

SUBKULTUR ANAK MUDA *HACKER* DI DUNIA MAYA

SKRIPSI



Disusun Oleh

Hasbi Ash Shaddiqi

NIM : 071211633023

PROGRAM STUDI ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN

DEPARTEMEN INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

Semester Genap Tahun 2015/2016

SUBKULTUR ANAK MUDA *HACKER* DI DUNIA MAYA

SKRIPSI



Disusun Oleh

Hasbi Ash Shaddiqi

NIM : 071211633023

PROGRAM STUDI ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN

DEPARTEMEN INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

Semester Genap Tahun 2015/2016

Halaman Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat

Bagian atau keseluruhan isi Skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan/atau Universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan/ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan (langsung ataupun tidak langsung) dalam isi skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya 8 Juni 2016



(Hasbi Ash Shaddiqi)

SUBKULTUR ANAK MUDA *HACKER* DI DUNIA MAYA

SKRIPSI

Maksud : sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga



Disusun Oleh

Hasbi Ash Shaddiqi

NIM : 071211633023

PROGRAM STUDI ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN

DEPARTEMEN INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

Semester Genap Tahun 2015/2016

HALAMAN PERSEMBAHAN

KARYA INI KUPERSEMBAHKAN SECARA SPESIAL

UNTUK ALLAH SWT

KEDUA ORANG TUA KU TERCINTA DAN KELUARGA

SELURUH SAHABAT

**DAN SEMUA ORANG YANG SELALU MEWARNAI
KEHIDUPANKU**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

JUDUL : SUBKULTUR ANAK MUDA *HACKER* DI DUNIA MAYA

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan persetujuan untuk diujikan.

Dosen Pembimbing



Dra. Rahma Sugihartati, M.Si

NIP. 196504011993032002

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguj

Program Studi : Ilmu Informasi dan Perpustakaan

Departemen : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Airlangga

Pada hari : Kamis

Tanggal 16 Juni 2016

Pukul : 15:00 WIB

Komisi Penguji terdiri dari :

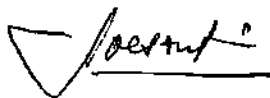
Ketua Penguji



(Dra. Endang Gunarti, M.I.Kom.)

NIP. 196405301990022001

Anggota Anggota



(Dra. Tri Susantari, M. Si)

NIP. 195905171986012001



(Dra. Rahma Sugihartati, M.Si)

NIP. 196504011993032002

Asbtrak

Hacker menjadi suatu kultur yang selalu dianggap menyimpang dalam masyarakat. Acapkali orang-orang menilai bahwa telah terjadi sesuatu kejahatan yang telah dilakukan oleh para peretas tersebut. Namun, di sisi lain ternyata terdapat aktivitas-aktivitas *hacker* yang mencerminkan bahwa perbuatan itu merupakan kegiatan yang mengarah kepada pembentukan subkultur anak muda. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku para *hacker* yang terjadi, memahami subkultur yang dikembangkan dalam komunitas *hacker*, dan untuk mengetahui tipologi *hacker* dalam membentuk subkultur. Peneliti menggunakan kerangka teori yang menekankan pada hegemoni dari Antonio Gramsci. Metode prosedur penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi. Penentuan informan menggunakan cara purposive dan pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan langsung, serta melakukan wawancara secara mendalam. Dari hasil penelitian ini, didapatkan beberapa alasan *hacker* melakukan kegiatan *hacking* yaitu tantangan, rasa penasaran, menaikkan identitas, jahil, dan ingin membantu teman. Selanjutnya subkultur yang dibangun oleh para *hacker* dalam komunitas Surabaya Hacker Link adalah untuk membangun interaksi serta relasi antar para *hacker*, tidak adanya kesempatan belajar *hacking* di lingkungan sekolah. Interaksi disini berbentuk hubungan antar anggota dalam komunitas yang berbentuk positif maupun negatif. Selanjutnya dari 2 temuan tersebut, terdapat perbedaan pada tipologi dari unsur sub ordinat, intelektual organik, konformitas, integrasi budaya dan tingkatan hegemoni.

Kata kunci : *Hacker*, subkultur, hegemoni

Abstract

Hacker become a culture that has always been considered deviant in society. Often people perceive that there has been anything that has been done by the hackers. However, on the other hand there is apparently a hacker activities that reflect that the action was an activity that leads to the formation of youth subculture. The focus of this research is to study the behavior of hackers that happened, 'understanding the subculture developed within the hacker community, and to know typologies of hackers in forming a subculture. Researchers used a theoretical framework that emphasizes the hegemony of Antonio Gramsci. Procedure method of this study is a qualitative ethnographic approach. Determination of informants using purposive and data collection was done by direct observation, and conduct in-depth interviews. From these results, obtained some reason hackers hacking activities that challenge, curiosity, raise identity, ignorant, and want to help a friend. Furthermore, subculture that was built by the hacker community Surabaya Hacker Link is to build interaction and relationships between the hackers, no opportunity to learn hacking in the school environment. Interaction here shaped relationships between members of the community in the form of positive and negative. Furthermore, from 2 findings, there are differences in the typology of sub-ordinate elements, organic intellectual, conformity, cultural integration and the level of hegemony.

