

BAB IV

GAMBARAN LOKASI PENELITIAN

IV.1 Sejarah Singkat Warnet ITW Depok

Warnet ITW yang menjadi lokasi penelitian terletak di jalan Mangga dan masih berada pada areal jalur Nusantara Depok. Kurang lebih 500 meter dari jalan utama Nusantara, bangunan warnet berada di kompleks perumahan dimana pada bagian kiri dan kanan merupakan rumah tinggal. Pada awalnya bangunan warnet ITW juga merupakan bangunan hunian atau tempat tinggal dari pemilik warnet dan dijadikan sebagai tempat usaha penyediaan jasa internet.

Warnet ITW didirikan oleh Dwinanto Widia Istiano Wibowo pada bulan November tahun 2008 dengan perkiraan modal awal sekitar seratus juta rupiah, dimana pada awal pendiriannya merupakan usaha kerjasama dengan temannya yang juga ikut bekerja sebagai operator warnet hingga kini, sekaligus menjadi orang kepercayaan didalam mengelola pemasukan sehari-harinya.

Konsep yang ditawarkan adalah kenyamanan yang tidak bisa diperoleh diwarnet lainnya. Di warnet ITW ini terdapat dua ruang yang berbeda tipe penyewaan jasanya. Ruang pertama yakni ruang yang berada ditengah-tengah, dikhususkan untuk bermain *game* saja dengan fasilitas *speaker* yang bertujuan untuk menciptakan suasana ramai dan seru ketika bermain *game*.

Di ruang ke dua yakni yang berada pada bagian dalam dari warnet, yang menurut keterangan dari pemiliknya, adalah merupakan ruangan kamar tidur yang dirubah menjadi ruangan penyewaan PC. Didalam ruangan ini terdapat tujuh komputer yang disewakan dan dikhususkan pada jasa internet saja, fasilitas yang ada pada ruangan ini adalah pendingin ruangan, *webcam* untuk melakukan *chatting* dengan menggunakan fitur video.

Letak dari warnet ITW sendiri terbilang strategis, meski berada di dalam kawasan perumahan. Hal ini disebabkan oleh dekatnya lokasi bangunan warnet dengan kawasan sekolah, dan berada pada jalur lalu lintas angkutan umum yang rata-rata penumpangnya adalah siswa mulai dari tingkatan SD,

SMP sampai dengan tingkatan SMA, sehingga yang menjadi pelanggan tetap dari warnet ITW ini adalah anak sekolah, yakni anak sekolah yang berlokasi tidak jauh dari warnet ITW ini didirikan.

Berdekatan dengan bangunan warnet tersebut terdapat juga lapangan olahraga, yang menjadi tempat aktifitas sehari-hari dari sebagian penghuni perumahan baik pada pagi dan sore hari. Dan ketika terdapat aktifitas olahraga di lingkungan perumahan maka situasi terbilang cukup ramai.

Pada bagian depan warnet ITW ini terdapat sebuah warung yang menjadi tempat nongkrong dari anak-anak sekolah yang biasa membolos pada saat jam pelajaran berlangsung, tentunya hal ini diketahui oleh penulis dari hasil pengamatan ketika jam sekolah sedang berlangsung.

Adapun slogan atau moto warnet ITW ini adalah “*customer* datang dengan cemberut keluar sambil tersenyum” yang tentunya dilakukan dengan mewajibkan para karyawan yang bekerja dengan memberikan pelayanan yang ramah, dan membantu pelanggan yang kurang mengetahui atau memahami jasa internet maupun jasa permainan / *game*. Selain itu, kondisi dari ruangan tetap terjaga kebersihannya agar pelanggan merasa nyaman ketika sedang bermain.

Selain hal tersebut pemilik dan para karyawan juga membina hubungan yang harmonis kepada para pelanggannya, dengan maksud agar pelanggan menjadi bagian dari warnet, dan diharapkan dengan relasi yang telah terbangun, niat untuk berbuat tidak baik dapat tertanggulangi dengan sendirinya.

