

# OPTIMALISASI PERANAN PETUGAS ‘WARNET’ DALAM MENGANTISIPASI PENGAKSESAN SITUS PORNO OLEH PELANGGAN DI BAWAH UMUR

<sup>1</sup>JIMI N. MAHAMERUAJI, <sup>2</sup>HANNY HAFIAR

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran  
Jl. Raya Bandung – Sumedang Km. 21  
<sup>1</sup>mahameruaji@gmail.com

## ABSTRAK

Keberadaan Internet sebagai new media telah merambah setiap lapisan masyarakat. Hal ini membuka peluang yang direspons dengan menjamurnya Warung Internet. Jenis usaha ini dapat dianggap sebagai salah satu upaya bisnis untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang ingin mengakses informasi melalui internet. Namun, seiring dengan perkembangan program *software* internet, fungsi warnet bergeser tak sekedar menyediakan fasilitas informasi, namun juga melayani kebutuhan *entertainment*. Terdapat beberapa lapisan masyarakat yang mendatangi internet sekedar untuk bermain *game* online, termasuk anak-anak.

Pada kondisi tertentu, saat menggunakan internet, dapat saja pengguna melihat adanya situs-situs yang memiliki konten yang buruk, misalnya situs yang bermuatan pornografi. Hal ini menjadi persoalan serius manakala, pelanggan yang masih anak-anak yang tentu saja masih berada di bawah umur, secara tak sengaja membuka dan melihat isi situs tersebut. Oleh karena itu diperlukan peranan petugas warnet dalam meminimalisasi akses buruk dari situs semacam ini bagi pelanggannya.

Berdasarkan hal tersebut, riset ini bertujuan untuk melihat adanya upaya untuk mengoptimalkan peranan petugas warnet dalam mengantisipasi pengaksesan situs yang mengandung unsur pornografi oleh pelanggannya yang masih berada di bawah umur. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi kepada para petugas warnet di beberapa warnet yang banyak dikunjungi anak-anak. Adapun hasilnya menunjukkan terdapat berbagai kendala sehubungan upaya petugas untuk memberi pemahaman tentang efek negatif pornografi kepada anak-anak. Namun demikian, terdapat pula upaya yang dilakukan oleh petugas warnet yang terdiri dari beberapa tahapan komunikasi yang disampaikan kepada pelanggannya yang masih di bawah umur.

**Kata Kunci:** *komunikasi, petugas warnet, internet, pornografi, anak-anak*

---

---

## PENDAHULUAN

Dewasa ini penggunaan internet sudah merambah berbagai lapisan masyarakat. Kini internet tak lagi hanya bisa dinikmati oleh kalangan tertentu yang memiliki status ekonomi menengah ke atas. Kalangan masyarakat dengan berbagai kelas ekonomi sosial, tingkat pendidikan, bahkan range usia sudah bisa dengan bebas menikmati fasilitas internet.

Terdapat beberapa upaya pemerintah dan pihak-pihak terkait yang menjadikan internet bukan lah media asing yang eksklusif. Di antaranya program internet goes to school, internet masuk desa, free wifi, dan lain sebagainya. Di samping itu, banyak provider yang

menyediakan jasa layanan kuota internet memberikan harga relatif terjangkau di bandingkan harga pertama kali internet mulai diperkenalkan kepada masyarakat.

Hal ini tentunya harus ditanggapi dengan respons positif. Mengingat upaya dan perkembangan ini dapat diartikan bahwa masyarakat tak lagi buta informasi dan selalu dapat mengetahui informasi terkini sehubungan dengan topik-topik yang diminatinya. Namun demikian keberadaan internet ini dapat diibaratkan bagaikan pisau bermata dua yang juga memiliki dampak negatif bagi masyarakat. Terutama jika internet sebagai salah satu fasilitas untuk mengakses informasi, disalahgunakan pemanfaatannya.

Salah satu dampak negatif dari mudahnya penggunaan internet, dirasakan cukup meresahkan, terutama jika menyangkut penggunaan internet oleh anak di bawah umur. Kini tak jarang orang tua melengkapi anak-anaknya dengan fasilitas telepon seluler. Tujuan utamanya pastilah untuk memudahkan komunikasi antara orang tua dengan anak, namun, seiring perkembangan teknologi, kini banyak handphone yang dilengkapi dengan fasilitas internet. Artinya anak-anak akan semakin mudah untuk mengakses internet via *handphone*-nya.