Keywords: Hacker, subculture, hegemony

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang mana atas berkat dan rahmat-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Subkultur Hacker Anak Muda di Dunia Maya”.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan strata I jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga, Surabaya serta dalam rangka untuk menambah wawasan dan pengetahuan terkait informasi dan budaya kultur *hacker*. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan saran, serta kerjasama dari berbagai pihak, segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik. Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari kekurangan, baik aspek kualitas maupun aspek kuantitas dari materi penelitian yang disajikan. Semua ini didasarkan dari keterbatasan yang dimiliki penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Selanjutnya, dalam penulisan skripsi ini penulis banyak diberibantuan oleh berbaai pihak.

Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang mana atas limpahan taufik dan hidayahNya sehingga penulis diberikan kemudahan, kelancara serta nikmat sehat hingga akhirnya dapat menyelesaikan penulisan skripsi.
2. Kepada kedua orang tuaku, Ibu dan Bapak tercinta yang telah membesarkan dan mendidikku, serta tidak pernah lelah dalam memberikan doa dan semangatnya kepada penulis. Perjuangan kalian

dan doa restu yang diberikan untuk menuntut ilmu adalah anugerah kekuatan tersendiri bagiku.

3. Kepada adik-adikku Kefa dan Ratri, semangat untuk menyelesaikan sekolahnya dan lanjut kuliah agar menggapai cita-cita setinggi mungkin sesuai yang diinginkan. Khususnya kepada Kefa agar semangat untuk menyelesaikan studi SMA di pondok paciran, semoga kerasan dan segera lulus.
4. Ketua Program Studi S1 Ilmu Informasi dan Perpustakaan yang juga merangkap sebagai bimbingan skripsi, yaitu Dra. Rahma Sugihartati, M.Si yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dukungan, masukan, saran, dan kritikan dalam pengerjaan skripsi yang sangat susah ini.
5. Terima kasih kepada seluruh dosen S1 jurusan Informasi dan Perpustakaan yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan 4 tahun ini.
6. Terima kasih kepada sesepuh, ketua, admin pengurus, dan para anggota komunitas Surabaya Hacker Link atas keramahannya telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu penelitian ini. Semoga ilmu yang diberikan selalu bermanfaat dan silaturahmi tetap terjalin. amin
7. Spesial kepada Nuris yang selalu sabar, memberi semangat yang luar biasa kepada penulis saat melakukan penelitian skripsi. Semoga semester 7 & 8 di beri kemudahan dalam penulisan proposal dan skripsi, agar nantinya tahun 2017 bisa ikut nyusul lulus juga ya. Hehe
8. Buat partner sesama penelitian *hacker*, Retno. Makasih banyak sudah membantu untuk tukeran kontak para *hacker*, untuk partner gathering, saling berbagi info dan tugas. Sukses ya setelah ini, semoga saling mendalami ilmu hacking tapi untuk tujuan positif. haha
9. Sahabat-sahabat IIP yang keren, Ibrahim, Rifky, Johan, Amel, Esty, dan kawan-kawan lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis. Terima kasih atas semua motivasi dan dukungannya. Kalian

sahabat terbaikku selama menempuh kuliah di IIP. Semoga kita dapat berjumpa lagi dilain kesempatan kumpul bersama, karaokean, makan-makan, touring, yang masih belum kesampaian sampai sudah wisuda. Haha undang-undang ya kalau mau nikah. Haha

10. Untuk rekan-rekan KKN-BBM 52 di desa Liprak Wetan, Kecamatan Banyuwangi, Kabupaten Probolinggo yaitu andika, alif, denny, annisa, Leny, Maratus, Fenny, Brilly, Esa, Otin, terima kasih sudah memberikan pembelajaran hidup di desa dan rasa kekeluargaan yang sangat erat walau hanya dalam satu bulan. Semoga kita menemukan orang-orang yang baik nantinya dan tidak serta merta menarik uang ke kita-kita lagi. haha
11. Sohib alumni SMAMDA (SMA Muhammadiyah 2 Surabaya) Dery, Januar, Tito, Ditya, Wahyu, Iqbal, Oin, Rizal yang selalu membuat pikiran segar kembali setiap pada akhir pekan.
12. Untuk para remaja masjid baiturrohiem Perumahan Wisma Kedung Asem, Surabaya terima kasih sudah memberi dukungan moril selama penulisan skripsi. Maaf tidak banyak membantu kegiatan remas pada saat bulan Ramadhan 2016, dikarenakan saya lagi dikejar deadline skripsi beserta sidangnya.

Penulis pun juga menyadari bahwa penulisan penelitian skripsi ini masih banyak kekurangan sehingga saran, masukan, dan kritikan yang membangun sangat dibutuhkan dari berbagai pihak demi penyempurnaan penulisan laporan selanjutnya. Harapannya laporan ini tidak hanya memberikan kebermanfaatan dan sumbangsih bagi penulis belaka namun juga bagi para pembaca.

