

EVALUASI PENGATURAN OPERASIONAL WARNET *GAMES ONLINE*
BERDASARKAN PERATURAN DAERAH NO. 1 TAHUN 2003 DI
KECAMATAN ILIR TIMUR I KOTA PALEMBANG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Dalam Menempuh Derajat Sarjana S-1

Ilmu Administrasi Negara



Oleh :

SITI UTAMI PUTRI

NIM.07011381320034

JURUSAN ILMU ADMINISTRASI NEGARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2018

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

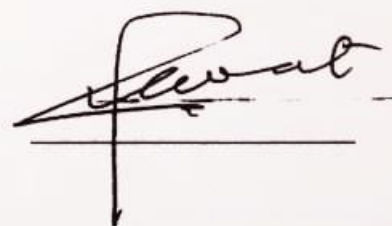
**EVALUASI PENGATURAN OPERASIONAL WARNET *GAMES ONLINE*
BERDASARKAN PERATURAN DAERAH NO. 1 TAHUN 2003
DI KECAMATAN ILIR TIMUR I KOTA PALEMBANG****SKRIPSI**

Oleh:

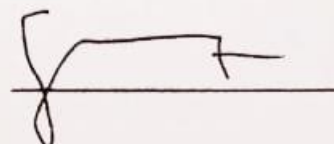
SITI UTAMI PUTRI
07011381320034

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing, 11 Oktober 2018

Pembimbing I

Drs. H. Joko Siswanto, M.Si
NIP. 195706051985031003

Pembimbing II

Drs. Gatot Budiarto, M.S
NIP. 195806091984031002

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

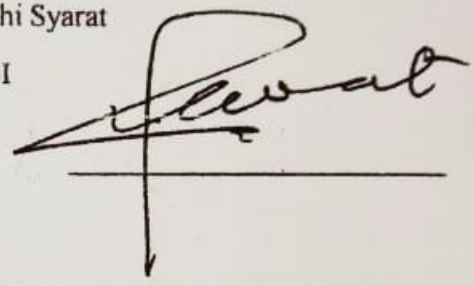
EVALUASI PELAKSANAAN WARNET *GAMES ONLINE*
BERDASARKAN PERATURAN DAERAH NO. 1 TAHUN 2003
TENTANG PENGATURAN OPERASIONAL TEMPAT HIBURAN
DI ILIR TIMUR I

SKRIPSI

Telah dipertahankan di Depan Tim Penguji
Pada tanggal 11 Oktober 2018
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

TIM PENGUJI SKRIPSI

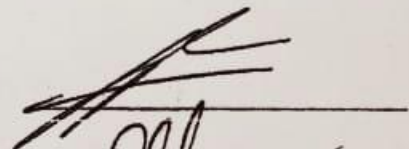
Drs. H. Joko Siswanto, M.Si
Ketua



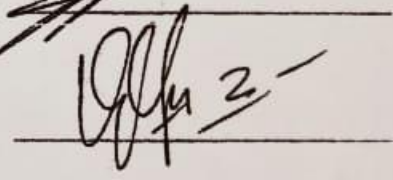
Drs. Gatot Budiarto, M.S
Anggota



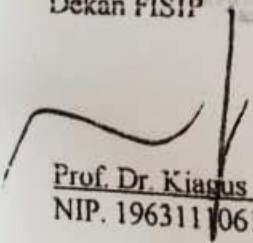
Dra. Martina, M.Si
Anggota



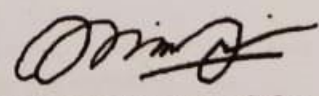
Dra. Nengyanti, M.Hum
Anggota



Mengetahui:
Dekan FISIP



Ketua Jurusan Administrasi Negara,



Prof. Dr. Kiagus Muhammad Sobri, M.Si
NIP. 196311061990031001

Zailani Surya Marpaung, S.Sos., MPA
NIP. 198108272009121002

Motto dan Persembahan

“Orang yang suka berkata jujur akan mendapatkan 3 hal, yaitu: Kepercayaan, Cinta dan Rasa hormat”

(Sayidina Bin Abi Thalib)

“Tetaplah teguh pendirian, sabar menghadapi cobaan, tawakal Insha Allah, Allah bersamamu ”

(Siti Utami Putri)

Skripsi ini Saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW
2. Kedua orang tua Saya, Bapak H. Iskandar Mirza Subki, BSc, Ibu Tuti Bayumi.
3. Adik saya, Yudha Pratama Putra, AMd dan Jullia Fatriana Putri
4. Dosen Pembimbing saya yang senantiasa bersabar dalam membimbing Saya.
5. Dosen Akademik saya Dra. Martina, M.Si yang senantiasa membimbing proses akademik saya 2014-2018
6. Sahabat Saya Suci, Ami, Noveita, Jipa
7. Almamater Universitas Sriwijaya yang di banggakan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang merupakan tugas dan kewajiban guna melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana (S-1) Ilmu Administrasi Negara.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan itu, penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua saya Bapak H. Iskandar Subki, B.Sc dan Ibu Tuti Bayumi yang selalu mendoakan dan memberi dukungan baik secara moril maupun materil
2. Bapak Prof. Dr. Kiagus Muhammad Sobri, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.

