalan keluar dari buntunya perdebatan struktur-agen dalam ilmu sosial.

Proses dialektika antara struktur-struktur tersebut dikenal dengan sebutan proses "internalisasi eksternalitas dan eksternalisasi internalitas" (Bourdieu, 1977 dalam Harker, Mahar & Wilkes, 2009:18). Sehingga, praxis sosial bukanlah sesuatu yang dideterminasi oleh kondisi-kondisi objektif, juga bukan sebuah hasil dari kehendak bebas yang bersifat subjektif. "Di satu sisi, struktur-struktur obyektif...membentuk dasar bagi...representasi-representasi dan membentuk paksaan-paksaan struktural yang dikenakan pada interaksi-interaksi: tetapi, di

sisi lain, representasi-representasi itu juga harus dipertimbangkan, khususnya jika orang ingin menjelaskan perjuangan sehari-hari, individu dan kolektif, yang bermaksud mengubah atau melestarikan struktur-struktur itu" (Bourdieu, 1989 dalam Ritzer, 2012:898).

Metode dialektis antara internalisasi eksternalitas dengan eksternalisasi internalitas ini dikenal dengan istilah "strukturalisme konstruktivis" dan "strukturalisme genetik". Strukturalisme genetik ini merupakan "Analisis struktur-struktur objektif -- analisis dari bidang-bidang yang berbeda -- tidak dapat dipisahkan dari analisis genesis, di dalam individu biologis, struktur-struktur mental yang pada suatu tingkat merupakan produk penggabungan struktur-struktur sosial; tidak dapat dipisahkan, juga, dari analisis genesis atas struktur-struktur sosial itu sendiri: ruang sosial, dan kelompok-kelompok yang mendudukinya, adalah produk-produk perjuangan historis (yaitu para agen berpartisipasi sesuai dengan posisi mereka di dalam ruang sosial dan dengan struktur mental yang merupakan sarana mereka memahami ruang ini) (Bourdieu, 1990 dalam Ritzer, 2012:899).

"Strukturalisme generatif mendeskripsikan suatu cara berpikir dan cara mengajukan pertanyaan. Dengan menggunakan metode semacam ini, Bourdieu beragumen bahwa ia tengah mencoba mendeskripsikan, menganalisis dan memperhitungkan asal-usul seseorang dan asal-usul berbagai struktur serta kelompok sosial" (Bourdieu, 1985c dalam Harker, Mahar & Wilkes, 2009:4). "Strukturalisme generatif yang diajukan Bourdieu dirancang untuk memahami

asal-usul struktur sosial maupun disposisi (*disposition*) habitus para agen yang tinggal di dalam struktur-struktur ini (Harker, Mahar & Wilkes, 2009:4).

Praxis sosial ini sering dianalogikan dengan sebuah permainan, dimana tempat permainan ini dimainkan merupakan suatu semesta yang tertata dan tidak semua hal yang diinginkan para pemainnya dapat terjadi sesuai keinginannya. Para pemainnya secara tidak langsung menerima setiap aturan-aturan di dalam tempat permainan tersebut dalam kondisi sadar atau pun tidak sadar. Tiap pemain ini juga memiliki "rasa" (selera) yang mengarahkan pemainnya ke sebuah penguasaan praktis (kompetensi) atas logika permainan. Kompetensi yang dimiliki para pemain dalam permainan tersebut pastinya tidak merata yang pada akhirnya akan menentukan kemampuan mereka dalam menguasai permainan tersebut.

"Menurut sisi subjektif dialektika Bourdieu, kompetensi dan penguasaan atas permainan analog dengan *habitus*. Kepemilikan seseorang atas *modal*, terjadi saat kompetensi dan penguasaan atas permainan itu berada di dalam satu *ranah*. Untuk dapat melanjutkan, Bourdieu, seorang pemikir nonlinear, merancang sebuah rumusan berdasarkan deskripsinya sendiri. Rumusan tersebut mengganti setiap relasi sederhana antara individu dan struktur dengan relasi antara *habitus* dan *ranah*. Rumusan generatif yang menerangkan praktik sosial berbunyi: (Habitus x Modal) + Ranah = Praktik (Bourdieu, 1984)" (Harker, Mahar & Wilkes, 2009:9).

2. Habitus

Habitus merupakan produk dari proses internalisasi eksternalitas, dimana struktur-struktur objektif yang membentuk suatu lingkungan materil tertentu itu pada gilirannya akan terinternalisasi ke dalam subjek dan secara generatif menciptakan "struktur-struktur mental atau kognitif" (Ritzer, 2012:903). Melalui habitus ini, subjek dapat "merasakan, mengerti, mengapresiasi dan mengevaluasi dunia sosial" (Ritzer, 2012:904). "Habitus adalah sistem kecondongan (*disposisi*) yang awet dan dapat berbalik urutannya, sehingga merupakan struktur yang terstruktur, yang cenderung berfungsi sebagai struktur yang menstrukturi" (Riawanti, 2017:31). Melalui habitus inilah praktik-praktik dunia sosial dapat dihasilkan, dirasakan dan dievaluasi. "Mereka adalah sesuatu seperti suatu akal sehat" (Holton, 2000 dalam Ritzer, 2012:904).

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa habitus merupakan hal yang menjadi prinsip-prinsip dasar dari penciptaan dan pengaturan praktik-praktik sosial serta representasi (gagasan) yang mampu "diatur dan teratur secara objektif tanpa harus merupakan kepatuhan kepada aturan, disesuaikan secara objektif kepada tujuannya tanpa menganggap perlu sengaja membidik sasaran atau menguasai keterampilan yang perlu untuk mencapai tujuan; dan dilaksanakan secara kolektif tanpa menjadi hasil dari pengaturan oleh seorang pemimpin" (Riawanti, 2017:32). Habitus ini melahirkan praktik dimana peristiwa-peristiwa historis (praktik-praktik terdahulu yang serupa) menjadi penentu praktik tersebut. "Struktur-struktur yang khas dari suatu tipe kondisi

kehidupan tertentu, menghasilkan struktur habitus yang nanti menjadi landasan bagi persepsi dan apresiasi terhadap semua pengalaman berikutnya" (Riawanti, 2017:33). "Habitus, produk sejarah, menghasilkan praktik-praktik individu dan kolektif, dan karenanya sejarah, sesuai dengan skema-skema yang ditimbulkan oleh sejarah" (Bourdieu, 1977 dalam Ritzer, 2012:904).