Hal yang digambarkan di atas mungkin hanya terjadi di beberapa lapisan masyarakat yang keadaan ekonomi keluarganya termasuk ke dalam golongan ekonomi menengah ke atas, sehingga orang tua dapat melengkapi anak-anaknya dengan *handphone* plus kuota internetnya. Namun tak berarti anak-anak yang tak memiliki *handphone* dan fasilitas internet akan terbebas dari dampak negatif internet, karena di berbagai wilayah perkotaan, dengan mudah didapati usaha warung internet yang menyediakan fasilitas komputer dan internet untuk memenuhi berbagai keperluan masyarakat yang membutuhkan fasilitas tersebut.

Pada beberapa kesempatan dalam kegiatan pra riset. Dapat diketahui bahwa beberapa warnet banyak memiliki pelanggan anak-anak. Tak jarang sepulang jam sekolah, anak-anak yang masih berbaju seragam terlihat memenuhi ruangan di sebuah warnet. Kebanyakan dari anak-anak tersebut, datang untuk bermain game online yang disediakan warnet sebagai tambahan fasilitas. Sebagian anak-anak yang lain ada juga yang sekedar hadir menonton temannya yang sedang bermain game, atau bahkan belajar coba-coba bermain *game* seperti temannya.

Pada saat bermain internet, tak jarang terjadi peristiwa yang tidak disangka-sangka. Antara lain, munculnya gambar dan tulisan berbau pornografi yang diakses oleh pengguna sebelumnya, munculnya iklan-iklan tak senonoh yang mensponsori situs-situs tertentu, atau bahkan terbukanya situs yang memang dibuat untuk menyebarkan pornografi, baik sengaja ataupun tak sengaja.

Terlepas dari unsur kesengajaan atau tidak, anak-anak cenderung memberikan reaksi yang gaduh saat pornografi terpampang di indera penglihatan mereka, namun demikian, tak jarang ketidaksengajaan tersebut memancing keingintahuan anak-anak untuk membuka situs tersebut, apalagi jika anak-anak itu telah mengetahui cara membuka situs porno yang memang dirancang untuk mempermudah pengaksesan.

Akibatnya dapat diprediksi bahwa lambat laun, anak-anak tersebut datang ke warnet tak sekedar untuk bermain *game* melainkan justru untuk melihat situs porno. Hal ini merupakan kondisi yang memprihatinkan, mengingat telah banyak hasil riset dan peristiwa yang menunjukkan dampak buruk yang membahayakan dari pornografi ini terhadap anak-anak. Oleh karena itu diperlukan peranan yang optimal dari petugas warnet untuk

mengantisipasi pengaksesan situs porno oleh anak-anak yang masih berada di bawah umur, sebagai salah satu bagian dari rasa tanggung jawab sosialnya.

Berdasarkan hal itu pula lah penelitian ini dilakukan agar dapat menjadi informasi bagi pihak-pihak terkait yang memiliki kepedulian atas masa depan anak-anak yang bisa jadi akan atau bahkan telah terkontaminasi oleh pornografi sebagai bagian dari resiko perkembangan jaman yang memasuki era serba digitalisasi.

Dalam perkembangan peradaban manusia tidak lepas dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Internet merupakan salah satu bentuk teknologi komunikasi dan informasi yang sangat pesat perkembangannya. Internet merupakan suatu jaringan komputer yang saling menghubungkan antara jaringan yang satu dengan jaringan yang lainnya yang memungkinkan penggunaanya secara efektif dan efisien untuk melakukan aktivitas sehari-hari seperti berkomunikasi dan bertukar informasi dan pengetahuan tanpa terhalang oleh perbedaan jarak, perbedaan waktu, atau faktor geografis.

Di Indonesia sendiri saat ini remaja dan anak-anak adalah salah satu khalayak pengguna Internet yang sangat potensial. Berbagai penelitian telah dilakukan untuk menggambarkan peningkatan penggunaan Internet di Indonesia, khususnya di kalangan remaja dan anak-anak. Hasil penelitian tentang penggunaan media di Kota dan Kabupaten Bandung terhadap murid SLTA di tahun 2011 memberikan gambaran yang menunjukkan bahwa pengguna aktif Internet melewati penonton aktif televisi dan film. Selain itu terdapat persentase yang cukup besar dari responden yang terbiasa mengakses Internet lebih dari 3 jam. (Dinas Kominfo Jawa Barat, 2011).

