

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Masalah

Komputer merupakan sebuah produk teknologi yang sangat dibutuhkan dan tidak terelakkan. Hampir semua lapisan masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung, turut ikut serta dalam memanfaatkan jasa komputer. Seperti yang dilansir *Kompas* dalam pemberitaannya di media internet melihat saat ini komputer telah menerobos jauh seraya menawarkan berbagai macam kemudahan ke dalam dunia pemerintahan, perkantoran, perbankan, laboratorium, ilmu pengetahuan dan teknologi, olah raga, rumah sakit, bisnis, militer, industri, pendidikan serta rumah (Widagso, 1999, h. 1).

Sebagian besar khalayak mungkin melihat komputer dari bentuk fisik yang dapat dilihat secara kasat mata yakni berbentuk kotak dan memiliki monitor, namun pada dasarnya sebuah komputer terdiri atas dua perangkat utama yakni perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Pada bagian *Hardware* terdiri dari monitor, papan ketik, tetikus, dan *Central Processing Unit* (CPU) yang memiliki komponen *mother board*, *VGA card*, *processor*, *hard disk*, *RAM (random access memory) card*, serta *power supply*. Sedangkan pada bagian *software* lebih berisikan program-program pendukung jalannya komputer itu sendiri seperti *Operating System*, serta perangkat lunak pendukung lainnya.

Perkembangan komputer di dalam teknologi informasi (TI) yang sangat cepat banyak mengubah tatanan, struktur, dan kehidupan masyarakat di dunia, khususnya komunitas telematika dan teknologi komputer. Pada perkembangannya tidak hanya digunakan sebagai alat pengganti mesin tik yang canggih, namun juga telah mencakup pengambilalihan dan memberikan kemudahan pada kerja manusia (Widyopramono, 1994, h. 23). Di Indonesia peran *public internet center* atau penyedia jasa internet, yang lebih dikenal dengan nama "warnet" atau *cyber cafe*, sangat strategis mengingat dari beberapa survey mengatakan bahwa lebih dari 42% pengakses internet di Indonesia melakukannya dari warnet (Rudy Rusdiah, 2004, h. 3).

Ini berarti warnet merupakan *entry point (gateway)* utama bagi sebagian besar dari masyarakat. Warnet memberikan akses internet instant kepada masyarakat terutama kalangan bawah serta hampir dapat dijumpai diseluruh kota kecil di Indonesia.

Warnet atau *cyber cafe* sendiri mulai tumbuh di Indonesia sejak tahun 1997 dan pada awalnya lebih banyak berdiri di daerah wisata seperti Yogyakarta dan Bali, sedangkan didalam sektor pendidikan kampus ITB dan UI merupakan tempat pertama internet masuk ke Indonesia melalui jaringan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), hingga pada tahun 2001 dimana Asosiasi Warnet Indonesia atau AWARI terbentuk dan menjadi wadah bagi pengelola warnet (Rudy Rusdiah, 2004, h. 10). Sekilas kebelakang sekitar awal tahun 1970 fungsi internet pada awal kemunculannya adalah untuk mengatasi masalah *control center* terpusat dari militer menghadapi serangan nuklir sehingga dengan adanya jaringan yang sekarang dikenal dengan internet dapat mengatasi permasalahan militer tersebut (Afuah dan Tucci, 2003, h. 15)

Dari beberapa penelitian yang terkait dengan penggunaan media internet, seperti yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau APJII, melihat jumlah pelanggan dan pemakai internet dari tahun 1998 sampai dengan akhir tahun 2007 sebagai berikut (Statistik APJII, 2007) :

**Tabel 1.1**  
**Jumlah Pelanggan dan Pemakai Internet**

Tahun	Pelanggan	Pemakai
1998	134.000	512.000
1999	256.000	1.000.000
2000	400.000	1.900.000
2001	581.000	4.200.000
2002	667.002	4.500.000
2003	865.706	8.080.534
2004	1.087.428	11.226.143
2005	1.500.000	16.000.000
2006	1.700.000	20.000.000
2007*	2.000.000	25.000.000

Sumber : [www.apjii.or.id](http://www.apjii.or.id)

Yang dimaksud dengan pelanggan adalah orang yang berlangganan internet langsung dari penyedia (*provider*) jasa internet, sedangkan yang dimaksud sebagai pemakai adalah orang yang menggunakan internet di warnet atau *internet cafe*.