"Habitus bersifat langgeng dan arahnya dapat dibalik--yakni, dapat dipindahkan dari suatu medan ke medan lainnya. Akan tetapi, orang-orang dimungkinkan untuk mempunyai suatu habitus yang tidak tepat, menderita karena apa yang disebut Bourdieu *hysteresis*" (Ritzer, 2012:904). Sebagai contoh, seseorang yang lahir dan hidup di wilayah pedesaan dalam lingkungan yang erat dengan kehidupan tradisonalitas akan sulit mengatasi kondisi kehidupan di perkotaan dengan segala modernitas di dalamnya. Itu karena habitus (struktur subjektif) yang diperoleh dari kehidupan di pedesaan tidak tepat untuk kondisi kehidupan (struktur objektif) yang ada di perkotaan.

Namun, seiring perjalanan waktu, disposisi-disposisi habitus akan mengalami penyesuaian subjektif sesuai dengan posisi sosial yang ada dalam suatu ranah objektif tertentu. Seperti yang dikatakan Bourdieu, bahwa "habitus adalah suatu sistem disposisi yang berlangsung lama dan berubah-ubah (*durable, transposable disposition*) yang berfungsi sebagai basis generatif bagi praktik-praktik yang terstruktur dan terpadu secara objektif" (Boudieu,1979 dalam Harker, Mahar & Wilkes, 2009:13). Oleh karena itu, habitus tidak pernah berada pada kondisi mapan atau stagnan, "habitus tidak pernah "tidak berubah" (*fixed*),

baik melalui waktu seorang individu, maupun dari satu generasi ke generasi selanjutnya" (Harker, Mahar & Wilkes, 2009:14).

Perlu diketahui bahwa, walaupun habitus ini merupakan hasil dari internalisasi struktur-struktur objektif yang berada pada wilayah eksternal subjek yang pada gilirannya membatasi pemikiran dan pilihan tindakan subjek, hal ini bukan berarti bahwa habitus dalam menciptakan sebuah praktik terdeterminasi oleh struktur-struktur objektif tersebut. Dalam hal ini, "habitus hanya "menyarankan" apa yang seharusnya dipikirkan dan seharusnya dipilih orang untuk dilakukan...Habitus memberikan prinsip-prinsip yang digunakan orang untuk membuat pilihan-pilihan dan memilih strategi-strategi yang akan mereka gunakan di dunia sosial" (Ritzer, 2012:905).

Selain itu, perlu diketahui juga bahwa habitus berfungsi "di bawah level kesadaran dan bahasa, di luar jangkauan pemeriksaan introspektif yang teliti dan pengendalian oleh kehendak" (Bourdieu, 1984 dalam Ritzer, 2012,906). Oleh karena itu, subjek tidak akan menyadari keberadaan habitus serta pelaksanaan habitus tersebut di dalam setiap praktik-praktik yang dilakukannya. Walaupun habitus tersebut sebenarnya ada dan menjadi bagian di dalam setiap aktivitas-aktivitas kesehariannya.

3. Ranah (medan, arena, ruang sosial) – rules of game

Ranah atau medan merupakan "suatu jaringan relasi antara pendirian-pendirian objektif yang ada didalamnya" (Bourdieu & Wacquant, 1992 dalam Ritzer, 2012:906). Dimana relasi tersebut merupakan sebuah hubungan yang

terpisahkan dari kehendak dan kesadaran individual. Berdasarkan kutipan tersebut, dapat dilihat bahwa ranah yang dimaksud bukanlah sesuatu yang dapat diandaikan dengan sebuah tempat atau wilayah teritorial yang batasannya dapat diukur dengan ukuran luas. Ranah yang dimaksud Bourdieu merupakan sebuah sistem hubungan relasional kekuasaan yang spesifik dimana batasannya adalah bangunan strukturnya itu sendiri.

"Ranah merupakan ranah kekuatan yang secara parsial bersifat otonom dan juga merupakan suatu ranah yang di dalamnya berlangsung perjuangan posisi-posisi. Perjuangan ini dipandang mentransformasi atau mempertahankan ranah kekuatan (Bourdieu, 1983 dalam Harker, Mahar & Wilkes, 2009:10). Dalam hal penentuan posisi-posisi dalam ranah, dibutuhkan sejumlah modal-modal khusus bagi para aktor yang bermain dalam sebuah ranah tertentu.

Perjuangan-perjuangan yang dimaksud di atas merupakan perjuangan-perjuangan para aktor dalam memperebutkan modal-modal khusus tersebut agar dapat berada pada posisi terbaik di dalam sebuah ranah. Bagi para aktor yang menduduki posisi di bawah akan cenderung berupaya untuk mentransformasikan ranah tersebut, sedangkan para aktor yang berada pada posisi di atas akan berusaha untuk mempertahankan posisinya dalam ranah. Karenanya, Bourdieu terkadang mendefinisikan ranah sebagai sebuah medan atau arena pertempuran bagi para aktor yang bermain.

Namun, pertempuran yang dimaksud Bourdieu bukan pertempuran dalam arti fisik, melainkan sebuah pertempuran simbolik. "Ranah hanya bisa

dimengerti sepenuhnya apabila kita memperlakukannya sebagai ranah memperebutkan monopoli pemakaian legitim kekerasan simbolis" (Bourdieu, 1993 dalam Krisdinanto, 2014:201).

Perjuangan-perjuangan para aktor dalam mentransformasikan maupun mempertahankan posisinya dalam ranah ini diatur oleh logika modal. Menurut Ritzer (2012:907), "medan adalah suatu tipe pasar terbuka yang kompetitif tempat berbagai jenis modal (ekonomi, budaya, sosial, simbolik) dipergunakan dan disebar". Sehingga, "posisi berbagai agen di dalam medan itu ditentukan oleh jumlah dan bobot relatif modal yang mereka miliki" (Anheier, Gerhards, & Romo, 1995 dalam Ritzer, 2012:907). Logika modal inilah yang memungkinkan para aktor dalam ranah untuk mengontrol nasibnya sendiri, juga nasib para aktor yang lain.

Di dalam dunia sosial, ada berbagai macam ranah yang saling saling berhubungan satu sama lain. Rangkaian hubungan relasional antar berbagai macam ranah di dalam dunia sosial inilah yang disebut sebagai ruang sosial oleh Boudieu yang dicontohkannya dalam karyanya tentang Flaubert (1986b) dan karyanya tentang para seniman (Actes, 1975). "Ruang sosial dapat dikonsepsikan terdiri dari beragam ranah yang memiliki sejumlah hubungan antara satu dan lainnya serta sejumlah titik kontak" (Harker, Mahar & Wilkes, 2009:12). Dalam hal ini dapat kita melihat bahwa, ruang sosial berada pada tingkatan abstraksi yang lebih tinggi sebagai sebuah ranah yang merangkai ranah-ranah kekuatan yang lain.