Penggunaan Internet selain terus meningkat juga memberikan kebebasan pada penggunaanya yang kadangkala memberi peluang melanggar aturan yang telah ditetapkan oleh para penyedia layanan di Internet. Saat ini kita dapat dengan mudah melihat anak-anak yang berusia dibawah umur namun sudah memiliki akun Facebook padahal batas legal penggunaan Facebook seperti ditulis di situs resminya sebenarnya adalah 13 tahun. Peraturan ini nyatanya seperti tidak digubris karena kenyataannya cukup banyak anak-anak di bawah 13 tahun yang memiliki akun media sosial dan berjaringan dengan teman dari berbagai usia. Anak-anak di berbagai kota di Indonesia khususnya kota-kota besar yang memiliki akses Internet cukup baik dengan mudah ditemui mengakses Internet atau menggunakan media sosial.

Internet merupakan sarana untuk menambah pengetahuan atau informasi. Bagi pelajar remaja atau anak, Internet juga dapat digunakan untuk aktif mencari tahu beragam hal yang berkaitan dengan hobi mereka misalnya musik, film, olahraga, permainan dll. Internet juga dapat digunakan untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya dan juga untuk mengekspresikan diri mereka. Penelitian tim Fakultas Ilmu Komunikasi Unpad di tahun 2013 menyebutkan bahwa kini rentang usia dalam mengenal Internet menjadi semakin muda. Usia 9-12 tahun dianggap merupakan sebuah rentang waktu dimana anak akan sangat dekat dengan Internet (Kuswarno, 2013). Dengan pesatnya penetrasi Internet dalam masyarakat dan juga semakin terjangkau harga-harga peralatan elektronik, tentunya akan ada kemungkinan rentang usia ini akan menjadi semakin muda.

Salah satu dampak negatif yang dikhawatirkan dari penggunaan Internet pada anak adalah bahwa anak-anak akan menjadi “kecanduan” Internet. Telah dibahas sebelumnya bahwa akses Internet pada anak-anak saat ini sudah menjadi suatu hal yang tidak aneh lagi. Anak menggunakan Internet untuk beragam keperluan, mulai dari mencari bahan untuk

mengerjakan pekerjaan rumah, sarana untuk menambah pengetahuan atau informasi di luar dari yang telah diajarkan di sekolah, mencari tahu beragam hal yang berkaitan dengan hobi mereka, untuk bermain, bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya dan juga untuk mengekspresikan diri mereka. Meskipun demikian, dari hasil penelitian yang telah dilakukan, banyak aktivitas lewat Internet yang dilakukan oleh anak adalah kegiatan yang bersifat hiburan.

Ketika akses Internet melalui dilakukan untuk hal-hal yang bersifat menghibur, maka anak-anak akan semakin tertarik untuk terkoneksi dengan Internet dalam waktu yang lebih lama. Salah satu hal yang mencolok adalah mengenai penggunaan Internet untuk bermain game online. Baik itu lewat alat pribadi ataupun di warnet, game online adalah sebuah fenomena yang patut mendapat perhatian tersendiri. Misalnya saja, dalam sebuah kasus yang terjadi di lapangan diketahui bahwa ada anak yang sering tidak masuk sekolah dikarenakan ia sudah ketagihan game online dan memilih untuk bermain game di warnet. Selain game online, sebetulnya berbagai hal lain seperti media sosial juga dapat menimbulkan kecanduan. Hal-hal seperti ini harus diperhatikan dan orangtua harus jeli mengawasi anak serta mengatur seberapa lama si anak boleh terkoneksi dengan Internet. Orangtua harus selalu membiasakan anak untuk menyeimbangkan kegiatan online mereka, sehingga efek adiksi ini dapat dihindarkan.

Selain dampak internet yang dapat mengakibatkan kecanduan, saat ini sering ditemui kekerasan verbal yang bahkan beberapa menjurus kepada perilaku *cyberbullying* ditemukan dalam pengalaman keseharian remaja dan anak sebagai pengguna media digital. Salah satu kasus yang sering muncul misalnya bahwa banyak orang berkomunikasi di dunia maya dengan kata-kata yang kasar (goblok, anjing, dll) dan itu adalah hal yang biasa saja. Kemudian terkadang adapula semacam kejahatan berupa penyebaran foto-foto yang sifatnya memperlakukan pihak-pihak tertentu. Ada pula kasus di mana terjadi saling mengejek dalam Facebook yang berujung pada perkelahian di sekolah sehingga orangtua dari kedua anak tersebut harus dipanggil oleh pihak sekolah.