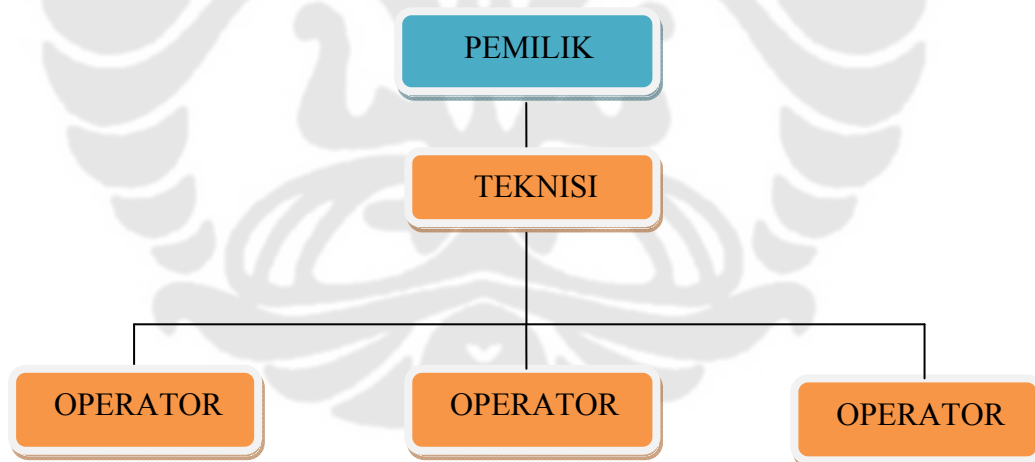
“Customer yang seperti itu sih banyak sih.. kebanyakan.. sebagian besar sih mereka sering memberitahukan seperti.ee .”mas, disana ada yang buka internet tapi bukannya bokep..tapi itu anak kecil” ya kita kan ga mau merusak anak orang kan..disini kan istilahnya warnet itu kan imagenya jelek sebenarnya..orang tua paling banter kan bilang ngapain ke warnet, paling buka situs warnet gitu kan buka yang porno-porno.. padahal menurut saya warnet itu adalah tempat atau wadah yang menampung apresiasi anak-anak yang..apa ya.. yang..yang bisa membuat mereka lebih leluasa apa ya.. lebih bisa mengekspresikan diri lebih..” (inf, Dwi)

Hingga saat ini warnet ITW memiliki sebanyak 19 komputer yang disewakan dan menggunakan monitor dengan tipe LCD untuk setiap komputernya, hal yang diyakini oleh pemiliknya sebagai nilai plus dari warnetnya.

IV.2 Struktur Organisasi Warnet ITW Depok

Secara struktur organisasi warnet ITW ini memiliki struktur kepegawaian yang sederhana, hal ini dikarenakan bentuk usaha yang dijalankan oleh informan Dwi selaku *owner* atau pemilik warnet merupakan usaha tingkat menengah dan dapat beroperasi meski hanya mempekerjakan empat orang sebagai karyawannya, dan struktur tersebut menunjukkan adanya suatu susunan posisi, tugas dan wewenang dari masing-masing bagian (Ivancavich, 1991, h.15).

Tabel 1.2
Struktur Organisasi



Sumber : Data Primer

Warnet X sendiri beroperasi 23 jam dalam satu harinya, dimana pembagian jam kerja yang dijalankan adalah dengan membagi pada tiga *shift* untuk operatornya, yakni ;

1. *Shift* Pertama : dari pukul 09.00 WIB sampai pukul 16.00 WIB
2. *Shift* Kedua : dari pukul 16.00 WIB sampai pukul 24.00 WIB
3. *Shift* Ketiga : dari pukul 24.00 WIB sampai pukul 08.00 WIB

Informan penulis sendiri adalah pemilik warnet atau *owner* yang memiliki pengetahuan mengenai situasi yang terjadi di warnet tersebut. Hal ini diketahui penulis setelah beberapa kali melakukan observasi, dimana bila ada sesuatu masalah, misalnya listrik mati atau sambungan internet terputus, maka hal yang pertama kali dilakukan oleh operator adalah memberitahukan kepada pemilik baik secara langsung maupun melalui telepon bila pemilik tidak berada di tempat.

Selain itu informan kedua dari penulis adalah operator yang bekerja pada *Shift* pertama, dengan kata lain operator yang berada di lokasi ketika pencurian terjadi, dan informan ketiga adalah operator yang tidak sedang bekerja dan mungkin tidak mengetahui bahwa pencurian terjadi di warnet ITW tersebut.

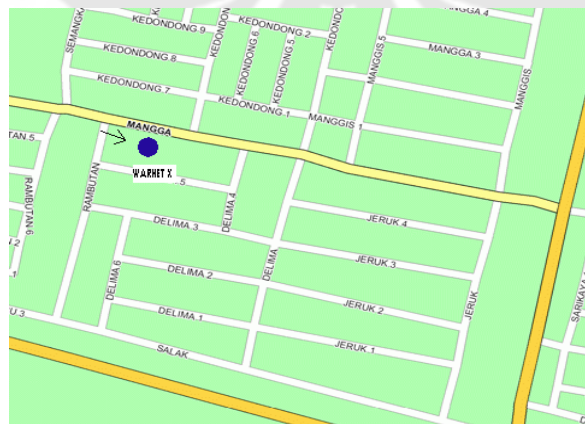
Selain pemilik dan operator yang bekerja di warnet ITW, terdapat juga teknisi yang bertugas untuk memperbaiki bila ada gangguan atau kerusakan pada komputer yang disewakan, baik itu berupa gangguan dari virus komputer maupun gangguan dari jaringan internet serta kerusakan fisik pada komponen komputer. Namun kehadiran dari teknisi hanya ada ketika terjadi kerusakan saja, sehingga teknisi tidak selalu berada di warnet ITW tersebut.