4. Modal

Modal yang ada pada rumusan generatif Bourdieu dapat diandaikan sebagai *multiplier* (pengali) bagi habitus para aktor dalam memproduksi tindakan atau praktik (praksis sosial) di dalam sebuah ranah. Ini berarti, semakin banyak jumlah modal (pengali) yang dimiliki para aktor, maka tindakan yang dihasilkannya juga semakin efektif dalam memperebutkan kuasa-kuasa yang ada di dalam sebuah ranah. Oleh karena itu, modal memiliki peranan yang penting bagi aktor-aktor yang berada di dalam ranah untuk mendapatkan posisi-posisi yang menguntungkan bagi dirinya.

Bagi Bourdieu, "modal ini sangat luas dan mencakup hal-hal material (yang dapat memiliki nilai simbolik) dan berbagai atribut "yang tak tersentuh", namun memiliki signifikansi secara kultural, misalnya prestise, status, dan otorisasi (yang dirujuk sebagai modal simbolik), serta modal budaya (yang didefinisikan sebagai selera bernilai budaya dan pola-pola konsumsi) (Bourdieu, 1986a dalam Harker, Mahar & Wilkes, 2009:16). Modal dalam hal ini "merupakan sebuah konsentrasi kekuatan, suatu kekuatan spesifik yang beroperasi di dalam ranah. Setiap ranah menuntut individu untuk memiliki modal-modal khusus agar dapat hidup secara baik dan bertahan di dalamnya" (*Ibid* : xx). Lebih jauh, menurut Bourdieu (1996:114) modal adalah "sekumpulan sumber kekuatan dan kekuasaan yang benar-benar dapat digunakan." (Karnanta, 2013 : 11).

Agar lebih mudah dipahami, Bourdieu biasanya mengkategorisasikan

modal yang dimaksud menjadi empat kategori, yakni :

1. Modal 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. Modal budaya, yang mencakup keseluruhan kualifikasi intelektual yang dapat diproduksi melalui pendidikan formal maupun warisan keluarga. Misalnya kemampuan menampilkan diri di depan publik atau kemampuan berbahasa (modal budaya terkandung/embodied), pemilikan benda-benda budaya bernilai tinggi sekaligus memaknai – memahami nilai sejarah dari benda tersebut (modal budaya terobjektifikasi/objectified), pengetahuan dan keahlian tertentu dari hasil pendidikan, juga sertifikat (gelar sarjana) (modal budaya terlembagakan/institutionalised).
3. Modal sosial, menunjuk pada jaringan sosial yang dimiliki pelaku (individu atau kelompok) dalam hubungan dengan pihak lain yang memiliki kuasa dan
4. Modal simbolik, mencakup segala bentuk prestise, status, otoritas, dan legitimasi. (Fashri, 2007:11).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa modal adalah "segala bentuk barang --baik materil maupun simbol, tanpa perbedaan-- yang mempresentasikan dirinya sebagai sesuatu yang jarang dan layak untuk dicari dalam sebuah formasi sosial tertentu" (Bourdieu, 1977 dalam Harker, Mahar &

Wilkes, 2009:16). "Beragam jenis modal tersebut di atas, oleh Bourdieu (1986: 243) dapat dipertukarkan dengan jenis-jenis modal lainnya. Masing-masing jenis modal didapat dan diakumulasikan dengan saling diinvestasikan dalam bentuk-bentuk modal lain atau yang disebutnya sebagai *rekonversi modal*" (Karnanta, 2013:11).

B. Tinjauan mengenai Prostitusi

Istilah prostitusi berasal dari bahasa latin yaitu *pro-stituere*, yang memiliki pengertian membiarkan diri berbuat zina, melakukan persundalan, pencabulan, pelacuran, dan pergendakan. Rudolph, Reksodipuro (1968, dalam Laksono, Magfiraini, 2014:54, Kanal: Jurnal Analisa Sosiologi 3 (1)) berpendapat bahwa kegiatan-kegiatan tersebut merupakan "suatu pekerjaan yang menyerahkan diri kepada umum untuk melakukan perbuatan-perbuatan seksual dengan mendapatkan upah". Merujuk pada KBBI, kata prostitusi ini memiliki arti "pertukaran hubungan seksual atau hadiah sebagai suatu transaksi perdagangan; pelacuran". Praktik-praktik protitusi atau pelacuran ini juga sering disebutkan dengan istilah lain seperti, wanita tuna susila (WTS), dan pekerja seks komersial (PSK).

Untuk memperjelas apa yang dimaksud dengan prostitusi ini, berikut terlampir beberapa definisi prostitusi menurut para ahli:

1. Koentjoro (2004:36) menjelaskan bahwa "pekerja seks komersial merupakan bagian dari kegiatan seks di luar nikah yang ditandai oleh kepuasan dari bermacam-macam orang yang melibatkan beberapa pria dilakukan demi uang dan dijadikan sumber pendapatan".

2. Moeliono (1960, dalam Anwar & Andang, 2013:363) berpendapat bahwa "prostitusi adalah penyerahan badan wanita dengan menerima bayaran, guna pemuasan nafsu seksual orang-orang itu".
3. Bongger (1950, dalam Kartini, 2005:214) mendefinisikan prostitusi sebagai "gejala kemasyarakatan dimana wanita menjual diri melakukan perbuatan-perbuatan seksual sebagai mata pencaharian".
4. Serupa dengan Bongger, Amstel (dalam *ibid*) mendefinisikan prostitusi sebagai "penyerahan diri wanita kepada banyak laki-laki dengan pembayaran".

Dari beberapa definisi di atas, dapat dilihat bahwa prostitusi memiliki beberapa karakteristik khas yaitu, bersifat transaksional, didasari oleh kepentingan ekonomi, pemuasan hasrat seksual yang bersifat temporer, dan dapat dilakukan tanpa dasar hubungan pernikahan. Sehingga, dapat dipahami bahwa praktik prostitusi ini sebenarnya merupakan sebuah ladang bisnis bagi para pelakunya dengan bermodalkan tubuh yang dijadikan sebagai komoditasnya, dimana komoditas tersebut dianggap memiliki nilai bagi para penggunanya dan dapat dipertukarkan dengan sejumlah uang tertentu.