3. Bapak Dr. Raniasa Putra, M.Si dan Ibu Dra. Martina, M.Si selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Ilmu Administrasi Negara Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Periode 2014-2018
4. Bapak Zailani Surya Marpaung, S.Sos., MPA selaku Ketua Jurusan Ilmu Administrasi Negara Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Ermanovida, S.Sos., M.Si selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Administrasi Negara Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya, sekaligus
6. Ibu Dra. Martina., M.Si selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan ilmu pengetahuannya, serta sabar dalam memberikan solusi, kritik maupun saran terbaik.
7. Bapak Drs. H. Joko Siswanto, M.Si selaku pembimbing I yang telah memberikan ilmu pengetahuannya, yang sabar dalam memberikan solusi terbaik, memberikan kritik dan saran yang membangun bagi penulis selama bimbingan.
8. Bapak Drs. Gatot Budiarto, M.S selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan ilmu pengetahuannya, yang sabar dalam memberika solusi terbaik, memberikan kritik dan saran yang membangun bagi penulis selama bimbingan.
9. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan Tata Usaha (TU) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya kampus Palembang.
10. Adik saya, Yudha Pratama Putra, A.Md, Jullia Fatriana Putri, dan sahabat saya Suci Wulandari, S.IP, Utami Chanyo Putri, S.IP, Dea Adella, S.IP, Noveita Zetya Lencana Putri, S.IP yang telah memberikan semangat dan saran yang membangun.
11. Teman-teman seperjuangan Ilmu Administrasi Negara Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sriwijaya.

Dengan segenap kerendahan hati penulis mengharapkan saran dari semua pihak demi skripsi ini. Semoga skripsi yang dibuat ini dapat bermanfaat dikemudian hari sebagai referensi yang dapat dipertanggung jawabkan.

Palembang, 2018

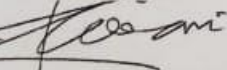
Penulis

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pengawasan Warnet berdasarkan Peraturan Daerah No. 1 tahun 2003 tentang Pengaturan Operasional Tempat Hiburan, di Kecamatan Ilir Timur I kota Palembang, karena ada 3 warnet di Kecamatan Ilir Timur I yang masih melanggar jam operasional Warnet *games online*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Evaluasi Pengaturan Operasional Warnet *games online* ini berjalan berdasarkan Peraturan Daerah No. 1 tahun 2003. Penelitian ini menggunakan kualitatif dengan teknik deskriptif. Teknik pengambilan data meliputi wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teori CIPP dari Daniel L. Stufflebeam yang memiliki 4 dimensi yaitu *Context, Input, Process, Product*. Diketahui 3 Dimensi yang belum mengikuti Peraturan Daerah dengan baik yaitu Dimensi *Context* Indikatornya Lingkungan yang tidak terpenuhi: masyarakat setempat terganggu akan adanya Warnet *games online* dan kecemasan orang tua karena adanya anak dibawah umur yang bermain di Warnet *games online*, dimensi *Input* Indikatornya Aturan: pengusaha Warnet belum mengikuti Peraturan Daerah no. 1 tahun 2003 pasal 9 Larangan, pasal 15 sanksi administratif, pasal 17 ketentuan pidana, Pengawasan juga tidak ketat yang membuat Pemilik Warnet tidak takut akan Peraturan Daerah pada pasal 17 dan Dimensi *Process* Indikatornya Kapan (*When*): Warnet yang masih melanggar jam Operasional yang ditetapkan oleh Peraturan Daerah di Pasal 11. Hasil Penelitian, bahwa Pelaksanaan Warnet *games online* ini dari segi pengawasan, dan Peraturan Daerah belum berjalan. Karena masih ada 3 Warnet yang belum diberi sanksi pidana dan administrasi yang telah sesuai pada Peraturan Daerah No. 1 tahun 2003 pasal 15 dan pasal 17. Kesimpulan pada penelitian ini bahwa pengawasan yang kurang ketat, dan Warnet *games online* yang tidak patuh dengan Peraturan Daerah. Saran penelitian ini harus ditindak lanjuti upaya pencegahan Warnet *games online* yang masih melanggar aturan jam Operasional, harus lebih memberikan sanksi/pidana yang ketat dan tegas, agar masyarakat bisa tenang dan Pemilik usaha Warnet bisa melaksanakan Peraturan Daerah dengan baik.

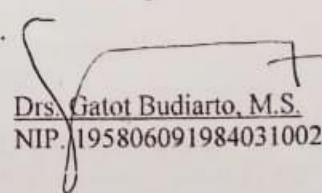
Kata Kunci :Evaluasi, Pengaturan Warnet *games online*, pengawasan, Peraturan Daerah No. 1 tahun 2003

Pembimbing I



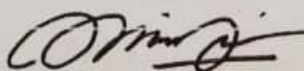
Drs. H. Joko Siswanto, M.Si
NIP. 195706051985031003

Pembimbing II



Drs. Gatot Budiarto, M.S.
NIP. 195806091984031002

Palembang, November 2018
Ketua Jurusan Administrasi Negara
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



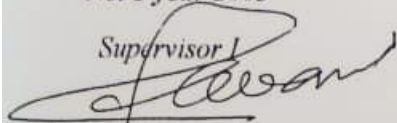
Zailani Surya Marpaung, S.Sos., MPA
NIP. 198108272009121002