IV.3 Gambaran Fisik Warnet ITW Depok

IV.3.1 Denah Lokasi Warnet ITW

Gambar 4.1

Denah Lokasi warnet ITW



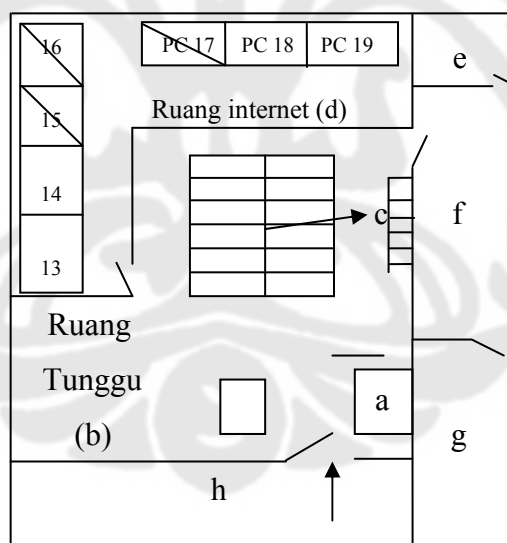
Sumber : Data Primer

Pada awal pendiriannya yang berada di areal perumahan tentunya mendapatkan penentangan dari penghuni perumahan lainnya yang merasa terganggu dengan bunyi bising yang ditimbulkan, baik dari pelanggan yang bermain juga dari suara yang ditimbulkan oleh *game* yang dimainkan pada malam hari. Hal ini bisa terjadi mengingat jam operasi dari warnet ITW yang buka selama 23 jam seharinya. Namun menurut keterangan dari pemilik warnet, penentangan yang ada dapat di musyawarahkan dengan baik kepada warga setempat.

”.. pertama-tama sih ada yang merasa keganggu karena mungkin mereka kaget sama suara berisik yang berasal dari game kayak game audition, orang biasa nyetel musiknya agak kenceng.. pernah juga kena teguran dari RT, dari tetangga pun banyak yang komentar.. akhirnya yaa kita diskusi bareng.. akhirnya mereka mengerti dan kita berusaha mengurangi keberisikannya itu..” (inf, Dwi)

IV.3.2 Denah Bangunan Warnet ITW

Gambar 4.2
Denah Bangunan Warnet ITW



Sumber : Data Primer

Keterangan :

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------|
| a. : Meja Operator | e. : Toilet |
| b. : Ruang Tunggu | f. : Dapur |
| c. : Meja bermain terdiri atas 12 PC | g. : Gudang |
| d. : Ruang internet Warnet ITW | h. : Areal parkir warnet ITW |

Dari denah ruang warnet ITW terlihat jelas alur masuk utama berada tepat di depan atau halaman rumah tersebut, yang juga menjadi tempat parkir kendaraan. Khususnya pada denah yang diberikan tanda garis atau tepatnya yang berada di ruang d, yakni ruang internet seperti pada PC 15,16 dan 17 merupakan PC yang mengalami pencurian komponen bagian dalamnya.

Gambar 4.3

Lokasi bagian dalam PC yang dicuri



Sumber : Data Primer

Gambar diatas adalah lokasi kejadian pencurian yang terjadi diwarnet ITW Depok, dimana terdapat tiga PC yang menjadi korban pencurian komponen bagian dalamnya, terlihat bahwa lokasi dimana komponen dalam komputer yang berhasil dicuri oleh pelaku kejahatan berada di bagian pojok dari ruangan internet yang berada di warnet ITW.

IV.3.3 Foto Warnet ITW

Pada bagian ini penulis akan memberikan hasil observasi dengan menggunakan format foto untuk lebih memperjelas pemaparan mengenai beberapa hal yang diteliti, sehingga dengan demikian diharapkan akan lebih memperjelas gambaran lokasi penelitian warnet ITW sendiri.

IV.3.3.1 Tampak Depan Warnet ITW

Gambar 4.4

Tampak Depan Warnet X Depok



Sumber : Data Primer

Foto diatas merupakan tampak depan dari warnet ITW yang menjadi lokasi penelitian, penulis disini memperlihatkan juga seberapa efisiennya pemanfaatan dari halaman rumah sebagai lokasi parkir untuk pelanggan yang memiliki kendaraan, tidak terlepas dari kemungkinan terjadinya pencurian terhadap kendaraan yang terparkir, namun tidak menjadi fokus utama dari penelitian.