Tuntutan meraih informasi yang lebih detail dan lebih cepat dapat terakomodasi dengan kehadiran internet. Kehadiran internet membuat semua orang merasa dimudahkan untuk mendapatkan informasi yang ia butuhkan dari seluruh negara, karena yang ia perlu lakukan hanya membuka situs-situs tertentu (Raharjo, 2001, h. 18). Hari ini dari tingkatan sekolah dasar sampai kalangan mahasiswa, mengakses internet untuk memperoleh informasi yang lebih luas. Warnet akhirnya menjadi pilihan dalam mengakses internet, berbagai alasan yang mengemuka mengenai pilihan ini adalah seperti rendahnya biaya yang harus dikeluarkan ketimbang berlangganan internet dirumah, sampai pada alasan pribadi seperti bermain *game online* yang ditawarkan oleh warnet itu sendiri.

Survey dari AC Nielsen mengenai peminatan terhadap warnet menunjukkan angka pertumbuhan yang cukup signifikan. Jika pada tahun 2000 warnet merupakan tempat favorit bagi 50% pengguna Internet, maka pada tahun 2003 ini diperkirakan meningkat menjadi 64%. Peningkatan tersebut ternyata merupakan dampak dari turunnya jumlah pengguna akses rumahan menjadi 7% pada tahun 2003, dari 13% pada tahun 2000. Tren penurunan tersebut diikuti pula oleh pengguna akses kantoran, dari 42% pada tahun 2000 menjadi 18% pada tahun 2003 (sekilas Potret, 2003).

Di kota Depok, daerah Margonda menjadi tempat dimana begitu banyaknya warnet berdiri, dari yang hanya menawarkan jasa internet seperti *browsing, chatting* sampai kepada warnet yang khusus menawarkan *game online* saja atau lebih dikenal dengan istilah *game centre*.

Selain di kawasan Margonda Raya, didaerah kota Depok seperti di sepanjang jalan Nusantara Raya juga sudah mulai berdiri usaha-usaha warnet. Bila dihitung dalam kurun waktu pertengahan tahun 2008, setidaknya telah berdiri lebih dari 10 warnet. Tingginya minat dan kebutuhan orang terhadap

akses informasi melalui internet menjadi pemicu secara tidak langsung begitu banyaknya warnet berdiri.

Dari beberapa warnet yang ada disepanjang jalan Nusantara, banyak pengelola yang juga memanfaatkan bagian dari rumah mereka untuk dijadikan tempat usaha, dengan memberikan desain ruangan senyaman mungkin serta memberikan privasi bagi pelanggan atau *customer*. Namun masih sedikit pengelola yang memperhatikan unsur keamanan maupun unsur gangguan dari luar yakni ancaman kejahatan.

Dalam pandangan Kriminologi, kejahatan dipandang sebagai “tiap kelakuan yang merugikan (merusak) dan asusila, yang menimbulkan guncangan sedemikian besar dalam suatu masyarakat tertentu, sehingga masyarakat tersebut berhak mencela dan mengadakan perlawanan terhadap kelakuan tersebut, dengan jalan menjatuhkan dengan sengaja suatu nestapa terhadap pelaku perbuatan tersebut (Voight, 1994, h. 31-32).

Kejahatan muncul sebagai suatu pilihan rasional atas berbagai kesempatan yang ada. Dalam hal ini kejahatan adalah suatu perilaku yang rasional, yang melakukan berbagai perhitungan sebelum melakukan kejahatan. Kejahatan tidak hanya dilakukan karena adanya motivasi atau keinginan dari pelaku untuk berbuat jahat, namun juga muncul sebagai akibat perhitungan untung dan rugi atas kesempatan yang ada.