ABSTRACT

This research was motivated by a lack of internet cafe supervision based on Regional Regulation Number 1 of 2003 concerning Operational Arrangement of Entertainment, in Ilir Timur 1 Subdistrict, Palembang City, because there were 3 internet cafes in Ilir Timur 1 Subdistrict which were still violating the operational hours of internet cafe games online. The purpose of this study is to find out how the Evaluation of Operational Settings for Internet Cafes Games online runs based on Regional Regulation Number 1 of 2003. This study uses qualitative with descriptive techniques. Data collection techniques include interviews and documentation. This study uses the CIPP theory of Daniel L. Stufflebeam which has 4 dimensions namely Context, Input, Process, Product. There are 3 Dimensions that have not followed the Regional Regulations well, namely the Dimensions Context Indicator that are not fulfilled Environment: local people are disturbed by the existence of internet online games and parental anxiety due to underage children playing Warnet online games, dimension Input Indicators Rules: internet cafe entrepreneurs not yet following Regional Regulation Number 1 of 2003 Article 9 Prohibition, Article 15 administrative sanctions, article 17 of the criminal provisions, supervision is not tight which makes owners Buddhism does not fear the Regional Regulation on article 17 and Dimensional Process indicators When(When): Figuring that still violate hour Operational set by Regional Regulations in Article 11. Results of the Research, that the Implementation Warnet online games of this in terms of supervision, and Regional Regulations has not been implemented. Because there are still 3 internet cafes that have not been given criminal and administrative sanctions according to Regional Regulation Number 1 of 2003 Article 15 and Article 17. Conclusions in this study are that supervision is not strict, and internet online games are not compliant with regional regulations. The suggestion of this research must be followed up on efforts to prevent internet cafe online games that are still violating the operational hours rules, must provide more strict and strict sanctions / crimes, so that the public can be calm and the cafe owners can implement the regional regulations properly.

Keywords: *Evaluation, Setting internet cafe games online, supervision, Regional Regulation No. 1 year 2003*

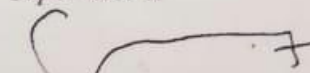
Supervisor I



Dr. H. Joko Siswanto, M.Sc.

NIP. 195706051985031003

Supervisor II

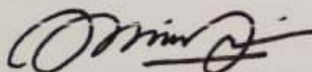


Dr. Gatot Budiarto, MS

NIP. 195806091984031002

Palembang, November 2018

*Chair of the State Administration Department of the
Faculty of Social and Political Sciences
Sriwijaya University*



Zailani Surya Marpaung, S.Sos., MPA

NIP. 198108272009121002

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
MOTTO DAN PESEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
Manfaat Teoritis	11
Manfaat Praktis	11
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	12
2.1.1 Pengertian Evaluasi	13
2.1.2 <i>Context Evaluation</i>	14
Deskripsi	14
Lingkungan yang tidak terpenuhi	14

Populasi dan sampel yang dilayani	15
Tujuan proyek	15
2.1.3 <i>Input Evaluation</i>	16
Sumber Daya Manusia	16
Sarana dan peralatan pendukung	17
Dana dan anggaran	17
Berbagai prosedur dan aturan yang diperlukan	17
2.1.4 <i>Process Evaluation</i>	18
Apa (What)	19
Siapa (Who)	19
Kapan (When)	19
2.1.5 <i>Product Evaluation</i>	19
Kelanjutan	20
Akhir	20
Modifikasi program	20
2.2 Kerangka Teori	22

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	23
3.2 Definisi Konsep	23
3.3 Fokus Penelitian	24
3.4 Jenis dan Sumber Data	26
3.4.1 Data primer	27
3.4.2 Data sekunder	27
3.5 Informan Kunci	27
3.6 Teknik Pengumpulan Data	28
3.6.1 Wawancara mendalam	28
3.6.2 Observasi	28
3.6.3 Dokumentasi.	29
3.7 Teknik Analisis Data	29
3.7.1 Reduksi data	29
3.7.2 Penyajian data	30

3.7.3 Penarikan kesimpulan dan verifikasi	30
---	----

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambar pelaksanaan warnet games online	31
Sejarah singkat terbentuknya Warung Internet	31
4.2 Fungsi Warnet di Indonesia	34
Menambah wawasan dan pengetahuan	34
Komunikasi menjadi lebih cepat	34
Mudahnya belanja di Internet	34
Internet sebagai wahana hiburan	35
Berbagi apapun menjadi lebih mudah	35
Memudahkan mencari lowongan pekerjaan	35
Pentingnya internet dalam dunia bisnis	35
4.3 Hasil dan Pembahasan	36
4.3.1 <i>Context Evaluation</i>	37
Deskripsi	37
Lingkungan yang tidak terpenuhi	38
Populasi dan sampel yang dilayani	39
Tujuan proyek	40
4.3.2 <i>Input Evaluation</i>	40
Sumber Daya Manusia	41
Sarana dan peralatan pendukung	43
Dana dan anggaran	44
Berbagai prosedur dan aturan yang diperlukan	48
4.3.3 <i>Process Evaluation</i>	49
Apa (What)	50
Siapa (Who)	50
Kapan (When)	51
4.3.4 <i>Product Evaluation</i>	52
Kelanjutan	52
Akhir	53
Modifikasi program	54