Suasana yang terlihat akan cukup padat ketika warnet ini sedang penuh, hal ini juga diakibatkan oleh pemanfaatan ruangan yang terbatas kepada bentuk-bentuk meja yang memenuhi ruangan itu sendiri

IV.3.3.2 Lingkungan Sekitar Warnet ITW

Gambar 4.5

Kondisi Lingkungan Perumahan Warnet ITW berdiri



Sumber : Data Primer

Bila melihat pada gambar diatas yakni lingkungan sekitar warnet ITW ini berdiri ada tempat yang biasa dijadikan anak-anak untuk berkumpul tanpa tujuan yang jelas, seperti pada bagian warung kelontong di waktu-waktu tertentu akan penuh dengan anak-anak. Selain itu dapat terlihat dengan jelas bahwa warnet ITW berdiri di areal perumahan penduduk, dan jalanan umum didepannya merupakan rute angkutan umum yang banyak mengangkut anak-anak sekolahan.

IV.3.3.3 Ruang Operator

Gambar 4.6
Ruang Operator



Sumber : Data Primer

Pada bagian ruang operator terdapat sekat yang diletakkan sebagai penanda bahwa tidak boleh sembarang orang memasukinya, meski terlihat tidak terlalu luas ruang operator biasanya bisa ditempati oleh dua orang.

Salah satu kekurangan yang terlihat jelas dari penempatan sekat adalah keterbatasan jarak pandang dari para operatornya yang sedang bekerja, namun keterbatasan ini coba dikurangi oleh pemilik warnet dengan meletakkan CCTV yang berbentuk webcam pada ruangan internet sehingga masih bisa dilakukan *monitoring*.

IV.3.3.4 Ruang Tunggu

Warnet ITW memang di desain mempunyai ruang tunggu, yang berfungsi sebagai tempat menunggu para pelanggannya yang belum mendapatkan giliran, baik itu untuk bermain *games* atau bermain internet.

Gambar 4.7

Suasana Ruang Tunggu



Sumber : Data Primer

Dengan ruangan yang tidak terlalu besar ruang tunggu dari warnet ini cukup untuk menampung para pelanggannya yang menunggu antrian untuk dapat bermain. Dari observasi yang dilakukan oleh penulis, kegiatan yang biasa dilakukan di ruang tunggu sangatlah bervariasi, yakni dari bermain kartu, bermain gitar, sampai pada mengobrol antara satu dan yang lain ketika sedang menunggu giliran PC yang kosong, dengan kata lain bila ruang ini telah terisi maka dengan sendiri aktivitas yang ada hanya berfokus pada ruangan tunggu ini saja. Selain itu ruang tunggu ini biasa digunakan sebagai tempat tidur bagi anak-anak sehabis bermain seharian penuh dari malam hari sampai pagi.

IV.3.3.5 Area Bermain Warnet ITW

Warnet ITW memiliki dua konsep ruangan yang disewakan kepada para pelanggannya, dan salah satu diantaranya adalah area bermain, yang dimaksudkan dengan area bermain di dalam warnet ini adalah sebuah tempat yang berisikan komputer-komputer yang dikhususkan untuk permainan *game* saja dengan jenis permainan *game online*.

Gambar 4.8
Ruang Bermain Warnet ITW Depok



Sumber : Data Primer

Pada gambar 4.8 adalah ruangan bermain dari warnet ITW Depok yang secara letak berada diruangan tengah dari warnet, dan akan dapat ditemui langsung ketika pelanggan memasuki warnet tersebut. Di ruangan ini tidak begitu banyak aturan seperti aturan dilarang merokok, tetapi aturan yang ada lebih kepada penggunaan PC seperti tidak boleh menekan tombol papan ketik terlalu keras ketika bermain.

Gambar 4.9
Tata Letak PC di Ruang Bermain



Sumber : Data Primer

Terlihat dari gambar cukup jelas bahwa pemilik warnet ini memiliki konsep yang lebih mementingkan aspek ramai dan kedekatan dari para

pelanggannya, dengan menggunakan meja yang didesain khusus dimana CPU diletakkan pada bagian atas dan monitor sejajar dengan jarak pandang mata.

Dari observasi yang dilakukan juga sering terdapat pelanggan setia dari warnet ini sedang tidur di deretan bangku kosong yang berada di ruang bermain ketika warnet sedang sepi pada malam hari.

“klo relasi sih banyak sih yang sering main disini kan sudah dianggap keluarga sendiri mau tidur mau makan minum.. apalagi kalau bulan puasa kan bebas, disinikan minum kami sudah sediain” (inf, Endin).

