

PENYALAGUNAHAN JARINGAN TELEKOMUNIKASI DALAM NOVEL HACKER: WANNA PLAY? KARYA CHUPCHUPA

Naninda Uswatun Khasanah¹, Saniah Evatri Algadrie², Eva Dwi Kurniawan³

¹Falkutas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta

²Falkutas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta

³Falkutas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta

e-mail: naninda.5210411276@student.uty.ac.id, saniah.5210411271@student.uty.ac.id,
eva.dwi.kurniawan@staff.uty.ac.id

Diterima : 11 November 2023

Disetujui : 12 November 2023

Dipublikasikan : 13 November 2023

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang pesat, kini dimungkinkan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi melalui perangkat mobile. Kegiatan yang biasanya dilakukan di dunia nyata kini banyak diperdagangkan melalui gadget. Transaksi berpindah dengan menggunakan i-Pad, Smartphone, handphone, laptop. Perkembangan internet atau jaringan telekomunikasi ini bisa menimbulkan bentuk kejahatan seperti Cybercrime. Tujuan penelitian ini untuk melihat penggunaan jaringan telekomunikasi pada teknologi yang dapat menimbulkan bentuk kejahatan baru disebut Cybercrime yang menggunakan jaringan komunikasi sebagai alat dan teknologi seperti ponsel, laptop, dan PC sebagai objeknya di dalam karya sastra. Karya yang dipakai menggunakan genre cerita pendek berjudul Hacker: Wanna Play? karya Chupchuppha. Masalah yang ada yaitu bagaimana penyalagunaan jaringan telekomunikasi dalam novel tersebut. Metode yang digunakan menggunakan pendekatan hermeneutik. Temuan yang diperoleh dari karya sastra tersebut berupa penyalagunaan jaringan telekomunikasi pada teknologi 1) IP Address, 2) Ponsel, dan 3) Sadap.

Kata kunci: Cybercrime; Jaringan Telekomunikasi; Sastra, Hemeneutik, IP Address

Abstract

The development of information and communication technology continues to grow rapidly, it is now possible to use information and communication technology through mobile devices. Activities that are usually carried out in the real world are now widely traded through gadgets. Transactions move using i-Pad, Smartphone, mobile phone, laptop. The development of the internet or telecommunications network can cause forms of crime such as Cybercrime. The purpose of this study is to see the use of telecommunication networks in technology that can cause a new form of crime called Cybercrime which uses communication networks as tools and technologies such as mobile phones, laptops, and PCs as objects in literary works. The work used uses a short story genre titled Hacker: want to Play? Chupchuppha's work. The problem is how to misuse the telecommunications network in the novel. The method used uses a hermeneutic approach. The findings obtained from the literary work are in the form of misuse of telecommunications networks on technology 1) IP Address, 2) Mobile Phones, and 3) Tapping.

Keywords : Cybercrime; telecommunications network; Sastra, Hemeneutik; IP Address

1. Pendahuluan

Pada masa sekarang kejahatan bukan hanya ada dalam dunia nyata, tetapi dalam dunia maya juga ternyata ada kejahatan. Perkembangan teknologi yang semakin maju dan di dukung dengan pesatnya pertumbuhan teknologi komunikasi. Maka dari itu kejahatan dunia maya menjadi dampak dari perkembangan teknologi, kejahatan ini terjadi karena penyalahgunaan teknologi telekomunikasi, tujuan dari penyalahgunaan ini adalah untuk mengetahui data privasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang pesat, kini dimungkinkan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi melalui perangkat mobile. Kegiatan yang biasanya dilakukan di dunia nyata kini banyak diperdagangkan melalui gadget (seperti perbankan dan pengiriman surat ke dalam kegiatan dunia maya). Perkembangan dari transaksi berpindah dengan menggunakan i-Pad, Smartphone, handphone, laptop. Kita tidak lagi mengalami kesulitan untuk mengakses informasi dari seluruh penjuru dunia. Selain banyaknya teknologi informasi dan komunikasi yang telah memberikan dukungan untuk banyak perangkat mobile, juga karena banyaknya hotspot gratis dibanyak tempat. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga diiringi dengan meluasnya penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga menjadi masalah yang sangat meresahkan yaitu terjadinya kejahatan yang dilakukan di dunia maya atau yang biasa dikenal dengan istilah "cybercrime". (Rokhman & Liviani, 2020:401)