Perilaku kekerasan online yang menjurus pada *cyberbullying* tentunya adalah hal yang perlu diperhatikan secara lebih serius. Untuk itu diperlukan adanya komunikasi yang lebih intensif antara orangtua-guru dan anak mengenai bagaimana sebaiknya berkomunikasi dan berperilaku secara "baik" dalam lingkungan digital. Selain itu bagi anak harus juga diberikan pemahaman bahwa apapun yang mereka posting di Internet ataupun Facebook mempunyai kemungkinan untuk dapat tersebar secara luas dan dibaca/dilihat oleh siapa saja.

Dampak negatif yang sering menjadi perhatian bagi para orangtua dalam menyikapi penggunaan Internet anak adalah masalah pornografi. Internet dipandang sebagai media yang sangat bebas menyediakan informasi apapun, termasuk diantaranya beragam konten-konten yang bersifat pornografis. Dalam konteks Internet, materi-materi yang berbau pornografi atau menampilkan materi-materi seksual sebetulnya tidak hanya dapat diakses secara sengaja, namun juga dapat terakses secara tidak sengaja misalnya saja lewat iklan pop-up yang secara tiba-tiba muncul, atau lewat pencarian gambar lewat mesin pencari seperti google. Oleh karena itu, akses anak terhadap pornografi sebetulnya bisa diminimalisir apabila orangtua memiliki pengetahuan yang cukup memadai terkait beragam hal teknis seperti *parental control*, *filtering*, dll.

Selain masalah pornografi, satu hal yang seringkali luput dari perhatian orangtua adalah mengenai konten-konten kekerasan. Konten kekerasan ini terdapat dalam berbagai bentuk. Seperti sudah disinggung sebelumnya mengenai game online, konten kekerasan kerap muncul dalam berbagai game yang menampilkan kekerasan fisik dan adegan-adegan yang sadis dan penuh darah. Selain kekerasan fisik, bahasan sebelumnya juga telah menyebutkan adanya kekerasan secara psikis dan verbal yang terdapat pada media sosial.

Konten-konten yang bersifat pornografi maupun kekerasan adalah beberapa hal negatif yang dapat menerpa anak ketika mereka beraktifitas secara online. Akan tetapi, banyak anak yang merasa takut atau enggan membicarakan hal ini dengan orang dewasa yang ada di sekitar mereka dikarenakan mereka takut dimarahi. Hal ini memperlihatkan bahwa masih ada komunikasi yang tidak baik di antara anak dan orang dewasa (guru dan orangtua) terkait penggunaan Internet mereka. Di sini peran guru dan orangtua sangat penting untuk mendorong anak agar lebih terbuka dalam berkomunikasi dan bercerita mengenai hal-hal negatif apa saja yang dijumpai oleh anak di Internet. Semakin terbuka komunikasi, maka hal-hal negatif ini dapat segera teratasi dengan lebih baik.

Pengertian dari pornografi adalah kegiatan yang mengeksploitasi material dan informasi erotis mengenai seks dan hiburan. Pornografi dapat juga dikatakan sebagai tindakan mengeksploitasi segala sesuatu hal yang berkaitan dengan kegiatan seksual yang bertujuan untuk meningkatkan rangsangan seksual. (Coleman & Cressey, 1998)

Berdasarkan pengertian tersebut maka pornografi dapat diartikan sebagai segala bentuk materi konteks seksual baik berupa audio, visual, dan audiovisual yang disampaikan dalam bentuk tulisan, gambar, tayangan yang berfokus pada alat kelamin dan perilaku seksual yang bertujuan untuk memenuhi kepuasan atau kesenangan seksual.

Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya internet merupakan salah satu faktor utama yang menjadikan industri pornografi meningkat pesat. Salah satu yang seringkali mengakses media online ini oleh remaja-remaja yang merasa penasaran dan ingin tahu akan konten-konten porno yang disediakan oleh media online tersebut.

Dampak dari tingginya akses pornografi yang dilakukan oleh remaja sudah pasti akan memberikan dampak yang negatif karena pada dasarnya remaja merupakan fase dimana seseorang memasuki masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Sebutan tersebut biasanya diberikan kepada seseorang yang dimulai pada saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 22 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda.