Walaupun pelaku prostitusi ini bisa saja merujuk kepada seorang laki-laki atau perempuan, namun sebagian besar para pelakunya merupakan seorang perempuan dengan segala masalah yang melatarbelakangi pilihannya untuk menjadi seorang pelacur dan melakukan praktik prostitusi ini (baca: Nur Syam (2010), Lisungan (2007), Agustawany (2005), dll). Hal yang sering menjadi alasan para perempuan pelaku prostitusi sangat beragam seperti yang diutarakan

oleh Jones et al (dalam Susetyo & Sudiantara, 2015:27) bahwa faktor-faktor tersebut dapat berupa kondisi "kegagalan dalam rumah tangga, kekecewaan karena percintaan yang gagal, kurangnya kesempatan kerja, serta adanya kebutuhan yang mendesak untuk memenuhi kebutuhan hidup diri sendiri maupun keluarga". Menurut Christie & Purwandari (*Ibid*), setidaknya ada empat hal yang melatarbelakangi seseorang menjadi pekerja seks komersial yakni, "terdesak kebutuhan ekonomi, latarbelakang pendidikan yang rendah, sakit hati dengan kehidupan masa lalu dan adanya pihak ketiga yang menawarkan solusi".

Dalam sudut pandang budaya, norma, etika, moralitas dan agama, praktik prostitusi ini merupakan sebuah hal yang dianggap menyimpang, bernilai negatif dan sesuatu perbuatan yang melanggar aturan norma yang berlaku di masyarakat. Menurut Ratih (2005, dalam Syuhudi, 2014:92), "secara *post-factum*, pelacuran dianggap sebagai penyimpangan moral agama dan norma masyarakat yang sudah merupakan bagian integral dalam kehidupan manusia, berdampingan dengan normalitas". Lebih parahnya lagi, Thomas Aquinas menganalogikan pelacuran sebagai "*selokan* dalam sebuah istana megah" (Purnomo & Siregar, 1985 dalam *Ibid*).

Derasnya arus perkembangan teknologi saat ini, pada gilirannya juga ikut menggeser permasalahan prostitusi tersebut ke ruang-ruang virtual dan berperan besar dalam terciptanya praktik prostitusi online atau dalam istilah lain disebut dengan *cyber-prostitution*. Melalui kecanggihan teknologi informasi, "praktik-praktik prostitusi berkembang pesat. Hal ini menjadi suatu masalah sosial baru yang sulit untuk dikendalikan" (Laksono & Magfiraini, 2014:63). Melaluinya

pula, tubuh dikomodifikasikan menjadi sebuah komoditas, menurut Piliang (2011, dalam *ibid*) "hal ini disebut sebagai komodifikasi tubuh, pengeksploitasian energi libido di bawah hukum komoditi" (*Ibid*).

Praktik prostitusi dimata hukum masih sangat abu-abu. Misalnya dalam KUHP Pasal 296 yang berbunyi "barang siapa dengan sengaja menyebabkan atau memudahkan perbuatan cabul oleh orang lain, dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau kebiasaan, diancam dengan pidana penjara paling lama satu tahun empat bulan atau denda paling banyak lima belas ribu rupiah" (Hamzah, 2008) dan pasal 506 yang berbunyi "barang siapa yang menarik keuntungan dari perbuatan cabul seseorang wanita dan menjadikannya sebagai pelacur, diancam dengan pidana kurungan paling lama satu tahun" (*Ibid*). Dari kedua pasal yang mengatur tentang praktek prostitusi tersebut tidak ada yang dapat menjerat para pelaku prostitusi maupun pengguna jasanya.

Rumusan kedua pasal tersebut hanya mampu menjerat mucikari atau germonya (*pimp*) saja. Oleh karena itu, sering kali kita saksikan di dalam sebuah berita seorang wanita tuna susila yang tertangkap dalam razia bebas dari jeratan hukum, mereka hanya sampai pada status saksi saja, dan yang dijadikan tersangka adalah germonya. Bagaimana nasib pengguna jasa prostitusi dalam kasus tersebut? Tentu saja bebas tanpa sedikitpun terekspos identitasnya. Hal ini juga yang menjadikan praktek-praktek prostitusi khususnya prostitusi online ini kian menjamur di tengah-tengah masyarakat kita.

C. Tinjauan Tentang Fenomena Online (masyarakat jaringan, simulacra, dan virtual digital)

1. Masyarakat Jaringan (Manuel Castells)

Istilah online sering digunakan untuk menggambarkan kondisi seseorang yang sedang menghubungkan perangkat sistem komputerisasi berbasis teknologi informasi dengan jaringan internet. Dalam bahasa Indonesia istilah online dipadankan menjadi dalam jaringan (*daring*), yaitu perangkat elektronik yang terhubung ke jaringan internet. Sedangkan istilah offline dipadankan menjadi luar jaringan (*luring*) yaitu tidak terhubungnya perangkat elektronik ke jaringan internet (<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/>).

Melaluinya, seseorang tersebut dapat terhubung dengan orang lain yang berada di dalam jaringan internet lewat aplikasi sosial media atau hanya sekedar mengakses informasi-informasi (berita, bahan bacaan, hiburan, dll) yang tersedia dalam fitur internet browsing. Sekarang ini, kegiatan online dapat dilakukan seseorang dimana saja dan kapan saja hanya dengan bermodalkan sebuah smartphone dan kouta internet. Kegiatan online ini juga sepertinya tidak mengenal batasan usia, sehingga semua orang bisa melakukannya mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Menjamurnya fenomena online ini tidak dapat dilepaskan dari pesatnya perkembangan yang terjadi di bidang teknologi informasi yang melahirkan berbagai macam teknologi-teknologi berbasis informasionalisme seperti televisi, perangkat komputer, dan yang paling teranyar yakni perangkat smartphone yang memadukan hampir semua inovasi-inovasi yang

memudahkan penggunaannya dalam memperoleh informasi sekaligus kebutuhan komunikasinya.

Menurut Castells (1998 dalam Ritzer, 2012:968), hal ini berdampak pada terjadinya revolusi yang menyebabkan suatu restrukturisasi fundamental dalam sistem kapitalis yang bermula pada tahun 1980-an dan memunculkan apa yang disebutnya sebagai "kapitalisme informasional". Lebih jauh, hal yang juga muncul adalah "masyarakat-masyarakat informasional", dimana kedua kemunculan tersebut didasarkan pada "informasionalisme" yakni "suatu cara perkembangan ketika sumber utama produktifitas adalah kapasitas kualitatif untuk mengoptimalkan kombinasi itu dan menggunakan faktor-faktor produksi berdasarkan pengetahuan dan informasi" (Castells, 1998 dalam Ritzer, 2012:969). Secara sederhana, masyarakat informasional ini dapat diartikan sebagai masyarakat yang berkativitas (aktivitas ekonomi, budaya, politik, dll) dengan melakukan distribusi, penggunaan serta manipulasi informasi secara signifikan, yang bertujuan untuk mendapatkan sejumlah keuntungan dari penggunaan atau memanfaatkan teknologi informasi.