Surabaya, 8 Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Abstrak.....	viii
Kata Pengantar.....	x
Daftar Isi.....	xiii
Daftar Gambar.....	X
Daftar Tabel.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	I-1
1.2. Fokus Penelitian.....	I-8
1.3. Tujuan Penelitian.....	I-8
1.4. Manfaat Penelitian.....	I-9
1.4.1. Manfaat Secara Akademis.....	I-9
1.4.2. Manfaat Secara Praktis.....	I-9
1.5. Kerangka Teori.....	I-9
1.5.1. Perlawanan hegemoni dikalangan <i>hacker</i> dari sudut pandang Antonio Gramsci.....	I-9
1.5.2. Teori Subkultur Anak Muda.....	I-15
1.6. Metode Penelitian.....	I-22
1.6.1. Tipe Penelitian.....	I-24
1.6.2. Setting Sosial.....	I-24
1.6.3. Teknik Pengumpulan Data.....	I-25
1.6.3.1. Data Primer.....	I-25
1.6.3.2. Data Sekunder.....	I-26
1.6.4. Penentuan informan.....	I-26
1.6.5. Teknik analisis data.....	I-28
1.6.6. Kerangka Berpikir.....	I-29

BAB II	GAMBARAN UMUM.....	II-1
2.1.	Awal Mula Munculnya <i>Hacker</i> di Dunia.....	II-1
2.2	<i>Hacker</i> di Indonesia.....	II-2
2.3	Gambaran Kota Surabaya.....	II-4
2.4	Surabaya Hacker Link.....	II-5
BAB III	TEMUAN DAN ANALISIS DATA.....	III-1
3.1.	Perilaku Para <i>Hacker</i> yang Terjadi Di Kalangan Remaja Kota Surabaya.....	III-1
3.2.	Subkultur dalam Kalangan Anggota Komunitas <i>Hacker</i>	III-26
3.3.	Tipologi <i>Hacker</i> dalam Membentuk Subkultur.....	III-58
BAB IV	PENUTUP.....	IV-1
4.1.	Kesimpulan.....	IV-1
4.2.	Saran.....	IV-8

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran 1: Interview Guide

Lampiran 2: Transkrip Wawancara

Lampiran 3 : Gambar

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Perbedaan *Biased Hacker Culture, Transparency
Hacker Culture, Neutral Hacker Culture, Experienced
Hacker Cultur*.....IV-4

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebelum adanya personal komputer, perangkat tersebut hanya berada di dalam instansi-instansi pemerintah dan kantor-kantor bisnis yang mempunyai reputasi besar. Komputer dan internet dulunya hanya terbatas pada jenis-jenis tertentu seperti *Computer mini* dan *Computer Mainframe*. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh sebagian orang pada saat itu untuk mengembangkan teknologi agar lebih pesat.. Komunitas *hacker* mempunyai peran yang sangat vital dalam perkembangan teknologi saat ini. Ada sebuah komunitas, budaya, terdiri dari para programmer mahir dan ahli jaringan, yang sejarahnya bermula dari dekade minikomputer pertama yang memiliki time-sharing dan zaman eksperimen awal ARPAnet. Dari anggota budaya inilah muncul istilah '*hacker*'. *Hacker*lah yang membangun internet, sistem operasi komputer, *Usenet* dan *World Wide Web*.

Hacker menjadi suatu kultur yang dianggap menyimpang dalam masyarakat. Penilaian ini dapat terjadi berawal dari semangat memberontak dan anti kemapanan. Kemapanan adalah hal yang menjadi tujuan hidup dalam masyarakat industri. Pemberontakan ini mengakibatkan adanya anggapan dari masyarakat modern yang biasanya hidup dikawasan perkotaan dan tidak lepas dari kehidupan industrialisasi bahwa budaya *hacking* adalah budaya yang menyimpang. Dari sini akan timbul suatu bentuk *delinquent subculture* yang muncul di masyarakat.

Namun, di sisi lain ternyata terdapat aktivitas-aktivitas *hacker* yang mencerminkan bahwa aktivitas itu merupakan kegiatan yang mengarah kepada pembentukan subkultur anak muda. Seiring dengan kemunculan peran orang dewasa dalam masyarakat kapitalis yang terspesialisasi, universal dan rasional menurut pekerjaan masing-masing, ada satu diskontinuitas antara keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yang perlu diisi oleh suatu masa transisi dan pelatihan

bagi orang-orang berusia muda. Hal ini bukan hanya menandai kategori anak muda, namun juga suatu moratorium dari ‘ketakbertanggungjawaban yang terstruktur’ antara kanak-kanak dengan orang dewasa yang memungkinkan budaya anak muda muncul dan fungsi dasarnya adalah untuk bersosialisasi. Karena subkultur, maka *hacker* merupakan kelompok anak muda yang mengembangkan aktivitas-aktivitas bersosialisasi di dunia maya. Sehingga subkultur yang terbentuk adalah subkultur komunitas *virtual*. Studi ini bukan mengkaji tentang kriminalitas. Studi ini akan mengkaji lebih dalam mengenai subkultur anak muda pada komunitas *hacker* untuk melawan hegemoni yang terjadi dikalangan masyarakat.