BAB V PENUTUP

Kesimpulan	56
Saran	57
Daftar Pustaka	58
Lampiran	

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Jumlah Warnet di kota Palembang	6
2. Penelitian yang berkaitan dengan program terdahulu	21
3. Fokus Penelitian	24
4. Subyek, obyek, dan sampel yang dilayani berdasarkan Program Warnet, Peralatan pendukung, dan sampel penelitian	39
5. Sumber Daya Manusia berdasarkan pendidikan, keahlian, pengawasan	42
6. Sumber Daya Manusia berdasarkan pendidikan, keahlian, pengawasan	43
7. Sumber Daya Manusia berdasarkan pendidikan, keahlian, pengawasan	43
8. Total Pajak Warnet 2013-2016	44
9. Dana dan Anggaran keuangan Warnet Hans pro <i>gaming</i>	45
10. Dana dan anggaran keuangan Warnet Legos <i>gaming</i>	46
11. Dana dan anggaran keuangan Warnet Rafael <i>gaming</i>	47
12. Program Surat Peringatan yang beroperasi di warnet Ilir Timur I	53
13. Prosedur dari Perda No. 1 tahun 2003 pasal 15, dan 17	54
14. Prosedur baru dari Pemerintah untuk Pengusaha Warnet <i>games online</i>	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Anak SMP di Warnet Legos <i>gaming</i>	4
2. Anak dibawah umur 13 tahun bermain <i>games online</i>	4
3. Warnet Games Online e-sports Hans pro Gaming	32
4. Warnet Legos di Ilir Timur I	33
5. Parkiran Warnet Hans Pro <i>gaming</i>	38
6. Warnet Hans Pro <i>gaming</i>	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Kartu konsul pembimbing skripsi Drs. H. Joko Siswanto, M.Si	59
Lampiran 2 Kartu konsul penguji skripsi Dra. Martina M.Si	
Lampiran 3 Kartu konsul penguji skripsi Dra. Nengyangti, M.Hum	
Lampiran 2 Peraturan Daerah No. 1 tahun 2003.....	60
Lampiran 3 Gambar peta Kecamatan Ilir Timur I	70
Lampiran 4 Pedoman wawancara	61
Lampiran 5 Matriks wawancara	64
Lampiran 6 Data penelitian	67

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di penghujung abad ke-20, berkembang satu fenomena yang tidak pernah terbayang sebelumnya, yakni perkembangan kemampuan dan teknologi Komunikasi dan Informasi. Perkembangan teknologi tersebut telah menunjukkan banyak layanan dapat dilakukan dalam 24 jam tanpa terpengaruh oleh waktu, dalam arti kapan dan dimana saja. Lalu bagaimanakah teknologi informasi ini dimanfaatkan secara optimal oleh lembaga-lembaga pemerintahan seperti halnya dunia usaha. Memanfaatkan usaha secara optimal inilah yang harus dilakukan oleh Pengusaha Warnet. Warnet *games online* ini merupakan tempat orang-orang mendapatkan informasi yang akurat. Di Indonesia sudah banyak Perizinan usaha hiburan Warnet *games online*, perizinan usaha Warnet *games online* tersebut terkadang juga salah tidak melaksanakan Peraturan Daerah, pengusaha Warnet hanya ingin mendapatkan keuntungan investasi. Pemerintah telah mengeluarkan Perda no. 1 tahun 2003 tentang pengaturan operasional tempat hiburan, dimana operasional tempat hiburan ini masih sering dilanggar oleh pengusaha Warnet *games online* yang tidak menaati aturan dari Perda tersebut. Pengawas Satpol PP juga belum berjalan efektif dalam tugasnya untuk menutup Warnet *games online*, Fungsi Internet seharusnya untuk mencari dan mendapatkan informasi, Dengan adanya Internet sekarang, anak-anak bisa mendapatkan hal-hal diluar dugaan orang tua, tidak hanya untuk Informasi saja, akan tetapi mereka malah menggunakan Internet untuk bermain games disalah satu Warnet yang mereka favoritkan tersebut. Warnet atau bisa disebut dengan

(Warung Internet) ini sering sekali terlihat di jam 8 telah siap untuk dibuka dan siap untuk dimainkan para pengguna Warnet. Dugaan tersebut telah terbukti dari banyaknya Siswa sekolah yang ada di Warnet tersebut. Semakin berkembangnya teknologi, lalu muncul lah Internet untuk mencari informasi. Internet merupakan produk teknologi yang banyak dimanfaatkan oleh masyarakat. Sebagai produk teknologi, maka internet dapat memunculkan jenis interaksi sosial baru yang berbeda dengan interaksi sosial sebelumnya. Jika pada masa lalu, masyarakat berinteraksi di dalam dunia maya atau melalui interaksi sosial online. Melalui kecanggihan teknologi informasi, maka masyarakat memiliki alternative lain untuk berinteraksi sosial. Munculnya Internet dapat menghubungkan antar manusia dari berbagai belahan dunia yang tidak saling kenal sebelumnya dengan cara mengkoneksikan computer dengan jaringan internet. Salah satunya adalah kebutuhan akan informasi. Setiap orang membutuhkan informasi sebagai bagian dari tuntutan kehidupan dan sebagai penunjang kegiatannya. Internet sangat bermanfaat bagi pemenuhan kebutuhan informasi tersebut. Jumlah pengguna Internet di dunia semakin meningkat, pernyataan ini dikutip dari Nur Syam dalam buku yang berjudul "*Media Sosial Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*" dan berujuk pada data Kementerian Komunikasi dan Informatika RI (Kemenkominfo RI) mengatakan bahwa :