Lahirnya penemuan-penemuan baru di bidang teknologi informasi serta keinginan manusia untuk terus berupaya dalam melengkapi dirinya dengan teknologi-teknologi tersebut, pada gilirannya menciptakan sebuah masyarakat baru yang disebutkan oleh Castells sebagai "masyarakat jaringan". Kedua hal tersebut menjadi penting bagi Castells untuk memungkinkan "masyarakat jaringan" yang

dimaksudnya dapat dipahami. Sebagaimana yang dituliskannya ketika hendak menjelaskan mengenai "the rise of network society" berikut ini:

"the development of new information technologies and the old society's attempt to retool itself by using the power of technology to serve the technology of power" (Castells, 2010:60-61).

Castells mencoba mendefinisikan masyarakat jaringan ini --dalam wawancaranya dengan Harry Kreisler-- sebagai "sebuah masyarakat di mana kunci dari struktur sosial dan kegiatan-kegiatannya diatur oleh jaringan informasi yang diproses oleh alat elektronik. Jadi ini bukan hanya tentang jaringan atau jejaring sosial, karena jejaring sosial sudah menjadi suatu bentuk organisasi sosial yang sudah sangat tua. Ini tentang jaringan sosial yang memproses dan mengelola informasi dengan menggunakan mikro-elektronik yang berbasis teknologi" (https://id.wikipedia.org/wiki/Masyarakat_Jaringan).

Lebih jauh, masyarakat jaringan ini menempati sebuah ruang yang berbeda dengan masyarakat di masa lampau yang didominasi oleh "ruang tempat" (*space of place*). Menurut Castells, munculnya masyarakat jaringan ini dibarengi dengan kehadiran sebuah ruang baru, yakni "ruang mengalir" (*space of flow*) yang menjadi tempat bagi anggota masyarakat jaringan ini melakukan praktik-praktik sosialnya tanpa adanya kedekatan teritorial (baca : Castells, 2010:xxxii). Sederhananya, "ruang tempat" ini merupakan sebuah ruang yang memungkinkan para anggotanya dapat saling berkomunikasi melalui kedekatan fisik, sedangkan "ruang mengalir" merupakan sebuah ruang yang memungkinkan para anggotanya

dapat saling berkomunikasi secara *real-time* meskipun berada pada wilayah teritorial yang berbeda. Namun, hal itu juga bergantung pada perkembangan jaringan komunikasi lokal beserta material-material pendukung yang lain.

Selain itu, Castells juga melihat bahwa proses komunikasi beserta berbagai macam bentuk-bentuk komunikasi yang terjadi di dalam "ruang mengalir" ini pada gilirannya juga memunculkan apa yang disebutnya sebagai budaya *virtualitas nyata*. Seperti yang dijelaskannya berikut ini:

"Cultures are made up of communication processes. And all forms of communication, as Roland Barthes and Jean Baudrillard taught us many years ago, are based on the production and consumption of signs. Thus there is no separation between "reality" and symbolic representation. In all societies humankind has existed in and acted through a symbolic environment. Therefore, what is historically specific to the new communication system, organized around the electronic integration of all communication modes from the typographic to the multisensorial, is not its inducement of virtual reality but the construction of real virtuality. I shall explain, with the help of the dictionary, according to which: "virtual: being so in practice though not strictly or in name," and "real: actually existing. " Thus reality, as experienced, has always been virtual because it is always perceived through symbols that frame practice with some meaning that escapes their strict semantic definition" (Castells, 2010:403).

Lebih jauh, Castell menambahkan gambaran lain untuk menjelaskan *virtualitas nyata* dengan pernyataan berikut ini:

"real virtuality? It is a system in which reality itself (that is, people's material/symbolic existence) is entirely captured, fully immersed in a virtual image setting, in the world of make believe, in which appearances are not just on the screen through which experience is communicated, but they become the experience" (Castells, 2010:404).

Dari pemaparan di atas, dapat kita lihat bahwa masyarakat jaringan menurut Castells merupakan sebuah masyarakat yang muncul akibat pesatnya perkembangan teknologi informasi. Dimana aktivitas-aktivitas orang-orang di dalamnya didasarkan oleh apa yang disebutnya sebagai *informasionalisme*. Masyarakat ini pula berinteraksi menurut logika jaringan berbasis teknologi informasi, yang pada gilirannya mengakibatkan lahirnya logika spasial baru yakni *"space of flow"* yang mengalahkan dominasi *"space of place"*. Pola-pola interaksi serta bentuk-bentuk komunikasi yang terjadi di dalam *"space of flow"* berdampak pada terciptanya difusi dalam skala global dan membentuk sebuah kebudayaan baru yakni budaya *real virtuality*.

2. Simulacra (Jean P Baudrillard)

Untuk dapat memahami apa itu *Simulacra*, penting kiranya untuk sedikit menjelaskan beberapa konsep lain yang membentuk pondasi pemikiran Baudrillard dalam mencetuskan gagasannya mengenai *simulacra*. Lahirnya ide dan gagasan tentang *simulacra* ini ditandai oleh berakhirnya mode produksi

dengan logika produksinya yang ada pada era modern, digantikan oleh sebuah mode baru yang disebutnya sebagai mode konsumsi dengan logika simulasinya (reproduksi tanda) yang sekaligus menandakan lahirnya era postmodern. Berikut pernyataan Baudrillard (1983, dalam Medhy, 2012:73-74) terkait berakhirnya era modern:

"Berakhirnya kerja. Berakhirnya produksi. Berakhirnya ekonomi politik. Berakhirnya dialektika penanda/petanda yang memproduksi akumulasi pengetahuan dan makna, dan sintagma linear serangkaian diskursus. Era kematian dialektika simultan antara nilai tukar/nilai guna yang memungkinkan proses akumulasi kapital dan produksi. Era kematian diskursus linear. Era kematian mekanisme perdagangan linear. Era kematian era klasik imperium tanda. Era kematian produksi"

Dari kutipan tersebut, dapat kita lihat bahwa di era postmodern sekarang ini, orang-orang sudah tidak mementingkan lagi dialektika penanda/petanda, yang lebih penting hanya penanda dari pada petandanya. Padahal, mengesampingkan petanda dalam sebuah tanda itu sama saja dengan menghilangkan makna atau arti dari tanda tersebut. Seperti yang dikemukakan Baudrillard (2011:84-85), "dalam logika simbol-simbol, objek-objek tidak lagi dihubungkan dengan fungsi atau dengan kebutuhan yang nyata. Hal ini benar karena objek menjawab semua hal lain yang merupakan logika sosial (baca: *ibid*, 86-87), maupun logika keinginan (baca: *ibid*,84-86), yang mereka gunakan sebagai ruang lingkup yang berubah-ubah dan yang tidak sadar akan artinya". Sehingga, kegunaan atau manfaat suatu

barang tidak lagi dianggap sebagai hal yang substansial melainkan simbol apa yang melekat pada barang tersebut.