Salah satu pembentukan sebuah kelompok dalam dunia maya yang biasa disebut komunitas *virtual*.¹ Internet telah mengkonstruksi dunia maya, yang dalam praktiknya menjadi dunia tanpa batas, dunia kebebasan, yang bisa dimasuki dan dimanfaatkan oleh siapapun. Semakin banyak orang yang menggunakan internet, semakin banyak fasilitas yang diciptakan. Fenomena komunitas di internet sangat bervariasi mulai dari kegemaran dan hobi yang sama. Internet telah menghadirkan realitas. Kehidupan baru kepada umat manusia. Internet telah mengubah jarak dan waktu menjadi tidak terbatas. Adanya internet, manusia dapat melakukan transaksi bisnis, ngobrol, belanja, belajar, dan berbagai aktivitas lain layaknya dalam kehidupan nyata.

Salah satu komunitas *virtual* yang muncul di era internet ini adalah *hacker*. Keberadaan *hacker* ini tidak lain dipengaruhi oleh pemerintah yang ingin mengembangkan internet di Indonesia. Adanya internet memicu perkembangan *hacker*. Cukup mengejutkan ketika Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mematok jumlah pengguna Internet di Indonesia. Menurut Direktur Jenderal Aplikasi dan Teknologi Informatika Kemenkominfo Bambang Heru Tjahjono, berharap di akhir tahun 2015 jumlah pengguna Internet di

¹ Rahma Suhartati. 2014. Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer. Jakarta : Kencana. Hlm 72

Indonesia mencapai angka 150 juta orang, atau sekitar 61% dari total penduduk Indonesia. Kemenkominfo mengklaim bahwa saat ini jumlah pengguna Internet di Indonesia sudah mencapai 57% penduduk, atau kasarnya mencapai hampir 137 juta pengguna. Angka yang cukup fantastis mengingat awal tahun ini APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet) mencatat jumlah pengguna Internet di tanah air baru berkisar di angka 71 juta dan perkiraan banyak pihak akhir tahun ini jumlahnya baru mencapai kisaran 80-an juta pengguna.²

Pergantian pemerintahan tentu saja membawa optimisme baru. Salah satunya adalah isyarat Menkominfo Rudiantara yang menantang operator seluler untuk uji coba 4G/FDD-LTE. Izin pengelolaan LTE memang belum turun dari pemerintah karena lambatnya perampungan regulasi. Sebagai negara *mobile-first*, sangat wajar jika pembangunan infrastruktur seluler menjadi ujung tombak dalam perluasan akses Internet ke seluruh pelosok Indonesia.

Kemajuan teknologi mengakibatkan timbulnya berbagai kelompok-kelompok anak-anak muda di dunia maya, salah satunya adalah *hacker*. *Hacker* sering dicap banyak orang sebagai penjahat, beridentitas nakal, suka mencuri, dan membobol jaringan.³ Setiap ada pemberitaan isu-isu pembobolan dan pengrusakan terhadap situs, selalu dikaitkan dengan *hacker*. Pada kenyataannya, tidak semua *hacker* adalah pelaku kejahatan.

Fandy merupakan salah satu contoh *hacker* muda yang berprestasi di Indonesia. Berawal dari game, kemudian jatuh hati pada kegiatan *hacking*. Begitulah awal mula Fandy panggilan akrab Fandy Winata, menyukai dunia maya dan berhasil menjadi juara termuda *Cyber Defence Competition*, sebuah

² Amir Karimuddin. 2014. *Kemenkominfo Targetkan Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2015 Capai 150 Juta Orang*. (Tersedia di <https://dailysocial.net/post/kemenkominfo-targetkan-pengguna-internet-di-indonesia-tahun-2015-capai-150-juta-orang/>. Diakses pada hari jum'at tanggal 3 april 2015, pukul 08.00)

³ Farid Aulia Tanjung. 2015. Mengintip Fenomena Dunia *Hacker* Di Indonesia. (Tersedia di <https://www.maxmanroe.com/mengintip-fenomena-dunia-hacker-di-indonesia.html>. Diakses pada hari kamis 3 september 2015, pukul 16.00)

kompetensi bergengsi antar *programmer* Indonesia pada usia 15 tahun⁴. Fandy tidak pernah membayangkan akan menjadi seorang peretas (*hacker*) ketertarikannya pada dunia *cyber* terfokus pada game online yang dikenalkan abangnya saat masih duduk di kelas III SD. Pelajar kelas IX di SMP Sutomo II Medan ini memenangkan lomba tersebut bersama timnya O'r Republic. Bermula belajar dari komunitas *hacker* newbie, dan bersama para *hacker* pemula membuat komunitas baru, Indonesia Security Down (ISD) yang sempat booming juga, masuk berita di Rusia pas ada *cyber war* antara Indonesia dan Israel. Lalu kenal dengan *hacker* asal Irlandia, Syria, Eropa chatting - chatting turkar ilmu tentang perang *cyber*. Kini Fandy Winata jadi juara *Hacker* termuda Indonesia.