IV.3.3.6 Ruang Internet

Gambar 4.10
Ruang Khusus Internet

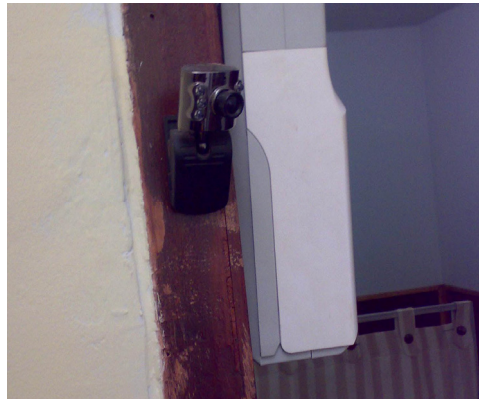


Sumber : Data Primer

Ruangan yang berisikan tujuh komputer ini memang dari awal pembangunannya dikhususkan sebagai ruangan yang nyaman dan mengutamakan privasi, hal ini dapat terlihat dari konsep lesehan dengan bantalan yang empuk sebagai alas duduk bagi pelanggannya. Selain itu juga tersedia fasilitas *webcam* untuk melakukan *video chat* dan tentunya ruangan ini merupakan ruangan bebas asap rokok serta difasilitasi dengan pendingin ruangan.

“kita mau membuat pelayanan internet, yang bermain internet itu lebih nyaman karena... di dalam internet itu, tersedia fasilitas AC dan tidak boleh merokok di dalamnya.. jadi kan banyak gamers-gamers yang suka merokok kan dibandingkan ngenet.. kalo ngenet kan biasanya orang kan sukanya santai jadi yaa kita membuat apa yaa..memberikan apa yaaa.. itu merupakan salah satu service kali yaa dari kita” (inf, Dwi)

Gambar 4.11
Alat Bantu Pengawasan



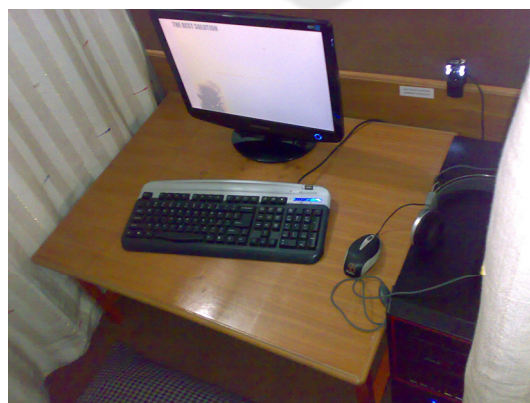
Sumber : Data Primer

Pada gambar diatas dapat terlihat bahwa pemilik menaruh CCTV sebagai alat bantu *monitoring* situasi diruangan tersebut, dengan memanfaatkan *webcam* dan dipasang menghadap ke PC yang tidak dapat terawasi secara langsung oleh karyawan.

CCTV ini diletakkan khusus untuk mengawasi situasi pada pengguna PC 15 dan PC 16, hal ini dilakukan oleh pemilik warnet ITW Depok karena dirasakan bahwa tempat dari kedua PC ini tidak terjangkau oleh jarak pandang operator yang sedang bertugas, dan tidak ada perekaman yang dilakukan tapi CCTV ini digunakan hanya untuk memonitor pergerakan dari para pelanggannya yang menyewa jasa internet, khususnya yang memakai PC 15 dan PC 16 tersebut.

IV.3.3.7 Detail Komputer

Gambar 4.12
Detail PC Ruangan Internet



Sumber : Data Primer

Gambar diatas memperlihatkan bentuk fisik dari PC maupun monitor yang disewakan oleh warnet ITW, yang berada di ruangan internet. CPU diletakkan di bawah dan monitor diletakkan di atas meja tanpa dilakukan pengamanan seperti membuat rantai untuk mengikat monitor tersebut, fasilitas *webcam* ada untuk setiap PC yang berada diruangan internet ini.

Gambar 4.13

Detail peletakan CPU di Ruang Bermain



Sumber : Data Primer

Keadaan yang sungguh jauh berbeda dimana CPU pada ruangan bermain diletakkan pada posisi yang tinggi dan tidak mudah dijangkau secara keseluruhan, serta tidak ada penaruhan bilik atau sekat yang bisa membatasi jarak pandang antara PC satu dengan yang lainnya yang memungkinkan terjadinya interaksi antar pelanggannya yang sedang bermain.

IV.3.3.8 Peralatan Pengamanan PC

Dari kesembilan belas PC yang disewakan, hanya terbatas pada ruangan internet saja yang diberikan gembok atau dilakukan penggembokan untuk mengamankan komponen-komponen yang ada didalamnya dari tindak kejahatan pencurian, hal ini dilakukan oleh pemilik warnet karena menyadari bahwa komponen-komponen dari setiap PC yang disewakannya tidaklah murah.