Lebih jauh, proses produksi bukan lagi menjadi hal yang utama di dalam kehidupan ekonomi, tetapi yang paling utama adalah bagaimana komoditas dapat dikonsumsi melalui proses simulasi dan reproduksi tanda-tanda yang berdampak pada lahirnya budaya konsumerisme. "Konsumsi bukanlah seperti konsumsi sebagaimana yang kita bayangkan secara umum (inilah mengapa ilmu ekonomi enggan membicarakannya), satu sektor marginal keraguan di mana individu di segala tempat dipaksa oleh aturan sosial, akhirnya menutup kembali dalam sikap "pribadi", sebuah kelonggaran kebebasan dan permainan pribadi dalam lingkungan pribadi. Konsumsi adalah sebuah perilaku aktif dan kolektif, ia merupakan sebuah paksaan, sebuah moral, konsumsi adalah sebuah institusi. Ia adalah keseluruhan nilai, istilah ini berimplikasi sebagai fungsi integrasi kelompok dan integrasi kontrol sosial" (Baudrillard, 2011:90-91, 87).

Dari kutipan itu juga dapat kita pahami bahwa hubungan yang ada pada proses konsumsi telah berubah, dimana pada awalnya, hubungannya berupa relasi antar obyek (yang dikonsumsi dan dapat dipertukarkan) - subyek (yang mengkonsumsi) berubah menjadi hubungan obyek (yang dikonsumsi dan dapat dipertukarkan) - obyek (masyarakat disimulasi sebagai obyek fashion, mode dan gaya hidup yang menyimbolkan kekayaan, kebahagiaan, kesenangan, prestise, dll). Oleh karena itu Baudrillard (2011:3) berpendapat bahwa "orang-orang kaya tidak lagi dikelilingi oleh orang lain tetapi dikelilingi oleh OBJEK". Sistem objek-

objek ini berfungsi melalui manipulasi tanda, dimana penanda (simbol) dianggap lebih penting dibandingkan petandanya (makna). Sehingga, pilihan konsumsi kita didasarkan pada kemasannya (penanda) bukan pada kegunaan atau manfaatnya (petanda). Status dan kelas sosial seseorang, keduanya didasarkan pada objek-objek yang dikonsumsi. Bagi masyarakat konsumsi, melalui objek-objek konsumsi inilah mereka dapat menemukan makna dan eksistensi dirinya.

Melalui serangkaian manipulasi tanda dan proses simulasi yang terjadi pada masyarakat konsumsi inilah yang pada gilirannya melahirkan sebuah realitas yang merupakan sebuah konstruksi pikiran imajiner terhadap sebuah realitas, tanpa menghadirkan esensi dari realitas tersebut. Dimana sejumlah instrumen (media, tv, internet, koran, dll) berperan penting dalam membentuk dan merubah segala hal yang bersifat abstrak menjadi konkret dan yang konkret menjadi abstrak. Realitas seperti inilah yang dikatakan Baudrillard sebagai realitas *simulacra*.

Menurut Baudrillard (1983, dalam Medhy, 2012:9), terdapat tiga fase simulacra (setelah fase *symbolic order*) yakni:

"Pertama, simulakra yang berlangsung semenjak era Renaisans hingga permulaan revolusi industri. Simulakra pada tingkatan ini merupakan representasi dari relasi alamiah pelbagai unsur kehidupan.

Kedua, simulakra yang berlangsung seiring dengan perkembangan era industrialisasi. Pada tingkatan ini, telah terjadi pergeseran mekanisme representasi akibat dampak negatif industrialisasi.

Ketiga, simulakra yang lahir sebagai konsekuensi berkembangnya ilmu dan teknologi informasi. Simulakra pada tingkatan ini merupakan wujud silang-sengkarut tanda, citra dan kode budaya yang tidak lagi merujuk pada representasi"

Dari penjelasan ketiga fase tersebut dapat dilihat bahwa, realitas simulakra di fase awalnya merupakan sebuah realitas yang tercipta dari hasil proses meniru segala macam realitas alami yang nyata. Hal ini dicontohkan dengan penemuan-penemuan berupa pesawat yang meniru burung, kapal selam yang meniru ikan, dan hal-hal lain yang serupa dengan itu. Pada fase kedua, simulakra tidak lagi tercipta dari hasil meniru. Lebih jauh, simulakra pada fase ini tercipta dari proses duplikasi-duplikasi (reproduksi) realitas dan menjadikannya sebuah komoditas demi kebutuhan dagang. Misal, menduplikasi pesawat dalam jumlah tertentu untuk memenuhi kebutuhan bisnis penerbangan. Selanjutnya, pada fase ketiga, melalui serangkaian simulasi dan manipulasi tanda, realitas simulakra hadir tanpa sedikitpun merujuk pada kenyataan tapi, seakan-akan, realitas tersebut benar-benar nyata bagi masyarakat dan dianggap sebagai sebuah kenyataan. Misal, sebuah produk susu di dalam sebuah iklan yang menggambarkan seorang anak sedang meminum susu yang ada di dalam iklan tersebut dapat menjadi siswa yang berprestasi di sekolahnya. Pada gilirannya, produk susu ini laris manis di pasaran walaupun kenyataan sebenarnya tidak ada korelasi antara meminum susu tersebut dengan prestasi seorang anak di sekolah.