Di Indonesia sendiri, *hacker* sudah ada sejak abad 20 saat tanah air menjadi ladang subur perkembangan internet.⁵ Beberapa kelompok *hacker* di Indonesia saat itu cukup banyak, di antaranya Sidoarjo *hacker Link*, *anti-hackerLink*, *kecoa elektronik*, Surabaya *Hacker Link*, *X-Code*, dan *echo*. *Hacker* di Indonesia mencapai masa keemasan pada kisaran tahun 2000, yaitu *Anti Hacker Link*. Pihaknya mampu membobol puluhan situs internet kala itu baik dari dalam dan luar negeri. Uniknya, pendiri dari *Anti Hacker Link* ini adalah seorang anak yang belum genap berumur 17 tahun bernama Wenas Agustiawan yang biasa dikenal dengan nama hC (hantu Crew).

Namun akhirnya dia tertangkap basah saat melakukan aksi pembobolan pada sebuah situs di Singapura di dalam apartemennya. Dengan penangkapan itu, hC membuat rekor sebagai *hacker* Indonesia pertama yang diproses secara hukum.

⁴ Melisa, Hana. 2015. Kecil Kecil Jadi *Hacker* Berprestasi. (Tersedia di <http://www.googletrendsindonesia.com/2015/05/kecil-kecil-jadi-hacker-berprestasi.html#0>. Diakses pada hari sabtu 10 oktober, pukul 07.00

⁵ Yoga Tri Priyanto. 2013. Sejarah *hacker* di Indonesia (Tersedia di <http://www.merdeka.com/teknologi/sejarah-hacker-di-indonesia-tekmat.html>. Diakses pada hari minggu 11 oktober 2015, pukul 22.00)

Sebenarnya, hC tidak bisa lolos dari jerat hukum yang ada di Singapura. Akan tetapi karena dia masih di bawah umur, sehingga dia hanya didenda sebesar Rp 150.000,- saja. Apabila pengadilan Singapura menunggu proses pengadilan selama 1 minggu saja, hC bisa dipenjarakan, sebab setelah seminggu hC yang berasal dari Malang, Jawa Timur tersebut sudah genap berumur 17 tahun. Namun pihak pengadilan tidak ingin menunda proses pengadilan terhadap hC.

Dari kasus tersebut, kini *hacker* di Indonesia telah tumbuh dengan pesat dan sudah berjumlah jutaan di tiap daerah seluruh Indonesia. Tidak heran jika dalam hitungan beberapa tahun belakangan, jumlah *hacker* dari amatir hingga profesional di Indonesia bertambah cukup signifikan. Hal ini berdasarkan data dari ketua *Indonesia Security Incident Response Team* pada tahun 2014, Indonesia menempati urutan pertama jumlah *hacker* dengan persentase sebesar 38%. Nilai ini tentu lebih besar bila dibandingkan dengan negara-negara lain seperti China dengan persentase 33%, Amerika Serikat 6.9%, Taiwan 2.5%, Turki 2.4%, India 2% dan Rusia 1.7%.⁶ Indonesia tiap tahunnya mengalami 1.227.578 serangan atau 42.000 serangan per hari. Uniknyanya lagi, hasil tersebut membuktikan bahwa Indonesia sebagai peretas dan pelindung internet terbesar di dunia. Ibaratnya, Indonesia mampu menyerang sistem dan mampu menahan gempuran serangan dari luar secara seimbang.

Nilai tersebut tentu terbilang fantastis dan mampu melampaui jumlah *hacker* dari negara-negara maju seperti China, Amerika Serikat dan Rusia. Hal ini secara tidak langsung membuktikan bahwa *hacker* di Indonesia mempunyai potensi yang besar disamping menjadi tantangan yang tidak mudah juga.

Seseorang yang dikatakan *White hat hacker* tidak akan merusak ataupun mengapus sistem komputer yang dikunjunginya. *White hat* secara umum lebih memfokuskan aksinya kepada bagaimana melindungi sebuah sistem, dimana bertentangan dengan *black hat* yang lebih memfokuskan aksinya kepada

⁶ Ibid., hlm. 15

bagaimana menerobos sistem tersebut.⁷ Topi putih atau peretas putih adalah pahlawan atau orang baik, terutama dalam bidang komputer, dimana ia menyebut etika *hacker* atau penetrasi pengujian yang berfokus pada mengamankan dan melindungi IT sistem.

Peretas topi putih atau peretas suci, juga dikenal sebagai "*good hacker*," ahli keamanan komputer, yang berspesialisasi dalam penetrasi pengujian, dan pengujian metodologi lain, untuk memastikan bahwa perusahaan sistem informasi yang aman.⁸ Pakar keamanan ini dapat memanfaatkan berbagai metode untuk melaksanakan uji coba mereka, termasuk rekayasa sosial taktik, penggunaan alat-alat *hacking*, dan upaya untuk menghindari keamanan untuk mendapatkan masuk ke daerah aman.