Gambar 4.14
Penggunaan Gembok

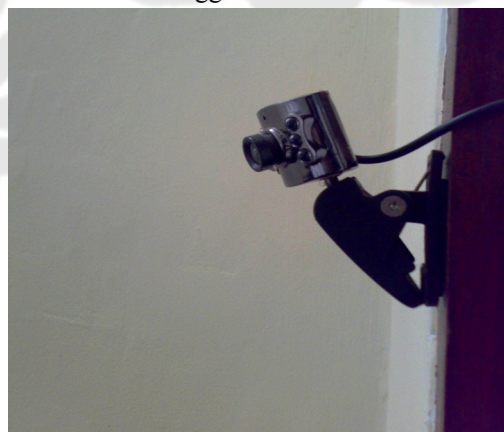


Sumber : Data Primer

Bentuk gembok yang digunakan oleh pemilik warnet untuk mengunci PC yang terletak di ruangan internet biasanya tidak terlalu besar dan kokoh, hal ini dikarenakan bentuk dari lubang untuk pengunci dari CPU yang kecil.

"Khusus siy gak ada kali yaa.. paling kita hanya membuat.. apa yaa.. membuat peraturan aja kali.. peraturan yaa seperti OP bisa juga sebagai sekuriti gitu secara tidak langsung.. dan kita juga menggunakan webcam untuk monitoring dan gembok untuk menggembok PC nya.. mungkin lebih tepatnya CCTV kali yaa." (inf, Dwi)

Gambar 4.15a
Penggunaan CCTV



Sumber : Data Primer

Diberdayakannya pengamanan dalam tingkat *monitoring* atau pengawasan melalui CCTV sebenarnya sudah dilakukan ketika awal mula berdiri, yakni dengan mengubah *webcam* menjadi CCTV dan dilakukan oleh operator yang sedang mendapatkan *shift* jaga.

Gambar 4.15b
Penggunaan CCTV



Sumber : Data Primer

Dikarenakan pada bagian ruang internet berbentuk huruf L maka penggunaan CCTV terbagi menjadi dua, dan disetiap sudut ruang ini dimana CCTV ditempatkan dengan harapan pekerjaan *monitoring* yang dilakukan oleh operator dapat dilakukan secara maksimal.

Gambar 4.16
Cakupan CCTV



Sumber : Data Primer

Pada gambar 4.15b cakupan *monitoring* yang seharusnya dilakukan lebih terfokus pada PC 17,18 dan PC 19 seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.16 diatas.

IV.3.3.9 Situasi Warnet ITW

Situasi yang tercipta terbagi atas dua kondisi yakni dimana ketika kondisi warnet sedang sepi dan kondisi warnet sedang ramai, ketika penulis mengamati situasi ketika kondisi warnet sedang sepi didapati pula karyawan atau operator yang sedang bekerja meninggalkan meja kerjanya dan bermain di PC *client*, baru bila keadaan tidak memungkinkan yakni kondisi dimana para pelanggan mulai berdatangan dan PC mulai penuh satu per satu operator yang sedang bertugas kembali ke meja kerjanya dan mengawasi jalannya *billing* dari komputer yang disebut sebagai server *billing*.

Dari beberapa ruangan terlihat jelas pembatasan daerah mana saja yang boleh di masuki oleh pelanggan dan daerah mana saja yang tidak boleh dimasuki, hal ini terlihat dari pemasangan larangan ditembok-tembok atau di sekat kayu yang membatasi meja operator dengan ruang bermain *game*, hal yang sebenarnya akan sering ditemui di warnet-warnet lainnya, dimana ada tempat yang tidak boleh dimasuki oleh pelanggan dari warnet tersebut.

Gambar 4.17

Pengamen yang sering Nongkrong



Sumber : Data Primer

Pada pagi hari halaman depan warnet ITW biasa dipenuhi oleh anak-anak yang biasanya mengamen di dalam angkutan umum, baik hanya sekedar istirahat sejenak maupun membeli makanan yang lewat. Dari pengamatan yang dilakukan, penulis melihat bahwa anak-anak tersebut tidaklah mengganggu ketertiban seperti membuat gaduh atau berkeliaran. Dan penjaga

warnet atau operator yang sedang bertugas juga terlihat tidak begitu memperdulikan kehadiran anak-anak tersebut.