Kondisi tersebut merupakan sebuah gambaran kondisi keterjebakan seseorang dalam sebuah *simulacrum*, yakni ruang dimana proses mekanisme simulasi sedang berlangsung dan dipenuhi oleh realitas-realitas simulakra. Di dalamnya "bukan realitas yang menjadi cermin kenyataan, melainkan model-model" (Baudrillard, 1987 dalam Medhy, 2012:10). Lebih jauh, di dalamnya citra lebih meyakinkan ketimbang fakta. Simulakra merupakan sebuah realitas *hyper* (*hyperreality*), yakni "realitas yang berlebih, meledak, semu. Dengan televisi dan media massa misalnya, realitas buatan (citra-citra) seolah lebih real dibanding realitas aslinya" (Medhy, 2012:11).

Terkait fenomena hiperealitas ini, Yasraf (1998, dalam Medhy, 2012:96-97) memaparkan serangkaian fenomena-fenomena hiper lain yang mengikuti kemunculan hiperealitas ini sebagai berikut:

Hypercare, yakni gejala upaya perawatan dan penyempurnaan daya kerja serta penampilan tubuh secara berlebihan lewat bantuan kemajuan teknologi kosmetik dan medis.

Hypercommodity, yakni gejala merebaknya komoditas di hampir seluruh aspek kehidupan dan menjadi agen bagi penyebaran makna-makna dan reproduksi relasi-relasi sosial.

Hyperconsumption, yakni kondisi aktifitas konsumsi secara berlebihan, yang melampaui nilai-guna benda, dan cenderung memusatkan perhatian pada makna-makna personal dan sosial.

Hypermarket, yakni bentuk pasar yang mengkonsentrasikan dan merasionalisasikan waktu, lalu lintas dan praktik sosial, dan akhirnya menjadi pusat aktivitas sosial dan referensi nilai baru.

Hypersensibility, yakni gejala peningkatan atau penyempurnaan secara berlebihan kepuasan indrawi, misalnya melalui penggunaan teknologi elektronik dalam dunia musik.

Hypersexuality, yakni gejala pengumbaran kepuasan seks yang melampaui wilayah seksualitas itu sendiri, misalnya kegiatan seks melalui jaringan komputer jarak jauh.

Hyperspace, yakni keadaan runtuhnya makna ruang sebagaimana dipahami berdasarkan prinsip geometri (ruang 2 dan 3 dimensi) dan hukum mekanika Newton (kecepatan adalah daya dibagi massa), dengan berkembangnya ruang semu dan simulasi elektronik.

3. Virtual Digital (Rob Shields)

Dalam Oxford English Dictionary, virtual diartikan sebagai "apapun, esensi atau efek, meskipun tidak secara formal atau aktual; biasa disebut dengan istilah efek atau hasil". Di dalam kamus-kamus yang lain dapat berarti hal yang serupa, namun sebenarnya tidak sama. Secara filosofis, istilah virtual ini merujuk pada objek ilmiah yang ada namun tidak konkret. Marcel Proust (dalam Shields, 2011) mendefinisikan virtual sebagai sesuatu yang "nyata tanpa menjadi aktual,

ideal tanpa menjadi abstrak". Definisi virtual yang dikemukakan Proust inilah yang sering menjadi rujukan bagi penggunaan istilah virtual sekarang ini.

"Dunia virtual adalah simulasi. Seperti sebuah peta, dunia tersebut biasanya mulai mereproduksi dunia aktual, badan, dan situasi yang nyata; namun seperti simulasi, dunia tersebut berakhir dengan hidupnya sendiri. Sepanjang perjalanannya, dunia virtual ini mulai menyimpang; pun ketika ia tersadar bahwa tidak ada peta yang begitu lengkap, yang mampu menampilkan pemandangan aktual secara menyeluruh, atau ketika ia dihargai karena lebih sempurna daripada materialitas yang kacau balau. Dunia virtual menjadi penting ketika ia menyimpang dari aktual, atau ketika aktualitas diabaikan atas nama virtual ia menjadi "lebih nyata dari kenyataan", seperti yang diungkapkan oleh Jean Baudrillard, seorang teoritikus ironi budaya akhir abad ke-20" (Shields, 2011). Sedikit berbeda pandangan dengan Baudrillard dan Shields, Haraway (1992, dalam Shields, 2011) berpendapat bahwa sebuah "citra virtual...virtual tidaklah nyata; maka dari itu mengapa "post-modern" tampak seperti "realitas virtual". Hal itu tampak sebagai sebuah pelanggaran terhadap yang sudah ada". Menurutnya, virtual itu memiliki arti kebaikan (*virtue*), dimana "kebaikan adalah suatu kapasitas atau keberhasilan" (*ibid*).

Di era perkembangan teknologi informasi berbasis sistem komputerisasi sekarang ini, pada gilirannya membawa fenomena-fenomena virtual hadir di dalam setiap aspek kehidupan manusia khususnya aktivitas sosial dalam wujud digital, dimana hal tersebut memiliki hubungan erat dengan

lahirnya inovasi-inovasi baru di bidang teknologi informasi. Oleh karena itu, penting bagi Shields untuk dapat menjelaskan kembali terkait konsep virtual itu sendiri. Walaupun virtual sering didefinisikan sebagai sesuatu hal yang berlawanan dengan kenyataan (seperti definisi Haraway di atas), menurut Shields (2011) hal tersebut malah memunculkan kembali pertanyaan mengenai "apakah kenyataan itu. Bagi para psikologi dan ahli fisiologi, objek fisik yang nyata adalah objek yang dapat diverifikasi oleh orang lain, dan gerakannya dapat dilacak oleh sebagian besar pengamat, yang melihat secara langsung"(Shapiro, 1995 dalam Shields, 2011).

Sehingga, "ketika seseorang mengirimkan gambar atau data komputer, dapatkah hal itu dikatakan sebagai bergerak secara fisik yang sama? Tidak. Virtual adalah ketiadaan atau kelebihan atau kekurangan yang tidak bisa dipresentasikan. Data yang bergerak dan secara konvensional, dapat diverifikasi untuk kebanyakan pengguna komputer, dan hal ini merupakan sesuatu yang nyata, sehingga kita perlu meruntuhkan gagasan umum mengenai realitas dan menuangkannya dalam konsep yang lebih halus" (Shields, 2011).

"Secara etimologi, virtual merupakan hal yang menjadi esensi tetapi tidak dalam bentuk aktual. Yang aktual berbeda dengan yang esensial" (Shields, 2011). Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa kehadiran sesuatu hal dalam wujud aktual itu pastilah berbeda dengan kehadiran sesuatu tersebut dalam esensinya saja, namun kedua hal tersebut merupakan hal yang nyata. Sebagai

contoh, ketika seorang manusia hadir dalam wujud aktualnya pasti membutuhkan representasi fisik yang terstruktur dari organ-organ biologisnya. Sedangkan ketika manusia tersebut hadir dalam wujud virtual digital, maka yang terrepresentasikan hanya esensinya saja. Namun, kedua hal tersebut merujuk kepada sebuah kenyataan yang sama, yakni manusia tersebut.