Contoh anak muda yang berprestasi di bidang *hacker* adalah Linus Benedict Torvalds adalah rekayasawan perangkat lunak Finlandia yang dikenal sebagai perintis pengembangan kernel Linux. Linus Benedict Torvalds sekarang bertindak sebagai koordinator proyek tersebut.⁹ Linux terinspirasi oleh Minix (suatu sistem operasi yang dikembangkan oleh Andrew S. Tanenbaum) untuk mengembangkan suatu sistem operasi mirip *Unix (Unix-like)* yang dapat dijalankan pada suatu PC. Linux sekarang dapat dijalankan pada berbagai arsitektur lain. Ketika Linus Torvalds, seorang mahasiswa Finlandia pendiam membagi-bagikan kode sumber (*source code*) kernel Linux seukuran disket via internet di tahun 1991, dia sama sekali tidak menduga bahwa apa yang dimulainya melahirkan sebuah bisnis bernilai milyaran dolar di kemudian hari. Dia bahkan tidak menduga Linux kemudian menjadi sistem operasi paling menjanjikan, yang bisa dibenamkan ke dalam server, komputer desktop, tablet

⁷ Akbar Kaelola. 2010. *Black Hacker VS White Hacker*. Jakarta : MediaKom. Hlm 80

⁸ Utdirartatmo, Firrar. 2005. *Ancaman Internet Hacking dan Trik Menanganinya*. Yogyakarta : Andi Offset

⁹ Akbar Kaelola, op. cit. hlm 60

PC, PDA, *handphone*, GPS, robot, mobil hingga pesawat ulang alik buatan NASA.

Dalam penggunaan umum, peretas adalah seseorang yang menerobos masuk ke dalam komputer, biasanya dengan memperoleh akses ke kontrol administratif. Menurut suhemi (1991), *Black Hat Hacker* digambarkan sebagai orang yang menerobos masuk ke dalam komputer dengan cara menerobos sistem keamanannya.¹⁰ Komunitas *hacker* ini adalah komunitas orang yang memiliki minat besar dalam pemrograman komputer, sering menciptakan perangkat lunak open source. Orang-orang ini sekarang mengacu pada *cyber-criminal hacker* sebagai "cracker".

Kini tindakan *Hacking* sudah berkembang menjadi salah satu bentuk protes ala anak muda. Ketika manusia tidak menyukai seseorang, mereka memilih untuk memukul orang tersebut. Namun lain halnya dengan anak muda masa kini. Bentuk kritik atau ketidaksukaan terhadap sesuatu lebih sering diwujudkan dengan cara membuat aplikasi atau merusak sistem teknologi. Ketika merasakan kekecewaan terhadap seseorang atau pihak tertentu, maka meretas dan merusak sistem teknologi milik orang atau pihak tersebut dipandang sebagai suatu solusi yang aman dan tidak rentan diketahui orang banyak.

Pada tahun 2011, dua orang remaja Inggris menjadi perhatian luas dari publik. Mereka adalah Ryan Cleary yang saat itu baru berusia 20 tahun serta Jake Davis yang baru berumur 19 tahun.¹¹

Keduanya melancarkan aksi serangan ke *website* papan atas. Termasuk *website CIA*, Pentagon, *Sony* dan *Nintendo* yang sempat mengalami gangguan akibat serangan tersebut. Mereka juga berhasil membobol *website* media ternama

¹⁰ Suheimi, 1991. *Kejahatan Komputer*. Yogyakarta : Andi Offset. Hlm 76

¹¹ Melisa Hana. 2015. Inilah 10 *Hacker* Paling Berbahaya di Dunia. (Tersedia di <https://jalantikus.com/tips/10-hacker-paling-berbahaya-di-dunia/>. Diakses pada hari kamis 3 september 2015, pukul 17.00)

Inggris, *The Sun*. *Headline The Sun* mereka ganti yang mengabarkan berita hoax bahwa pemilik media itu, Rupert Murdoch, meninggal dunia.

Jake dan Ryan adalah anggota Lulzsec, sebuah kelompok *hacker* yang kerap melakukan serangan ke lembaga terkenal secara sporadis. Mereka sempat menantang otoritas untuk menemukan dan melakukan penangkapan. Kepolisian Inggris Scotland Yard dan FBI bekerja sama untuk memburu keduanya. Akhirnya, keduanya berhasil ditangkap dan sudah dijatuhi hukuman. Cleary diganjar 32 bulan penjara dan Davis dua tahun penjara.

Meskipun perilaku tindak kejahatan didunia *cyber* tersebut tergolong dalam tindak pidana yang melanggar sebuah ketentuan hukum, peneliti tidak melakukan penelitian dalam perspektif hukum. Peneliti mengadakan riset dari sudut perspektif subkultur anak muda dalam hal ini yaitu kegiatan yang ada kaitannya dengan perilaku *hacking*. Penelitian ini akan menjadi hal yang sangat menarik, dikarenakan peneliti akan menguak seluruh fenomena tentang komunitas *hacker* didunia *cyber* tersebut secara mendalam.

1.2 Fokus Penelitian

1. Bagaimana perilaku para *hacker* yang terjadi dikalangan remaja kota Surabaya?
2. Bagaimana subkultur dikembangkan dalam kalangan anggota komunitas *hacker*?
3. Bagaimana tipologi hacker dalam membentuk subkultur?