Kecendrungan remaja saat ini dalam mengikuti tren yang sedang populer menjadikan remaja mulai tergantung pada internet untuk mengetahui tren yang hits saat ini. Internet merupakan media paling efektif dan efisien untuk menemukan beragam informasi dari manca negara, oleh karena itu remaja lebih suka menggunakan internet untuk menggali informasi yang mereka butuhkan. Rasa ingin tahu dan ingin mencoba para remaja ini yang menjadikan pornografi lebih banyak dinikmati oleh para remaja. Banyaknya situs-situs porno dalam internet juga menjadikan pornografi lebih cepat ditemukan dalam internet dari pada menemukan informasi yang berbau pendidikan (Lesmana, 1995).

Sesuatu yang paling menakutkan adalah apabila para remaja menjadi kecanduan terhadap pornografi, karena seringnya mengakses pornografi dalam internet. Konsumen pornografi cenderung mengalami efek kecanduaan, dimana apabila seseorang menyukai pornografi, seseorang akan merasakan kebutuhan untuk terus mencari dan memperoleh materi

pornografi. Bahkan pecandu pornografi cenderung akan mengalami proses peningkatan kebutuhan, yang akhirnya memicu sek bebas (*free sex*) di kalangan remaja.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara kepada sejumlah petugas warnet, baik yang merupakan petugas sekaligus pemilik, ataupun hanya sebagai karyawan yang ditugasi oleh pemilik bisnis warnet. Selain wawancara, teknik pengumpulan data juga dilakukan dengan cara observasi di lokasi, untuk mengamati reaksi dan perilaku pihak-pihak yang terkait dalam peristiwa pengaksesan situs porno oleh anak di bawah umur. Sedangkan warnet yang dipilih adalah warnet yang banyak dikunjungi oleh pelanggan anak-anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada saat aktivitas riset dilakukan, terkumpul sejumlah data yang dapat dikategorikan dan dipaparkan sebagai hasil penelitian. Data tersebut meliputi kendala yang dihadapi petugas warnet dalam mengantisipasi pengaksesan situs porno oleh anak-anak di bawah umur, dan tahapan komunikasi yang dilakukan petugas warnet, guna menyampaikan pesan kepada anak-anak untuk agar tidak terimbas pornografi.

### **1. Kendala yang dihadapi petugas dalam menghadapi pelanggan warnet di bawah umur**

Terdapat sejumlah peristiwa yang membuat petugas warnet harus memiliki cara tersendiri dalam menghadapi pelanggannya yang berada di bawah umur. Bagi petugas warnet, keberadaan pelanggan di bawah umur di tempat usahanya merupakan tantangan bisnis tersendiri. Artinya, terdapat keinginan untuk menolak kehadiran pelanggan di bawah umur yang dilandasi kekhawatiran adanya akses buruk internet terhadap anak-anak.

Namun di sisi lain, tak jarang anak-anak di bawah umur ini datang ke warnet untuk mengerjakan tugas sekolah yang mengharuskannya untuk menggunakan komputer atau pun mengakses internet. Akhirnya, pertimbangan untuk menolak pelanggan anak-anak menjadi tergerus, terutama jika melihat adanya keuntungan finansial yang akan diperolehnya dari konsumen dari golongan tersebut.

Diketahui ada beberapa konsekuensi yang harus ditanggung oleh petugas warnet sehubungan dengan perilaku pelanggannya yang masih anak-anak ini, seperti yang dituturkan sebagai berikut:

“waaah...anak-anak itu kalo ke sini suka rame-rame, barengan ama temen-temenya, yang maen cuma satu atau dua anak, tapi yang nonton atau nemeninnya banyak, kadang ruangan jadi penuh, dan suka ribut, sampai kadang-kadang yang lain juga jadi keganggu”<sup>1</sup>

Kehadiran anak-anak datang ke warnet secara bergerombol menunjukkan bahwa seorang anak cenderung merasa enggan untuk datang ke warnet sendirian, hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa: anak-anak cenderung memiliki perasaan ketergantungan pada teman sebaya, yang lebih besar dari pada orang dewasa (Dagun, 1990: 63).

Selain datang secara bergerombol dan tak jarang menimbulkan suasana ribut yang mengganggu, terdapat pula peristiwa yang berujung pada perkelahian, seperti yang dituturkan

---

1 Dodi, warnet Kalasan, Pharmindo

berikut ini: “awalnya suka ledek-ledekan kalau ada yang kalah, lama-lama jadi berantem, malahan ada yang sampai saling lempar, pukul-pukulan sambil teriak-teriak marah sama temennya”<sup>2</sup>.