Penelitian ini akan menguraikan tentang penyalahgunaan jaringan telekomunikasi di dalam kehidupan nyata, serta dampak-dampak yang ditimbulkan dari penyalahgunaan jaringan telekomunikasi. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan hermeneutika, yakni memberikan tafsir dan pemahaman untuk menganalisis teks.

Telekomunikasi menurut Hamjen (2015: 190), suatu upaya penyampaian berita dari suatu tempat ketempat lainnya (jarak jauh) yang menggunakan alat atau media elektronik. Hal tersebut menjadikan telekomunikasi sebagai sesuatu yang tidak memiliki keuntungan sepenuhnya bagi manusia. Ketika penyalahgunaan telekomunikasi dilakukan oleh seseorang maka akan memberikan dampak buruk bagi orang lain.

Dari beberapa pernyataan diatas mengenai jaringan telekomunikasi dapat kita simpulkan bahwa jaringan telekomunikasi memiliki banyak manfaat bagi perkembangan pada saat ini, namun disisi lain bahwa jaringan telekomunikasi akan memberikan dampak negative dan merugikan terhadap orang lain apabila digunakan dengan tidak tepat. Maka dengan perkembangan teknologi yang cepat ini perlu kiranya kita lakukan penelitian tentang manfaat serta dampak negative dari penyalahgunaan jaringan telekomunikasi.

2. Metode

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian deskriptif. Dapat dikatakan menggunakan metode penelitian deskriptif karena sumber untuk menganalisis permasalahan pada novel tersebut dilakukan dengan menggunakan tahapan teknik baca dan catat. Dalam hal ini, teknik baca yang dimaksud dengan menelaah urutan peristiwa yang diceritakan pada novel *Hacker: Wanna Play?* Karya Chupchupa. Sementara itu, teknik catat yang dimaksud merupakan proses mencatat data relevan yang dihasilkan dari teknik baca secara seksama. Teks atau kata yang bersifat relevan inilah yang dijadikan sebagai dasar dalam penulisan jurnal ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Internet sangat di perlukan di era yang berbasis teknologi seperti sekarang ini. Tanpa Internet, teknologi seperti ponsel, Laptop, PC, dan lain-lainnya tidak dapat memperoleh informasi. Perkembangan internet atau jaringan telekomunikasi ini bisa menimbulkan bentuk kejahatan seperti Cybercrime. Cybercrime sendiri merupakan bentuk perbuatan melanggar hukum yang dilakukan dengan menggunakan jaringan telekomunikasi sebagai sarana/alat dan ponsel, laptop, atau PC sebagai objek. Bentuk cybercrime dalam novel *Hacker: Wanna Play?* karya Chuchupa berupa Hacking. Menurut Oos Ariyanto & Moh. Zeinudin (2022:166) Hacking merupakan aktivitas penyusupan ke dalam sebuah sistem komputer ataupun jaringan dengan tujuan untuk menyalahgunakan ataupun merusak sistem yang ada. Dalam novel *Hacker: Wanna Play?* karya

Chupchupha terdapat penyalagunaan jaringan telekomunikasi pada teknologi sebagai bentuk kejahatan yang akan dipaparkan pada subbab di bawah ini.

3.1 IP Address

Ketika kita menggunakan internet atau terhubung pada sebuah jaringan tentu saja dapat membuat device kita dapat di akses oleh orang lain. Karena, di internet device yang kita gunakan memiliki identitas tersendiri yang disebut IP address. IP address pada pemakai internet merupakan IP dinamis, yaitu berubah-ubah setiap kali terhubung ke internet. IP address dalam novel Chupchupha digambarkan disalah gunakan oleh Unknown untuk meretas ponsel Hyorin sehingga data didalamnya dapat diketahui oleh Unknown.