1.3 Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian dilakukan karena mempunyai tujuan dan signifikansi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk :

1. Untuk mengetahui perilaku para *hacker* dikalangan remaja kota Surabaya..

2. Untuk mengetahui subkultur yang dikembangkan dalam komunitas *hacker*.
3. Untuk mengetahui tipologi *hacker* dalam membentuk subkultur.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Akademis

Penelitian *hacker* saat ini sudah banyak dilakukan dengan mengambil sudut tema hukum, teknologi, dan sosial. Peneliti di sini ingin melakukan penelitian berdasarkan kehidupan anak muda yang mempunyai kesenangan di bidang *hacker* yang jarang diketahui oleh masyarakat awam. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan dunia *hacker*, khususnya masalah budaya subkultur anak di dunia maya sebagai komunitasnya.

1.4.2 Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi berupa saran yang dapat dijadikan masukan pada pihak-pihak terkait mulai dari lingkungan Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, perpustakaan universitas. Masyarakat luas dapat mengetahui kegiatan anak-anak muda yang melakukan *hacking*.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 Perlawanan Hegemoni dikalangan *Hacker* dari Sudut Pandang Antonio Gramsci

Dalam masyarakat ada kegiatan yang mendominasi, sementara kekuatan sub ordinat selalu bertindak melakukan perlawanan. Hal ini bukan mempermasalahkan menang atau kalah. Melainkan, Ini merupakan arena pertarungan yang tidak bisa dipilih siapa yang menang dan kalah. Tapi ini merupakan merupakan proses yang terus berlangsung di dalam masyarakat. Dalam masyarakat ada orang yang berinisiatif ingin berkuasa

melakukan dominasi pada kelas - kelas sub ordinat. Sub ordinat ini selalu melakukan bentuk-bentuk perlawanan. Dari hal tersebut maka muncullah kaum-kaum intelektual. Kaum intelektual organik yang biasanya bersifat melawan seperti *hacker*. *Hacker* ini muncul karena selalu melawan sistem.

Hal ini berkaitan dengan teori yang dikemukakan oleh Antonio Gramsci yaitu hegemoni. Hegemoni dalam bahasa Yunani kuno disebut '*eugemonia*'.¹² Menurut Gramsci, keberhasilan rezim fasis menyebarkan kekuasaan pengaruh yang hegemonik karena didukung oleh organisasi-organisasi infrastruktur terkait, yang di dalamnya diandaikan terjadi kepatuhan para intelektual karena faktor kultural atau sesuatu yang dominan.

Sederhananya, terjadi perlawanan intelektual atas sikap dan visi filosofis yang selalu dijunjung tinggi yaitu kebebasan. Dalam konteks ini dapat dikatakan bahwa seseorang *hacker* ingin mengikuti visi dan misi sesuai etika *hacker*. Etika *hacker* disini yang dimaksud adalah melawan sikap pemimpin cenderung untuk mengambil kebijakan dapat merugikan rakyatnya. Dengan gejala seperti itu, sangat tidak mungkin untuk menciptakan prakondisi bagi revolusi pembebasan menuju masyarakat tanpa kelas seperti yang dibayangkan oleh para Marxian.

Menghadapi fenomena demikian, Gramsci menawarkan adanya blok solidaritas untuk melawan rezim fasis. Mekanismenya adalah menggalang seluas mungkin munculnya kekuatan intelektual yang memiliki visi dan sikap dalam mendukung kebebasan. Penggalangan tersebut yaitu membentuk sebanyak mungkin komunitas *hacker* untuk mendukung sesuatu kebebasan. Di sini Antonio Gramsci membedakan dua corak intelektual yaitu tradisional dan organik. Dalam konteks penelitian ini, *hacker* dikaitkan dengan kalangan intelektual organik. Kaum

¹² Nezar Patria dan Andi Arief. 2015. Antonio Gramsci : Negara & Hegemoni. Yogyakarta, Pustaka Pelajar. Hlm 21

intelektual organik ini mempunyai sifat perlawanan karena selalu melawan sistem yang ada. Salah satu komunitas yang selalu memunculkan perlawanan yaitu *hacker* karena berani melawan sistem

Menurut Gramsci ketika intelektual organik ini mengembangkan kegiatan yang produktif dan dalam pengertian ini aktivitas mereka tetap dalam dunia kebutuhan pada klas kapitalis, Ciri-ciri dari kelompok kaum intelektual organik adalah yang pertama, mereka menjadi suatu kategori pada waktu sejarah yang sama sebagai suatu klas baru yang menciptakan dan mengembangkan dirinya. Dalam konteks ini muncul sejarah *hacker* yang muncul pada saat jaringan dan komputer sekitar tahun 1960. Kedua, intelektual organik memberikan klas ini homogenitas dan suatu kesadaran akan fungsinya sendiri bukan pada ekonomi saja, namun juga pada lapangan sosial dan politik. Saat ini dan untuk kedepannya peran *hacker* di kalangan masyarakat akan sangat dibutuhkan,

Tipe intelektual organik ini, mengakui hubungan mereka dengan kelompok sosial tertentu dan memberikannya homogenitas serta kesadaran tentang fungsinya, seperti di bidang *hacker*. Intelektual organik adalah intelektual yang berasal dari klas tertentu yang bersifat melawan. Kelompok ini berpenetrasi sampai ke kelompok masyarakat. Mereka menghegemoni sebuah pandangan dunia yang baru terhadap masyarakat dan menciptakan kesatuan yang melawan ideologi pada umumnya. Hal ini tidak berarti bahwa sebuah kebudayaan baru muncul saja dari produksi, melainkan harus menentang *common sense* dari cara-cara kelompok masyarakat berfikir yang mempunyai intelektual tradisional.