“Jumlah pengguna internet di dunia meningkat drastis. Dari 0.4% pengguna dari seluruh penduduk dunia ditahun 1995, kini naik hampir 60 kali lipat pada 2008 yaitu 1.565.000.000 juta manusia yang mengakses internet. Hal ini menunjukkan bahwa internet menjadi salah satu media untuk informasi masyarakat dunia. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika RI (Kemenkominfo RI), pengguna internet kurang dari 200 juta orang pada tahun 1998. Kemudian meningkat tajam menjadi 1,7 miliar orang yang mengakses internet pada 2010. Pengguna internet di Indonesia mencapai 30 juta orang atau sekitar 12,5 persen populasi penduduk Indonesia. Internet yang semakin banyak ini juga sering disalahgunakan dalam permainan *games online* pada era tahun 2006 *games online* mulai berkembang pesat. Dari yang hanya bermain *games nin tendo* berubah menjadi *games online* yang bisa saling berkomunikasi dari berbeda Kota dan Negara.” (Syam, 2016:3)

Peraturan daerah nomor 1 tahun 2003 tentang pengaturan operasional warnet ini juga mempunyai larangan ditempat-tempat hiburan, termasuk *Video games/Warnet games online* yang menjadi bahasan dalam penelitian ini. Pada pasal 9 dijelaskan bahwa ada beberapa penyelenggara tempat hiburan yang dilarang, sebagai berikut :

- a. Menjadikan tempat hiburan sebagai tempat untuk dilakukannya atau diduga akan dipergunakan sebagai tempat melaksanakan kegiatan asusila dan atau pelacuran serta perbuatan maksiat lainnya.
- b. Diluar jam operasional sebagaimana dimaksud Pasal 10 Peraturan Daerah ini, pengunjung harus meninggalkan lokasi tempat hiburan
- c. Menggunakan lokasi diluar peruntukkannya.
- d. Dikunjungi oleh pelajar dan atau orang yang belum dewasa, PNS, TNI dan POLRI yang tidak sedang dalam melaksanakan tugasnya
- e. Mengedarkan dan atau memakai narkoba serta minuman beralkohol golongan B dan golongan C.

Jadi dari peraturan diatas diketahui bahwa larangan tersebut memang sudah ada untuk melarang anak sekolah/anak dibawah umur pergi ke *Warnet games online* tanpa izin pihak sekolah ataupun orang tua. Hal tersebut bisa dikatakan bahwa anak masih harus dibimbing dalam hal sosialnya, karena anak menganggap *games* adalah tempat kebahagiaan *virtual* yang bisa membuat mereka lupa akan hal realita kehidupan yang sebenarnya. Anak dibawah umur pun juga harus tau fungsi dari Peratuan Daerah no. 1 tahun 2003 tentang pengaturan operasional tempat hiburan, agar mereka mengetahui anak dibawah umur tidak diperbolehkan bermain *games online* tanpa izin dari pihak sekolah maupun orang tua, yang sudah ditetapkan adalah dari jam 10 malam hingga jam 5 sore, mempunyai waktu ketenggangan sampai batas jam 9 malam. Tetapi

masih saja Warnet *game online* melanggar aturan jam operasional tempat hiburan yakni biasanya dari jam 8 pagi hingga ke jam 8 pagi lagi (24 jam). Warung Internet yang sering menyalahgunakan biasanya Warnet yang tertutup, penyekat disetiap 1 komputer dengan komputer lainnya, hanya 17 dari 95 Warnet game online yang tertutup setiap PC-nya. Berikut ini adalah gambar Siswa/I sekolah, dan anak dibawah 13 tahun bermain disalah satu Warnet Ilir Timur I didalam masa Belajar:



Gambar 1.2 Anak SMP di Warnet Legos *gaming*

Sumber: Gambar ini sebagai penelitian lapangan, di Jl. Mayor Ruslan Ilir Timur I Palembang (12 Agustus 2018, pukul 08.10 WIB)



Gambar 1.3 Anak dibawah umur 13 tahun bermain *games online*

Sumber: Gambar ini diperoleh dari penelitian lapangan Jl. Mayor Ruslan Ilir Timur I Palembang (23 November 2018, pukul 08.50 WIB)