Dalam kaitan dengan usaha warnet, bukan tidak mungkin luput dari ancaman kejahatan, dari beberapa tindak kejahatan yang menimpa usaha warnet adalah kebanyakan berbentuk pencurian, baik itu kejahatan yang terjadi diluar warnet berupa pencurian kendaraan yang diparkir di depan warnet sampai pada kejahatan yang terjadi di dalam warnet, yakni pencurian *Processor, VGA Card, RAM, Harddisk* atau komponen komputer lainnya.

Seperti pada kasus yang terjadi pada warnet Brownies di daerah Wonosobo (Pegguna Warnet, 2007) :

*“Pegguna Warnet Gasak Hard Disk WONOSOBO : Warung Internet (Warnet) Browniesnet yang terletak di Jl Veteran Wonosobo, Rabu (20/2), dibobol maling. Perangkat Hard Disk sebuah komputer pentium 4 raib digasak dua orang yang berpura-pura sebagai pegguna jasa layanan internet. Eko penjaga Warnet mengatakan pencurian itu dilakukan oleh dua orang yang datang ke*

*TKP dengan penampilan perlente. “Pencurian itu dilakukan sangat rapi. Saya tidak menyangka bisa kecolongan. Padahal sudah ada tanda blok merah di komputer induk sebagai tanda bahwa pengguna telah selesai menggunakan jasa internet.”*

Dari beberapa kasus pencurian komponen dalam komputer warnet kebanyakan pemiliknya baru menyadari pencurian ketika ada pelanggan yang menanyakan perihal komputer yang tidak berfungsi dengan baik.

Kehilangan yang berupa komponen komponen dari PC yang disewakan seperti *VGA card*, *RAM card*, *harddisk*, dan *processor* bukanlah kehilangan yang sedikit bila dilihat dari jumlah uang yang harus dikeluarkan oleh pemilik warnet untuk melakukan penggantian. Bila dikaitkan dengan biaya yang harus dikeluarkan oleh pemilik warnet untuk melakukan penggantian komponen komputer seperti *processor* saja dipasaran berkisar antara satu juta ke atas per satuannya untuk kategori *processor* kelas menengah (daftar harga, 2009).

Banyak cara dapat dilakukan oleh pelaku kejahatan untuk melakukan pencurian, seperti dimuat pada situs Visito Internet Café.

*“Dengan hanya bermodal tas ransel yang agak tanggung kita dapat memuat sebuah LCD monitor 17" wide screen. Bagaimana cara kerja mereka? saya masih belum jelas sistem kerja komplotan ini, individu/berkelompok. Menurut pengakuan beberapa korban, pencurian di lakukan oleh satu orang yang ahli dan dengan tanpa dosa mengalihkan perhatian kita sehingga tidak sadar bahwa orang tersebut telah mencuri. Secara logika dapat diperhatikan bahwa komplotan ini telah meneliti target terlebih dahulu, dimana letak kelengahan para operator yang bertugas dan jam-jam sibuk. Hal itu dilakukan agar aksi mereka dapat berjalan mulus dan leluasa (Waspada Pencurian 2008).*

Faktor kenyamanan, rasa aman dan tingkat kepuasan seharusnya menjadi titik perhatian bagi setiap pengelola jasa internet seperti yang diungkapkan oleh Momo Kelana mengenai keamanan merupakan suasana yang tercermin pada perasaan individu manusia dan masyarakat : (Momo Kelana, 1994, h. 9)

1. Perasaan bebas dari gangguan fisik maupun psikis.
2. Adanya kepastian dan rasa bebas dari kekhawatiran, keraguan, ketakutan.

3. Perasaan dilindungi dari segala macam bahaya.
4. Perasaan perdamaian dan ketentraman lahiriah dan batiniah.

Namun pengamanan yang ketat tidak menjadi suatu jaminan mutlak bahwa pencegahan kejahatan dapat berjalan secara efektif, Southard dalam bahasan mengenai pencegahan kejahatan yakni : (Momo Kelana, 1994, h. 12)

*“Being aware that crime can occur. Anticipating its form, location, time and victim, and taking action to reduce the chance of its happening”.*

(Terjemahan bebas : Kewaspadaan bahwa kejahatan dapat terjadi. Mengantisipasi bentuk, lokasi, waktu dan korban serta mengambil tindakan dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kejahatan.)