Oleh petugas warnet lain, dikisahkan pula adanya kerusakan program dan alat yang disebabkan oleh pelanggan anak-anak, hal ini dinyatakan sebagai berikut:

“pokoknya kalo anak-anak udah maen, waah siap-siap aja bulak balik dipanggil ‘a..ieu teu jalan, a..kiborna rusak, mouse na hese’ wah macem-macem lah, padahal tadinya alat-alatnya ngga rusak, cuma kan maennya suka pada kasar trek trek trek, terus aja dipencetin padahal masih loading ya rusak akhirnya”<sup>3</sup>

Di samping meningkatnya resiko kerusakan pada alat properti dan program, terdapat pula keluhan ruangan yang menjadi kotor, seperti yang diutarakan berikut:

“biasanya anak-anak kalo maen suka sambil jajan, terus pada sambil makan atau minum, tapi suka nggak dibuang sampahnya, malah suka diselip-selip plastik pembungkusnya, jadi nambah kerjaan harus beres-beres lagi, apalagi suka ada air minuman tumpah ke karpet, jadi bau karena lama kering, udah dikasih tau juga buang sampah di tempat sampah di luar, kalo minum ati-ati, tetep aja, da dasarnya jorok barudak teh”<sup>4</sup>.

Jika meninjau aspek tahapan perkembangan anak-anak, terdapat aspek perkembangan fantasi, dimana fantasi yang ada pada diri seseorang itu bersifat: leluasa, bebas tidak terikat, dan liar (Ahmadi, 1991: 64). Namun demikian, tetap saja pengarahan dan pengawasan perlu dilakukan oleh orang dewasa di sekitarnya agar anak dapat belajar disiplin dan taat pada aturan demi ketertiban bersama, sebagai contoh belajar berdisiplin membuang sampah pada tempatnya, sekalipun di ruang publik seperti warnet. Selain kendala penggunaan alat yang kasar dan ruangan menjadi kotor, terdapat pula perilaku tak terpuji dari pelanggan anak-anak ini, yaitu: “paling sebel kalo ada anak maen di sini, masih kecil tapi udah coba-coba merokok, udah gitu batuk-batuk lagi”<sup>5</sup>.

Adapun persoalan lain yang dihadapi petugas warnet dalam rangka menghadapi konsumen yang masih berusia anak-anak, diungkapkan sebagai berikut:

“anak-anak teh kalo maen game suka pada lama, sampai kadang-kadang ada yang bener-bener mau pake teh nggak bisa karena komputernya udah penuh dipake semua, suka kasian, tapi kalo disuruh berhenti dulu, anak-anak teh suka pada ngedumel, ngomongnya pada kasar, trus suka ada yang jadi ngerusak barang di belakang kita, mending lama teh kalo lancar mah, kadang-kadang karena keasikan, uangnya nggak cukup, ngomongnya ngutang, tapi malah suka lama bayarnya teh”<sup>6</sup>.

---

2 Adang, Holis.Net, Taman Holis

3 Rohmat, F@stnet, Melong

4 Sidik, Warnet Shiddiq, Griyatama

5 Ika, FlashNet, Taman Burung

6 Asep, CCGK.Net, Cijerah

Sesungguhnya, reaksi yang digambarkan narasumber pada hasil wawancara di atas menunjukkan adanya kecenderungan bahwa anak tersebut memiliki kepribadian yang tidak sehat. Adapun tanda-tanda kepribadian tidak sehat, di antaranya memiliki karakter seperti: mudah marah (tersinggung), ketidakmampuan untuk menghindari dari perilaku menyimpang meskipun sudah diperingatkan, memiliki kebiasaan berbohong (Yusuf, 2001: 131).

Berkaitan dengan pornografi, terungkap beberapa kendala yang membuat petugas merasa kesulitan untuk menertibkan penggunaan internet oleh anak-anak, seperti yang tergambar dalam hasil wawancara berikut ini:

“namanya anak-anak kali ya, suka penasaran, denger dari teman, katanya edun-edun gitu, trus coba-coba buka yang ada gambar mesum atau apalah yang porno, biasanya gambar telanjang, padahal kan di komputer admin kan bisa liat misalnya konsumen di PC 1 lagi buka apa gitu kan ketauan, trus suka saya larang, ada yang langsung malu, nurut, terus pulang, tapi ada juga yang malahan marah sambil ngomong ‘bae we, nu penting mayar (biarin aja, yang penting bayar)’ atau kalo dibilangin ‘laporin ke bapak/ibunya’, dia malah menantang ‘bilangin aja da bapaknya juga ngga ada’, kalo dilaporin juga ke orang tuanya yang saya kebetulan kenal, kadang-kadang malah saya yang disalahkan, karena dianggap nyediain fasilitas, ah suka serba salah”<sup>7</sup>