Berdasarkan Gambar diatas bahwa disalah satu Warnet *Game Online* Kecamatan Ilir Timur I masih menampung anak sekolah yang bermain *Game Online* pada waktu jam belajar, dari jam 8 hingga sore hari Pelajar masih memakai baju seragamnya pada saat bermain *Game Online*. Siswa yang pergi ke Warnet tanpa izin sekolah seharusnya mendapatkan sanksi yang tegas untuk tidak melanggar aturan yang sudah ditetapkan kebijakannya. Anak dibawah umur tidak boleh memasuki area Warnet karena sudah tercantum dalam Peraturan Daerah No. 1 tahun 2003, agar mereka mengetahui anak dibawah umur tidak diperbolehkan bermain *games online* tanpa izin dari pihak sekolah maupun orang tua, maka pihak pengawasnya lah yang seharusnya menjaga dan mengawasi dengan ketat sesuai Peraturan yang sudah ditetapkan. Masih ada 3 Warnet di Ilir Timur I yang belm di awasi ketat oleh Satpol PP da pihak terakit lainnya. Padahal Peraturan ini sudah ada, Tetapi masih saja Warnet game online melanggar aturan jam operasional tempat hiburan yakni biasanya dari jam 8 pagi hingga ke jam 8 pagi lagi (24 jam). Keamanan dari tempat hiburan (Video Game) yakni Polsek, Satpol Pp serta pihak terakit, untuk di jaga selama 1 minggu 1 kali. Jika ada gangguan, keributan/masalah maka dapat diselesaikan dengan baik-baik dari pihak kepolisian dan Satpol pp. Permasalahan dari warnet ini adalah pengawasan yang kurang ketat, kurang diawasi, dan kurang berjalannya fungsi Peraturan Daerah Sanksi/pidana. Meskipun hanya ada 1 razia Warnet *games online di Kecamatan Ilir Timur I* dari pengawasan Satpol PP, tetap saja siswa, pekerja, pegawai, penganguran masih ada dan menghiraukan aksi dari sidak Pengawas. Sudah ada himbauan dari Pemerintah dan kepala sekolah, harus memiliki izin dari sekolah tulisan. Satpol PP tetapi tidak memberikan sanksi terhadap siswa, hanya memberikan mereka kesempatan untuk pulang ke sekolah masing-masing. Warung Internet merupakan tempat yang paling diminati bagi anak-anak, baik yang masih SD

hingga SMA masih ingin memainkan games yang mereka inginkan. Pandangan *Games* ini sebenarnya bisa terus ada karena bisa di artikan sebagai Perkembangan Berkelanjutan. Bisa dikatakan seperti itu dikarenakan semakin pesat nya Teknologi, semakin banyak yang berminat untuk mencobanya. Warnet *Games Online* kini banyak dinikmati oleh banyak kalangan, dimulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa bahkan pekerja sekalipun. Hampir di setiap Kecamatan kota Palembang memiliki Warnet *games online*, Adapun jumlah Warnet *game online* di kota Palembang dapat dilihat table 1.1:

Tabel 1.1 Jumlah Warnet di kota Palembang:

No.	Nama Kecamatan	Jumlah Warnet
1.	Kecamatan Ilir Barat I	22 Warnet
2.	Kecamatan Ilir Barat II	10 Warnet
3.	Kecamatan Ilir Timur I	3 Warnet
4.	Kecamatan Ilir Timur II	5 Warnet
5.	Kecamatan Ilir Timur III	5 Warnet
6.	Kecamatan Kemuning	16 Warnet
7.	Kecamatan Gandus	-
8.	Kecamatan Sukarame	6 Warnet
9.	Kecamatan Kalidoni	5 Warnet
10.	Kecamatan Kertapati	4 Warnet
11.	Kecamatan Plaju	7 Warnet
12.	Kecamatan Jakabaring	5 Warnet
13.	Kecamatan Sako	-
14.	Kecamatan Alang-alang Lebar	-
15.	Kecamatan Seberang Ulu I	2 Warnet
16.	Kecamatan Seberang Ulu II	1 Warnet
17.	Kecamatan Bukit Kecil	-
18.	Kecamatan Sematang Borang	4 Warnet
Total Warnet games online kota Palembang		95 Warnet

Sumber: Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu. Jl. Merdeka No.1, 22 Ilir, Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan

Berdasarkan Table diatas menunjukkan bahwa Warnet *games online* di kota Palembang total jumlahnya 95 Warnet dari 18 Kecamatan yang ada di kota Palembang. Jika kebijakan Peraturan Daerah melemah dalam waktu yang singkat pemilik Warnet tidak menaati lagi aturan yang ada, pukul 01.00-5.30 WIB masih ada yang membuka Warnet *games online*, dan tidak tutup. Pengguna Warnet akan terus bermain jika masih memiliki biling(jangka waktu) komputer. Masyarakat merasa terganggu akan kebisingan suara dari Warnet, Masalah yang dimiliki Masyarakat yaitu karena Lingkungan yang tidak terpenuhi. Di Kecamatan Ilir Timur I mempunyai 3 Warnet yang beberapa memiliki permasalahan yang sama diantaranya, Lingkungan yang tidak terpenuhi, dan Program berkelanjutan hingga modifikasi program yang tidak berjalan dengan baik. Pemilik Warnet ini mempunyai Anggaran/Dana untuk membangun sebuah Warung Internet dari yang regular hingga High class tergantung pada fasilitasnya. Misalnya untuk *Regular Class* 40 juta/tahun (Kontrak). Jika untuk fasilitas-fasilitas *Regular Class* Per unit nya 5 juta hingga 7 juta. Di dibandingkan dengan *High Class*, mempunyai ruangan *VIP* (ber-ac), fasilitas *stuff* nya adalah *Equip Full gaming*, dari *headgear*, *spec*, *mouse gaming*, *keyboard gaming* itu sekitar 15 juta hingga 17 juta. Bagian yang terpenting dari warnet itu memang dari fasilitas dan tempatnya, karena itu bisa membuat nyaman para penggunanya. *Equip* yang bagus, *keyboard* yang bisa dipakai. Dari sekian banyak warnet yang penulis temukan, hanya ada 4/5 warnet yang mempunyai Fasilitas yang terbilang *High Class* di Wilayah Kota Palembang. Tetapi tetap saja masih banyak warnet yang tidak bisa menaati peraturan, dan tidak peduli akan sanksi yang ada. Dari warnet-warnet yang penulis temukan, ada beberapa warnet terselubung yang masih bisa mengedarkan minuman ber-*alcohol* untuk teman-temannya yang sedang fokus bermain *Games Online*. Di kasus ini orang tua harus bisa mengatur tingkah