Virtual juga berbeda dari hal yang abstrak, seperti *posibilitas* dan *probabilitas*. Bagi Shields (2011), "*Posibilitas* adalah hal yang tidak benar-benar ada, namun bisa termasuk ke dalam berbagai hal. Di salah satu ekstremnya adalah benar-benar abstrak, tidak memiliki eksistensi, melainkan hanya *posibilitas* (mungkin). Lebih dekat lagi adalah *probabilitas*, seperti adanya kemungkinan hujan dalam ramalan cuaca. Probabilitas ini merupakan sebuah "posibilitas yang aktual".

Kehadiran realitas virtual digital yang tersusun berdasarkan sistem jaringan informasi dan perangkat-perangkat komputerisasi saat ini menjadi suatu hal yang penting dalam kehidupan umat manusia. Melaluinya, jarak yang ada di dunia aktual dapat dipangkas habis, sehingga tidak ada lagi batasan ruang dan waktu yang menjadi faktor determinan terhadap aktivitas komunikasi saat ini. Hal ini serupa dengan konsep "*space of flow*" dari Castells yang telah dijelaskan sebelumnya. Struktur jaringan-jaringan komunikasi dan informasi yang terhubung dengan perangkat-perangkat komputerisasi ini pada akhirnya berhasil

membangkitkan virtualitas digital dalam bentuk lingkungan virtual online yang mampu beroperasi dalam skala planetari.

Selain itu, penemuan seperti memori penyimpanan data (*data storage*) mengakibatkan memori-memori manusia bergerak dari alam virtual pengetahuan ingatan kedalam alam material informasi yang dapat disimpan dan diakses kapan pun. Seperti yang dikemukakan oleh Caygill (1999, dalam Shields, 2011) bahwa "rangkain teknik yang membentuk world wide web dan basis teknologinya dalam jaringan internet, yang tampaknya menjanjikan seni baru memori, dimana pengetahuan sebagai penemuan teknologi menggantikan pengetahuan sebagai ingatan, dan dimana di dalamnya arsip muncul sebagai efek dari jaringan yang dimungkinkan dari karya teknologi memori alih-alih hanya sekedar tempat (dan dengan hati-hati diawasi) penyimpanan informasi."

Teknik virtual menciptakan ilusi kehadiran melalui alat peraga, simulasi, kehadiran parsial (seperti suara yang disampaikan oleh telepon atau pikiran yang ditulis dalam buku). Secara historis pertumbuhan web komunikasi dimulai dengan kurir dan utusan. Pertama, antara pengadilan negara dan kerajaan saingan, kemudian meluas keseluruhan kerajaan mereka dalam bentuk sistem pos yang melayani masyarakat umum, dan akhirnya melalui telegraf dan bentuk lain telekomunikasi ke berbagai pelosok di dunia, yang memuncak pada penyebaran internet dan surat

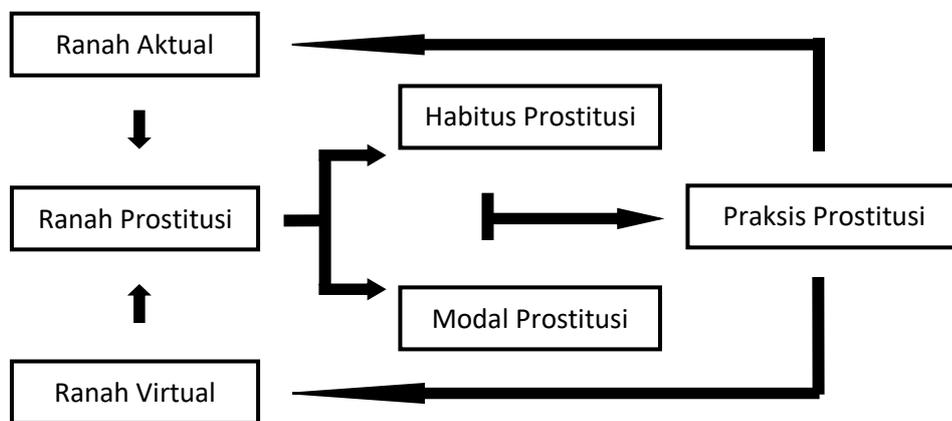
elektronik sebagai alternatif akar rumput dari telepon, fax, teleks yang mengelilingi dunia. Pada abad ke-20 "pemisahan ruang dari tempat yang dicapai melalui penggunaan telepon menyiratkan bahwa kehidupan "virtual" telah datang sejak lama" (Hakken, 1999 dalam Shields, 2011).

Virtual merupakan bentuk realitas yang tidak lengkap (parsial), namun virtual sekarang ini berhasil menjadi sebuah alternatif dari kenyataan. Virtual juga tidak hanya sekedar imitasi tak lengkap dari hal yang nyata. Dalam beberapa kasus, virtual lebih baik daripada hal nyata. Walaupun sering kali terhambat oleh kapasitas transmisi yang tidak memadai, jaringan komputer berkecepatan tinggi melalui internet dapat memberikan pertukaran informasi tanpa batas yang membentuk sebuah lingkungan interaktif yang termediasi oleh komputer. Lingkungan interaktif ini melibatkan konstruksi ruang bersama yang boleh dibilang tersimulasi dalam jaringan kabel. Bagi setiap pengguna internet, isyarat tubuh mereka ditampilkan dalam lingkungan bersama yang dibatasi oleh komputer.

D. Kerangka Konsep

Seperti yang telah kita pahami bersama bahwa, masyarakat sekarang ini pada umumnya hidup dalam dua ranah sekaligus yaitu, ranah aktual dan ranah virtual. Begitu pula dengan para pelaku prostitusi online ini pastilah hidup di

dalam kedua ranah tersebut. Dimana kedua ranah tersebut pada gilirannya terinternalisasi ke dalam individu dan membentuk struktur habitus serta menciptakan sistem disposisi (kecondongan) yang melaluinya praktik prostitusi online ini tercipta. Disisi lain, kekuatan atau daya-daya yang ada pada ranah juga mempengaruhi pemahaman individu mengenai modal apa saja yang memiliki nilai dan mampu memberikan efek terhadap praktik para pelaku prostitusi online tersebut. Skema pemikiran tersebut dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:



Skema Kerangka Konseptual