Unknown

“Lo tinggal Tap link dibawah ini.” (Chupchupha, 2020: 10)

Teks berikutnya menjelaskan mengapa ponsel hyorin dapat di retas terjadi akibat Hyorin yang pada bagian awal novel ini telah mengakses link yang dikirimkan oleh Unknown. Hanya dengan Tap link semua data yang berada pada HP menjadi tidak aman.

Kalimat diatas merupakan kejahatan siber dengan menyebarkan link phishing. Menurut Akmal Ramadhan,dkk (2021:12) phishing merupakan salah satu jenis kejahatan siber, yang saat ini kerap terjadilewat jaringan komputer.Biasanya, link phishing disebarkan dengan iming-iming yang menarik, agar masyarakat tergiur untuk membukalink tersebut dan menyerahkan informasi pribadinya.

“Aneh, gue juga merasakan hal yang sama sekarang kayaknya HP lo di bajak si Unknown. Gue coba lindungi IP address” (Chupchupha, 2020: 26)

Teks di atas menunjukkan tentang adanya aktivitas hacking yang telah dilakukan oleh Unknown. Dampak dari aktivitas hacking ini adalah data yang ada didalam HP tersebut sudah tidak aman. Dan untuk menghentikan aktivitas hacking maka sesegera mungkin untuk mengamankan atau melindungi IP Address yang ada pada HP tersebut.

3.2 Ponsel

Ponsel menurut Ratna Idayanti (2011:116) adalah salah satu alat komunikasi nirkabel, yang memanfaatkan gelombang radio sebagai medianya. Yang artinya alat telekomunikasi yang menjadi sarana untuk bertukar informasi tanpa harus bertemu secara tatap muka. Didalam ponsel terdapat berbagai banyak fasilitas seperti bertukar pesan melalui fitur *SMS/Whatsapp*, menerima dan melakukan panggilan suara. Ponsel memiliki banyak dampak positif bagi kehidupan masa sekarang, tetapi juga memiliki dampak yang buruk karena penggunaan yang secara berlebihan sehingga menyebabkan penyalahgunaan teknologi. Ponsel di dalam novel Chupchupha disalah gunakan sebagai media untuk melakukan aktivitas hacking oleh orang psikopat, tidak hanya sebagai media untuk melakukan aktivitas hacking, ponsel juga digunakan sebagai media dalam menghentikan aktivitas hacking atau menyerang balik si hacker.

“Gue pakai 5 IP address kalian, boleh gue pinjem ponsel kalian. “

(Chupchupha, 2020: 37)

Dari kalimat itu tergambar bahwa mereka ingin menyerang balik si hacker dengan memakai IP Address dari ke lima ponsel milik temen Hyorin. Dengan memakai kelima ponsel tersebut mereka berharap bisa menyerang balik atau bisa mengetahui rencana selanjutnya dari si hacker. Kegiatan ini sebetulnya merupakan kejahatan jaringan telekomunikasi, tetapi mereka memanfaatkannya untuk menghentikan rencana hacker dan menyerang balik si hacker.

Unknown mengetahui IP Address milik Hyorin sehingga pelaku dengan mudah mengambil alih ponsel dan mengetahui informasi yang ada pada ponsel Hyorin. Dengan menggunakan 5 IP Address disetiap ponsel yang akan mempermudah untuk berkomunikasi di dalam suatu jaringan komputer, sehingga dapat dipergunakan untuk berkomunikasi disaat menyerah balik Unknown.

3.3 Sadap

Sadap menurut Gunadhi & Abdurachman (2015:296) sebagai tindakan untuk memata-matai, mengawasi bahkan kepada tindakan yang merugikan. Proses memantau seluruh aktivitas di ponsel milik orang lain. Sehingga penyadap dapat mengetahui berbagai informasi penting dari jarak jauh hanya dengan melakukan sadap. Hal ini merupakan aktivitas kejahatan yang ada di dunia maya, pelaku yang melakukan penyadapan dan terbukti melakukan dan bersalah maka bisa dikenakan hukuman sesuai dengan UU Telekomunikasi No.36/1999 dan UU Informasi dan Transaksi Elektronik No.11/2008 dengan sanksi kurungan penjara maksimal 15 tahun . “Pelanggaran tersebut dikenakan pidana penjara maksimal 15 tahun. Dalam novel Chupchupha kegiatan sadap juga dilakukan untuk meretas data milik dari Hyorin.