pola anak-anak untuk tidak melakukan larangan asusila atau hal-hal yang mengenai kebijakan pemerintah yang melarang atas pengedaran minuman beralkohol pada tempat hiburan tertentu. Di beberapa Kecamatan kota Palembang, ada beberapa pengusaha warnet yang masih belum di legalkan untuk dibuka. Warnet (Warung Internet) di 18 kecamatan kota Palembang sangat terbilang banyak, maka dari itu penulis ingin membandingkan dari 18 Kecamatan tersebut akan diteliti lebih lanjut agar bisa mengetahui kecamatan mana yang paling banyak pengusaha warnet membuka peluang izin usaha. Dan Penulis memilih locusnya di Kecamatan Ilir Timur I, karena disana sudah terbukti bahwa bukan hanya siswa saja yang bermain di warnet, tapi pegawai pegawai lebih banyak membolos dan bermain *games* yang seharusnya tidak wajar mereka mainkan. Warnet ini akan berdampak lebih baik kedepannya, jika pemilik Warnet bisa mengerti akan mengindahkan Peraturan Daerah tentang larangan membuka Tempat Hiburan pukul 08.00 WIB. Peneliti akan membahas tentang No. 1 tahun 2003 tentang Pengaturan Operasional Tempat Hiburan Pasal 11 yang berbunyi: *G. Video Game* :

1. Hari Biasa, buka pukul 10.00 s/d. pukul 17.00 WIB,
2. Hari Sabtu dan malam hari libur buka pukul 10.00 s/d. pukul 01.00 WIB,
3. Hari Minggu dan hari libur buka pukul 10.00 s/d. pukul 20.00 WIB.

Dengan Hal ini Peneliti tau bahwa Banyak Warung Internet (Warnet) menggunakan waktu dengan tidak sebaik-baiknya, padahal Pemerintah telah menetapkan waktu kapan dibuka dan ditutupnya Warung Internet (Warnet). Beberapa Kecamatan di Palembang mempunyai Perizinin Warung Internet yang akan Peneliti untuk melihat dimana banyaknya warung Internet ini dibuat Usaha Perizinan. Tanggapan masyarakat tentang bukanya Warung Internet kadang juga dapat mengganggu kenyamanan hal ini dikarenakan suara Games Online yang bisa juga membuat kebisingan dilingkungan sekitar tempat tinggal masyarakat. Pengawasan yang masih

belum baik, tetapi di Pasal 13 ini sudah merupakan pengawasan yang justru harus dilaksanakan secara totalitas.

BAB VII PENGAWASAN Pasal 13

Pengawasan terhadap operasional tempat hiburan dalam Daerah dilakukan oleh Dinas Polisi Pamong Praja sebagai coordinator bersama Dinas Teknis, Camat, Poltabes dan instansi terkait lainnya dalam Daerah.

Berdasarkan Pasal 13 diatas, pengawasan dilakukan oleh Pol PP yang memang lebih diutamakan dalam pengawasan Warnet ini, Camat, dan juga pengawas lainnya untuk menjaga keamanan, ketentraman Masyarakat setempat. membandingkan tempat-tempat hiburan Warung Internet tersebut dengan Perda yang telah ditetapkan Sanksi pada pemilik Usaha yang tidak mengikuti Peraturan Daerah, sanksi administrative dari Peraturan Daerah No. 1 tahun 2003 pun juga ada, pengunjung dari tempat hiburan tersebut jika masih tidak mendengarkan peringatan 1 dan 2 hingga ke-3 kalinya masih tidak menuruti, maka akan ada penutupan dan penyegelan terhadap tempat usaha dan pencabutan izinnya, masa tenggang waktu masing-masing peringatan 1 x 24 jam. (BAB IX Sanksi Administratif Pasal 15).

BAB IX SANKSI ADMINISTRATIF Pasal 15

1. Terhadap pemilik, pengusaha, pengelola termasuk pekerja dan pengunjung tempat hiburan yang tidak memenuhi ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Peraturan Daerah ini, akan diberikan peringatan sebanyak 3 (tiga) kali berturut-turut dengan tenggang waktu masing-masing peringatan 1x24 jam.
2. Apabila peringatan sebagaimana dimaksud ayat (1) pasal ini, tidak dipatuhi dan atau tidak diindahkan, Kepala Daerah berwenang melakukan penutupan dan penyegelan terhadap tempat usahanya dan pencabutan izinnya.

Dan adapula Ketentuan Pidana dari Pelanggaran Sanksinya juga berupa ancaman hukuman 3 bulan dan denda sebesar Rp. 5.000.000,- (lima juta rupiah). (BAB X Ketentuan Pidana Pasal 17).