Operator yang belum bertugas terkadang datang ke warnet dan kegiatan yang biasa dilakukan adalah bermain sebelum *shift* jaga dimulai, namun kehadiran operator diluar jam tugasnya ini juga banyak dilakukan untuk ikut serta membantu pengawasan, seperti melihat keadaan parkir sambil bermain gitar di areal parkir warnet maupun berbicara dengan pelanggan di halaman parkir tersebut. Selain itu ada juga kegiatan yang dilakukan yaitu menjaga keamanan khususnya keamanan dari PC itu sendiri dengan membersihkan monitor yang ada diruangan internet, cek rutin kondisi kabel jaringan sampai pada turut bermain internet bila ada PC kosong, dan kesemua hal tersebut dilakukan karena memang ada instruksi dari pemilik warnet di dalam hal pengawasan dan pengamanan.

Kondisi lingkungan sebenarnya cukup bagus, hal ini dimungkinkan terjadi karena warnet ITW ini berdiri diwilayah perumahan dan kondisi dapat dikatakan aman-aman saja. Sedangkan pada siang hari keadaan disekitar lingkungan warnet ini akan terlihat ramai dengan kegiatan-kegiatan, baik itu dari anak-anak sekolah yang memang melintasi daerah ini sebagai jalur pulang hingga anak-anak muda setempat dengan berbagai macam kegiatan, dari mendatangi warnet untuk bermain maupun hanya untuk berkumpul dan bergaul antar sesamanya.

Pada malam hari kondisi bisa dibilang sedikit gelap, hal ini dapat terjadi karena lampu jalan yang menerangi wilayah jalanan warnet ITW ini sudah rusak sehingga penerangan yang ada otomatis hanya mengandalkan lampu teras atau halaman depan dari warnet tersebut.

IV.3.4 Modus Pencurian

Pencurian sejumlah komponen dalam komputer yang disewakan oleh warnet ITW terjadi pada awal bulan Januari 2009, dari keterangan yang diberikan oleh pemilik warnet bapak Dwinanto kepada penulis ketika melakukan wawancara perihal pencurian tersebut adalah bahwa ada dua orang berjenis kelamin laki-laki (Mr X) dan perempuan (Miss X) yang masuk

kedalam warnet dan meminta untuk bermain internet pada PC 15 dan PC 17 yang berada diruangan internet.

Kegiatan pembongkaran dilakukan oleh Mr X, Ketika itu Mr X terlebih dahulu membuka baut yang mengunci *casing* dari CPU pada PC 17 dimana rekan pelaku Miss X bermain, lalu melakukan pembongkaran terhadap komponen-komponen komputernya, setelah itu Mr X keluar dari ruangan dan meminta pergantian PC dari PC 15 ke PC 16, dan karyawan pun memindahkan *billing* ke PC yang diminta, setelah pindah ke PC 16 Mr X masuk dan tidak lama kemudian keluar lagi dari ruangan internet tersebut untuk membeli minuman, peran dari Miss X disini adalah untuk mengawasi situasi warnet dari dalam ruangan internet. Setelah melakukan pembongkaran pada PC 16 pelaku Mr X kembali menuju meja operator dan meminta untuk dipindahkan kembali ke PC 15 dengan alasan papan ketiknya rusak dan tidak bisa membuka aplikasi. Dan tidak lama setelah pindah ke PC 15 dan membongkar CPU dari PC 15 tersebut, kedua pelaku keluar dan membayar *billing*.

Kejadian pencurian baru disadari oleh pemilik ketika operator yang bertugas mengatakan bahwa ada beberapa PC yang tidak bisa dinyalakan, dan ketika dilakukan pengecekan didapati bahwa PC 15,16,17 kehilangan komponen-komponen penunjang kinerjanya. Namun ketiga PC yang dibongkar oleh pelaku ditinggal dalam keadaan terkunci baut kembali atau ditinggal seperti tidak mengalami pembongkaran.

Ciri-ciri Pelaku yang diperoleh dari keterangan pemilik warnet adalah sebagai berikut :

"Pelaku kejahatannya itu..2 orang yaaa.. wanita sama pria seba..separuh baya.. yang wanita ini..dia ting..agak tinggi..rambut panjang..mukanya berjerawat, agak kurus..orangnya putih..kalau yang cowok prianya ini..item, gemuk dan dia menggunakan baju kaos kerah..jadi itu ciri-cirinya."(inf, Dwi)

IV.4 Upaya Pengamanan Warnet ITW Depok

Upaya pengamanan yang dijalankan oleh warnet ITW Depok lebih dititik beratkan pada kinerja karyawannya di dalam tingkat pengawasan terhadap inventaris yang ada.

IV.4.1 Pengawasan

Pengawasan yang dilakukan tidak bersifat formal seperti dengan menggunakan jasa *security service*, polisi atau bahkan pada tingkat satpam sekalipun.