“Bener, HP lo selama ini disadap.”

(Chupchupha, 2020: 26)

Pada teks diatas mereka sudah meyakini bahwa ponsel dari Hyorin sudah disadap oleh Unknown sehingga aktivitas *Chatting* Hyorin diketahui oleh Unknown. Jika sudah terjadi penyadapan harus sesegera mungkin untuk *protect* IP, jika hal tersebut sudah dilakukan maka penyadap tidak bisa mengetahui aktivitas yang ada di ponsel.

Menurut Safrizal, et al.(2022:31) Penyadapan pada whatsapp adalah salah satu bentuk cybercrime yang merugikan karena pelaku penyadapan bisa mengetahui apa isi whatsapp korban penyadapan. Ini sangat berbahaya karena jika isi whatsapp korban berisi hal-hal penting maka pelaku bisa saja melakukan tindakan criminal yang lain karena mengetahui ada hal penting yang terdapat di whatsapp korban.

4. Penutup

Dalam penelitian ini memberikan pengetahuan tentang penyalahgunaan jaringan telekomunikasi beserta dampak-dampak buruk yang terjadi. Novel Hacker: Wanna Play? Karya Chupchupha bukan hanya karya cerita fiksi yang hanya digunakan sebagai buku sastra yang menghibur tetapi banyak pembelajaran yang diambil untuk menyikapi kejahatan yang ada di dunia maya. Peneliti berharap dengan membuat penelitian ini, kita sebagai pengguna jaringan telekomunikasi bisa menggunakannya dengan benar dan tidak menggunakan untuk meretas data milik orang lain.

5. Daftar Pustaka

- Chupchupha. (2020). Hacker: Wanna Play?. Jakarta: Dream Catcher.
- Hamjen, H. (2015: 190). Motivasi Masyarakat Terhadap Penyelenggaraan Telekomunikasi Di Pedesaan. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 18(3), 185–202.
- Idayanti,R. (2011:116). PENGARUH RADIASI HANDPHONE TERHADAP KESEHATAN. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, 11(2), 115-120.
- Gunadhi, E., & Abdurachman, H. (2015:296). KEAMANAN KOMUNIKASI DATA SMS PADA ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN . *Jurnal Algoritma*, 296-300.
- Ramadhan, A., Alhafidh, M. A. ., & Firmansyah, M. D. . (2021:12). Penyebaran Link Phising Kuota Kemendikbud Terhadap Kesadaran Informasi Pribadi Di Kalangan Mahasiswa UNINUS. *Kampret Journal*, 1(2), 11–15.
- Safrizal, S., Gustina, D., Aisyah, N., Putra, A., Valentino, V., & Prasetyo, B. (2022:31). Analisis Penyadapan pada Aplikasi WhatsApp Menggunakan Sinkronisasi Data. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 6(1), 28-34.

- Habibi, Miftakhur Rokhman, and Isnatul Liviani. (2020:401). "Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) Dan Penanggulangannya Dalam Sistem Hukum Indonesia". *Al-Qanun: Jurnal Pemikiran Dan Pembaharuan Hukum Islam* 23 (2):400-426.
- Zaenal Abidin, D. (2017). KEJAHATAN DALAM TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI. *Jurnal PROCESSOR*, 10(2), 509–516.
- Zam, Efy. (2011). *Buku sakti Hacker*. Jakarta: Mediakita.
- Oos Ariyanto, & Moh. Zeinudin. (2022). LOCUS DELICTIE TINDAK PIDANA HACKING DALAM PERSPEKTIF HUKUM POSITIF INDONESIA. *PROSIDING*, 164–171.