Mengacu pada hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa ketegasan petugas warnet tak selalu cukup untuk mengantisipasi anak-anak terpapar pornografi, diperlukan juga kerjasama dengan pihak lain, terutama orang tua. Keberadaan, kepedulian dan kasih sayang orang tua sangatlah penting bagi perkembangan psikologis anak, sehingga ketiadaan, dan minimnya kepedulian serta kasih sayang orang tua dapat menumbulkan masalah yang bersifat kompleks. Hal ini seiring dengan pernyataan bahwa “ana-anak, atau remaja yang tidak menerima kasih sayang atau ditolak orang tuanya, memiliki beban yang berat dan berbahaya (Soelaeman, 1995: 77).

Selanjutnya, berdasarkan hasil lapangan tersebut, dapat digambarkan bahwa kendala-kendala yang dihadapi petugas warnet dalam melayani konsumen anak-anak yang nota bene masih berada di bawah umur, di antaranya adalah:

1. Pengguna hanya satu orang, yang datang bergerombol
2. Menimbulkan suasana gaduh yang mengganggu pengguna lain
3. Konflik yang dimulai dari ejekan tak jarang berakibat pada perkelahian
4. Tempat menjadi kotor oleh sampah jajanan
5. Bermain internet sambil mencoba merokok, untuk pamer di hadapan teman
6. Berlama-lama dalam pemakaian, menyebabkan antrian
7. Kurang uang untuk pembayaran sehingga menumbuhkan kebiasaan berhutang
8. Sulit ditegur, membantah jika ditegur, menantang jika dilarang sehingga terbiasa berlaku tidak sopan
9. Orang tua anak yang ditegur, bersikap tidak kooperatif
10. Tahapan komunikasi yang dilakukan petugas warnet, dalam menyampaikan pesan kepada pelanggan di bawah umur



Pada beberapa kasus yang mengacu pada peristiwa pengaksesan situs porno oleh anak di bawah umur yang menjadi pelanggan di warnetnya, petugas melakukan beberapa tindakan sehubungan dengan hal tersebut. Tindakan tersebut meliputi pengawasan dan peneguran, seperti yang dituturkan sebagai berikut:

“kalo ada anak-anak yang datang tapi gelagatnya beda, misalnya bisik-bisik, atau terus-terusan dikit-dikit ngeliat ke saya, biasanya langsung saya awasi situs apa yang dibukanya lewat komputer admin, trus kalo ternyata bener buka-buka yang porno-porno gitu langsung saya tegur ‘heh, jangan buka-buka yang macem-macem, ayo tutup’, biasanya suka langsung nurut sambil pada takut, atau malu gitu”<sup>8</sup>.

Terdapat rentang usia yang biasa diamati oleh petugas sehubungan dengan antisipasi pengaksesan situs porno. Beberapa petugas menyebutkan bahwa yang cenderung mulai coba-coba membuka situs jenis tersebut adalah anak usia sekolah menengah pertama atau anak sekolah dasar yang kira-kira sudah kelas 6 atau 5. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa perkembangan perasaan seksual biasanya dimulai di kisaran usia 12 tahun (Zulkifli, 1986: 60).

Selain pengawasan dan peneguran, terdapat cara lain yang digunakan petugas warnet, yaitu: “samperin aja, trus suruh cepet matiin, suruh pulang, sambil dibilangin ‘awas bilangin ke sekolah’ karena kebetulan warnet saya kan emang di depan sekolahnya anak itu, saya tau”<sup>9</sup>. Peringatan untuk dilaporkan ke pihak sekolah, menunjukkan adanya kepercayaan petugas warnet akan pentingnya fungsi pendidikan untuk mengarahkan anak agar dapat menjadi calon anggota masyarakat yang baik (Soekanto, 1992: 41).

Adapun langkah lain yang diambil oleh petugas, adalah mematikan program melalui komputer admin, seperti yang disampaikan berikut ini: “kalo anak-anak ada yang iseng-iseng buka langsung aja saya close dari sini (komputer admin), langsung di off aja, trus saya jutekin, ‘cepat pulang, nggak usah bayar, jangan ke sini lagi kalo nakal begitu’, biarin aja biar kapok dan nggak keterusan”

Selain komunikasi langsung yang dilakukan petugas warnet kepada anak-anak yang mencoba membuka situs porno, terdapat pula upaya untuk melakukan komunikasi via tulisan, dengan memasang selebar kertas di dinding dengan huruf besar berisi kalimat “ANAK-ANAK DILARANG MELIHAT TULISAN, GAMBAR, VIDEO PORNO. AWASSS!!!”. Sekalipun tulisan tersebut berstandar ganda, namun menurut petugas, tulisan tersebut menjadi peringatan dan membuat anak-anak berpikir ulang sebelum memberanikan diri membuka situs konten pornografi.