"Menurut saya sampai sekarang ini...belum perlu..yaa itu dia..karena kita punya OP-OP yang..banyak yang nganggur.. mereka juga banyak yang tinggal dekat sini..jadii yaaa insya Allah mudah-mudahan gak terjadi apa-apa sampai sekarang".(inf, Dwi)

Hal yang dilakukan adalah dengan memberdayakan operator operator yang sedang menunggu giliran *shift* jaga untuk melakukan pengawasan baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Bentuk bentuk pengawasan yang dilakukan baik untuk mengawasi areal parkir maupun untuk menjaga keamanan dari inventaris warnet itu sendiri bervariasi. Adapun bentuknya adalah seperti dengan mengajak ngobrol pelanggan sekaligus melakukan pengawasan, bermain gitar sambil duduk di bangku yang disediakan di halaman rumah tempat motor pelanggan terparkir, dan sebagainya.

Sedangkan untuk pengawasan *billing* menjadi tanggung jawab dari operator yang sedang mendapatkan *shift* jaga, seperti bertanggung jawab atas kunci penyimpanan uang kasir dan kontrol terhadap PC yang berada di ruang internet yang dilakukan dari *billing*. Bila terjadi pergantian *shift* jaga maka kunci akan diserahkan kepada operator lain yang akan bertugas dan dengan memberikan rekap sementara atas uang yang sudah terkumpul sebelumnya.

Sistem pengawasan juga dilengkapi dengan alat bantu pengamanan berupa CCTV. Di dalam melakukan pengawasan khususnya terhadap ruangan internet yang jarak pandangnya banyak terhalangi oleh satu hal dan lainnya CCTV menjadi bagian terpenting. Disamping itu *monitoring* yang dilakukan melalui CCTV merupakan tanggung jawab dari bagian teknisi yang memiliki

ruang tersendiri yang berada dilantai dua. Dengan terekamnya suatu kejadian yang mampu mengidentifikasi pelaku, barang yang diambil, tempat kejadian dan waktu kejadian, maka hasil rekaman merupakan barang bukti yang kuat untuk dilaporkan ke pihak kepolisian yang berwenang (Romeo, Strike Security).

Disamping itu, dikarenakan ada teknisi yang secara khusus mengawasi, maka dengan CCTV dapat dilakukan tindakan yang cepat untuk membekuk pelaku yang sedang beraksi, dan sebagai pengganti dari petugas keamanan di dalam melakukan pengawasan formal (Welsh, 2006, h. 193)

IV.4.2 Pengamanan Pelanggan Warnet

Secara demografis pelanggan dari warnet ini mayoritas adalah perempuan, dan kebanyakan dari mereka masih duduk di bangku sekolah. Hal yang berkaitan dengan tindakan pengamanan pelanggan warnet khususnya faktor X dari anak-anak *punk* yang sering berkumpul dan sering membuat onar walaupun tidak secara langsung terhadap warnet ITW ini, maka pemilik warnet turun tangan sendiri mengatasi masalah-masalah yang mungkin timbul dan mengganggu stabilitas usaha. Bentuk-bentuk yang biasa dilakukan adalah pendekatan secara sosial yang bertujuan mengingatkan anak-anak yang suka mengganggu pelanggan dari warnet ITW tersebut.

"Pengawasan secara khusus paling gak..kalau masalah anak-anak punk anak-anak Ngamen sih..ee..kadang-kadang saya pribadi sih suka ikut turun keluar menegur mereka..Cuma ya itu kembali ke ya kita gak bisa menyalahkan karena memang kalau anak punk itu kita perlu melakukan tindakan tegas karena mereka mengganggu.. kadang-kadang untuk pengunjung wanita dan anak-anak.. apa sih.. mungkin masih takut jadi yaa sebisa mungkin kita yaa membuat customer wanita nyaman..(inf, Dwi)

IV.4.3 Rekrutmen Karyawan

Di dalam melakukan perekrutan karyawannya diakui ada beberapa kriteria tertentu dengan alasan pribadi dari pemilik warnet ITW Depok tersebut. Salah satu diantaranya yang harus dimiliki oleh calon karyawannya adalah kejujuran, hal ini disebabkan karena seorang operator yang bekerja di warnet

akan selalu berurusan dengan keuangan dari pemasukan warnet, baik itu yang berbentuk pemasukan *billing* itu sendiri, pemasukan dari penjualan minuman dan pemasukan dari penjualan voucher *game*. Selain didalam merekrut karyawan pemilik juga mencari tahu lebih detail mengenai calon karyawannya.

"Kita dalam perekrutan karyawan memang ada...eee... apa ya.. kriteria khusus sih..kategori khusus..itu karena memang..eee.. kriteria orang-orang yang kita terima juga kita seleksi dulu..kita lakukan pengenalan dulu lebih awal siapa mereka tinggal dimana dan latar belakang mereka.." (inf, Dwi)