BAB X
KETENTUAN PIDANA
Pasal 17

1. Pelanggaran atas ketentuan Pasal 5, Pasal 6, Pasal 7, Pasal 8, Pasal 9, Pasal 10, Pasal 11, Pasal 12, Pasal 13, Pasal 14 Peraturan Daerah ini, diancam dengan hukuman kurungan selama 3 (tiga) bulan atau denda sebanyak-banyaknya Rp. 5.000.000,- (lima juta rupiah).
2. Tindak pidana sebagaimana dimaksud ayat (1) pasal ini, adalah pelanggaran

Yang menjadi pengawasnya adalah Polsek bagian Kecamatan beserta Satpol PP yang akan bertindak bagi pengusaha Warnet yang tidak mengikuti aturan yang sudah ada penerapan dari Walikota. Sebagaimana Pemerintah membuat Perda (Peraturan Daerah) ini dimaksudkan agar warga masyarakat dapat memahami dan menempatkan fungsi tempat hiburan secara proporsional, sehingga tempat hiburan tersebut benar-benar berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam upaya memberikan pendidikan moral dan etika kepada masyarakat guna meningkatkan disiplin diri, kesabaran, rasa toleransi pengendalian diri dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berdasarkan uraian masalah di atas penulis ingin melakukan Penelitian lebih lanjut Bagaimana Evaluasi Kebijakan Peraturan Daerah bisa mengendalikan Perizinin usaha Warung Internet (Warnet) untuk mengikuti Perda yang telah ditetapkan dan menindak lanjuti sanksi tersebut. Untuk itu penulis mengambil judul penelitian “ **Evaluasi Pengaturan Operasional tempat hiburan Berdasarkan Perda No 1 tahun 2003** “

1.2 Rumusan Masalah

Seperti tertulis pada latar belakang diatas, maka permasalahan yang bisa dirumuskan :

“Bagaimana Evaluasi Pengaturan Operasional Warnet *games online* berdasarkan Perda No. 1 tahun 2003 di Kecamatan Ilir Timur I kota Palembang”.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan : Untuk mengetahui keberhasilan Evaluasi Pengaturan Operasional Warnet *games online* berdasarkan Perda No. 1 tahun 2003 di Kecamatan Ilir Timur I kota Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat mempunyai kegunaan yang berarti bagi pelajar, pegawai, dan anak dibawah umur 13 tahun, untuk pemilik usaha yang harus mengerti Perda Nomor 1 tahun 2003 tentang pengaturan operasional tempat hiburan.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai bahan masukan bagi kajian Ilmu Administrasi Negara untuk mengetahui Evaluasi Kebijakan dari Pengaturan Operasional tempat Hiburan pada Peraturan Daerah Nomor 1 tahun 2003 yang dibuat untuk mengawasi Warnet yang melanggar Peraturan Daerah.

1.4.2 Manfaat Praktis

Sebagai bahan masukan dan pemikiran bagi pihak–pihak/instansi yang terkait dalam melaksanakan Evaluasi Kebijakan Publik, khususnya pada pengguna Warnet dan pemilik Usaha Warnet Games Online yang seharusnya menaati Peraturan untuk tidak membuka Warnet pada jam yang telah ditentukan oleh Pemerintah Daerah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bintoro, Thoha, Miftah.. 2015. *Ilmu Administrasi Kontemporer* : Prenamedia Group.
- Dunn, William N. 1999. *Analisis Kebijakan Publik* (Edisi Kedua) : Gadjah Mada Press.
- Goenawan, Kian. 2008. *Mengurus Izin Usaha* : Pustaka Gatama
- Nuryanto. Apri, Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Administrasi* : Alfabeta, cv.
- Roby Arya Brata. 2017. *Membangun Integritas, Akuntabilitas dan Efektivitas Pemerintahan* : Pustaka Kemang.
- Stuflebeam, Hasan, Hamid. 2014. *Evaluasi Kurikulum* : PT Remaja Rosdakarya.
- Syam, Nur. 2016. *Media Sosial Interaksi, Identitas dan Modal Sosial* : Prenamedia Group
- Tjokroaminoto, Bintoro, Ginandjar Kartasasmita. 1997. *Administrasi Pembangunan Perkembangan Pemikiran dan Praktiknya di Indonesia* : PT Pustaka LP3ES Indonesia, anggota IKAPI.
- Wibawa, Samodra. 2011. *Politik Perumusan Kebijakan Publik* (Edisi Pertama). Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Winarno, Budi. 2002. *Kebijakan Publik: Teori dan Proses* (Edisi Revisi). Yogyakarta : Media Presindo.

Peraturan-peraturan

Peraturan Daerah Nomor 1 tahun 2003 tentang pengaturan operasional tempat hiburan

Internet

- Wikibuku. 2018. Sejarah Internet (Online)
https://id.wikibooks.org/wiki/Sejarah_Internet_Indonesia/Warnet Dilihat pada tanggal 8 July 2018 (10.39 WIB) Halaman ini terakhir diubah pada 4 Oktober 2016, pukul 04.40.
- Jurnal. Kajian definisi evaluasi menurut para ahli
<https://eprints.uny.ac.id/18414/4/BAB%20II%2010417144033.pdf>