Berdasarkan data lapangan tersebut, dapat disarikan bahwa tahapan komunikasi yang dilakukan petugas warnet untuk mengantisipasi pengaksesan situs berbau pornografi oleh anak di bawah umur meliputi: 1) Pengawasan, 2) Peneguran, 3) Pelarangan, 4) Peringatan dilaporkan pada orangtua atau guru, 5) Penghentian penggunaan komputer via admin, 6) Sanksi pelarangan untuk datang kembali, 7) Pemasangan lembar peringatan di dinding.

---

8 Sidik, Warnet Shiddiq, Griyatama

9 Asep, CCGK.Net, Cijerah

## **PENUTUP**

Terdapat beberapa hasil temuan yang dapat ditarik sebagai kesimpulan, antara lain:

1. Kendala-kendala yang dihadapi petugas warnet dalam melayani konsumen anak-anak yang nota bene masih berada di bawah umur, di antaranya adalah: Pengguna hanya satu orang, yang datang bergerombol; Menimbulkan suasana gaduh yang mengganggu pengguna lain; Konflik yang dimulai dari ejekan tak jarang berakibat pada perkelahian; Tempat menjadi kotor oleh sampah jajanan, Bermain internet sambil mencoba merokok untuk pamer di hadapan teman; Berlama-lama dalam pemakaian yang menyebabkan antrian; Kurang uang untuk pembayaran sehingga menumbuhkan kebiasaan berhutang; Sulit ditegur, membantah jika ditegur, menantang jika dilarang sehingga terbiasa berlaku tidak sopan; serta adanya fenomena orang tua anak yang ditegur, bersikap tidak kooperatif.
2. Tahapan komunikasi yang dilakukan petugas warnet untuk mengantisipasi pengaksesan situs berbau pornografi oleh anak di bawah umur meliputi: Pengawasan; Peneguran; Pelarangan; Peringatan dilaporkan pada orangtua atau guru; Penghentian penggunaan komputer via admin; Sanksi pelarangan untuk datang kembali; dan Pemasangan lembar peringatan di dinding.

Adapun rekomendasi yang dapat disarankan adalah peningkatan kepedulian petugas warnet sehingga tak membiarkan dan mengabaikan perilaku anak yang negatif terutama jika mengakses situs berbau pornografi, agar dapat diminimalisasi efek buruk dari pornografi terhadap perkembangan jiwa anak-anak, sebagai salah satu bentuk tanggung jawab sosial. Selain itu diharapkan orang tua dan guru dapat berperan aktif dalam mengawasi dan mengarahkan kegiatan anak, terutama jika anak sudah memiliki rutinitas untuk sekedar bermain internet di warnet, karena selain memiliki resiko berdampak negatif pada perkembangan psikologis anak, terlalu lama bermain internet di warnet juga menimbulkan efek malas gerak dan kurang fit pada fisik anak-anak, serta dikhawatirkan tidak dapat menghargai nilai uang sejak usia dini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, Abu. (1991). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Rineka Cipta
- Coleman, J. W & Cressey, D. R. (1998). Social Problems 3th ed. New York : Harper & Row Publisher.
- Dagun, Save M. (1990). Psikologi Keluarga. Jakarta: Rineka Cipta
- Kuswarno, Engkus. (2013). Studi Penggunaan Internet Dan Model Literasi Media Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar Di Wilayah Jawa Barat. Unpad
- Lesmana, Tjipta. (1995). Pornografi dalam Media Massa. Jakarta: Puspa Swara

Soekanto, Soerjono. (1992). Sosiologi Keluarga, Tentang ikhwal Keluarga, Remaja, dan Anak. Jakarta: Rineka Cipta.

Soelaeman, Dadang. (1995). Psikologi Remaja, Dimensi-dimensi Perkembangan. Bandung: Mandar Maju

Yusuf, Symsu. (2001). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: Remadja Rosdakarya

Zulkifli (1986). Psikologi Perkembangan. Bandung: Remadja Rosdakarya.