## I.2 Permasalahan

Dengan begitu banyaknya warnet atau *cyber cafe*, penyediaan jasa internet dalam dunia usaha saat ini menjadi salah satu usaha yang terbilang kompetitif. Selain perbedaan tarif pemakaian komputer atau internet, banyak pengelola warnet berupaya menjadikan usaha warnetnya diminati banyak orang dengan memberikan desain ruangan, sehingga menjaga privasi para *customer*. Bentuk-bentuk usaha yang dilakukan oleh para pemilik warnet untuk menjaga privasi dari setiap *customer*, yakni dengan membuat bilik atau ruangan yang berkapasitas dua orang untuk setiap komputernya. Ada juga pemilik warnet yang memanfaatkan bangunan rumah seperti ruang tidur menjadi ruang penyewaan komputer, dalam hal ini beberapa dari warnet yang beroperasi, memanfaatkan ruangan kamar yang biasanya berisikan tiga sampai empat komputer. Tentunya strategi yang dilakukan, dengan memberikan bilik untuk setiap komputer dan memanfaatkan ruangan kamar sebagai tempat penyewaan komputer, diharapkan dapat menjaga privasi dari setiap *customer* nya dalam memakai jasa penyediaan internet.

Bentuk lain yang dilakukan oleh pemilik warnet dalam upaya menarik *customer* adalah dengan menciptakan kenyamanan, dalam hal ini dapat terlihat dari penataan ruang dan tempat duduk yang dibuat sedemikian rupa. Ada beberapa warnet yang memisahkan antara ruang komputer untuk bermain *game* saja dan untuk kegiatan internet seperti *browsing* atau *chatting* saja.

Konsep-konsep yang dipakai dalam memberikan kenyamanan juga cukup bervariasi, seperti konsep lesehan dengan memberikan bantal sebagai tempat duduk, penggunaan sofa sebagai tempat duduk, penggunaan kerai yang bertujuan untuk memisahkan antara komputer satu dengan komputer lainnya sehingga pemilik warnet berharap setiap pengunjung atau *customer* akan merasa puas terhadap fasilitas yang diberikan oleh warnet dan dapat menghabiskan waktu berjam-jam di warnet tersebut.

Dengan demikian, desain ruang yang ditawarkan oleh pengelola warnet masih lebih mementingkan faktor kenyamanan *customer* dalam melakukan kegiatan baik itu *browsing*, *chatting* dan bermain *game*.

### **I.3 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan oleh penulis, maka yang ingin ditanyakan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana upaya pengamanan yang diterapkan oleh pengelola Warnet ITW Depok dalam upaya pencegahan kejahatan pencurian ?

### **I.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai upaya pengamanan yang diterapkan oleh pengelola warnet ITW dalam upaya mencegah kejahatan pencurian, sekaligus memberikan gambaran bentuk-bentuk apa saja yang harus dilakukan oleh pengelola warnet didalam upaya mencegah kejahatan pencurian tersebut.

### **I.5 Signifikansi Penelitian**

#### **I.5.1 Signifikansi akademis**

Dari segi akademis, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada mahasiswa mengenai upaya pencegahan kejahatan situasional, khususnya yang diterapkan pada usaha jasa internet. Sehingga penelitian ini nantinya dapat berguna sebagai bahan acuan untuk menambah jumlah penelitian dalam bidang studi kriminologi, terutama yang berkaitan dengan pencegahan kejahatan dalam usaha jasa internet atau warnet.

### I.5.2 Signifikansi Praktis

Dari segi praktis, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu gambaran yang jelas mengenai penerapan pencegahan terhadap kejahatan situasional yang efektif. Sehingga dapat dijadikan sebuah contoh bagi pengelola usaha warnet atau *cyber cafe*. Untuk jangka panjang diharapkan pula dapat meminimalisir kerugian atas kehilangan atau tindak kejahatan pencurian dalam bentuk lainnya.