“kebutuhan kontak antar kaum intelektual dan bersahaja bukan untuk membatasi aktivitas ilmiah dan mempertahankan kesatuan pada tingkat massa yang rendah, tetapi justru untuk membangun suatu blok intelektual moral yang memungkinkan kemajuan intelektual massa, bukan intelektual kecil (dikutip dalam bellamy, 1990;199) “

Maksud dari pernyataan di atas adalah bahwa meskipun ada perbedaan prinsip antara kaum intelektual organik dan tradisional, kedua hal tersebut masih mempunyai kaitan yang sama. Seperti contohnya jika dikaitkan dengan penelitian ini, bahwa komunitas *hacker* yang merupakan kelas melawan dominasi, dapat membangun atau merubah pemikiran para kaum tradisional bahwa intelektual organik tidak seperti yang mereka pikirkan.

Fungsi profetis kaum intelektual organik adalah membentuk budaya perlawanan masyarakat dengan membangkitkan kesadaran kritisnya agar sanggup merebut posisi-posisi vital tanpa harus terjebak pada perlawanan terbuka dengan hubungan di luar dunia *hacker*. Selain tidak strategis, *hacker* nantinya juga akan segera ditumpas keberadaannya dengan jalan hukum.

Tatanan hegemonis menurut Gramsci, tidak perlu masuk ke dalam institusi (lembaga) ataupun praktik liberal sebab hegemoni pada dasarnya merupakan suatu totalitarianism dalam arti ketat. Contohnya komunitas *hacker* yang tidak memiliki kaitannya dengan institusi.

Gramsci menangkap 3 kategori penyesuaian yang berbeda yaitu rasa takut, karena terbiasa, dan karena kesadaran atau persetujuan¹³.

1. Anak muda menyesuaikan diri karena takut akan konsekuensi-konsekuensi bila ia tidak menyesuaikan, Di sini konformitas ditempuh melalui penekanan dan sanksi-sanksi yang menakutkan.
2. Anak muda menyesuaikan diri mungkin karena terbiasa mengikuti cara-cara tertentu. Konformitas dalam hal ini merupakan soal partisipasi yang tidak terefleksikan dalam hal

¹³ Nezar Patria dan Andi Arief. 2015. Antonio Gramsci : Negara & Hegemoni. Yogyakarta, Pustaka Pelajar. Hlm 60.

bentuk aktivitas yang tetap, sebab orang menganut pola-pola tingkah laku tertentu dan jarang dimungkinkan untuk menolak.

3. Konformitas yang muncul dari tingkah laku mempunyai tingkat-tingkat kesadaran dan persetujuan dengan unsur tertentu dalam masyarakat anggota komunitas.

Bagi Gramsci, hegemoni melalui konsensus muncul melalui komitmen aktif atas kelas sosial yang secara historis lahir dalam hubungan produksi. Untuk itu, Gramsci mengatakan secara tak langsung konsensus sebagai “komitmen aktif” yang didasarkan pada adanya pandangan bahwa posisi tinggi yang ada sah. *Hacker* ini muncul karena adanya prestasi yang berkembang dalam produksi teknologi. Pandangan ini sependapat oleh Gramsci yang mengatakan, konsensus ini secara historis “lahir” (disebabkan oleh) karena prestasi yang berkembang dalam dunia produksi.

Sebuah konsensus yang diterima oleh kelas pekerja bagi Gramsci pada dasarnya bersifat pasif. Kemunculan konsensus bukan karena kelas yang terhegemoni menganggap struktur sosial yang ada itu sebagai keinginan mereka. Justru sebaliknya, hal tersebut terjadi karena mereka kekurangan basis konseptual, sehingga membentuk kesadaran yang memungkinkan mereka memahami realitas sosial secara efektif.

Gramsci Menekankan bahwa pertentangan kelas itu secara efektif dinetralisasikan dalam masyarakat kapitalis lanjut. Sebab dengan pengawasan yang ketat dari kaum Borjuis, pertentangan itu melemah dan menjadi keinginan akan gaji atau upah yang lebih baik. Pertentangan tinggallah sebuah ilusi. Ini menurut Gramsci merupakan “konsensus” terselubung dan hanya memperkuat hegemoni Borjuis dengan mengaburkan sifat-sifat yang sesungguhnya. Inilah kemudian yang menurut Gramsci disebut gejala integrasi budaya.

Ada dua hal mendasar menurut Gramsci menjadi biang keladi integrasi budaya ini. Pertama pendidikan di satu pihak dan mekanisme

kelembagaan di lain pihak. Gramsci mengatakan bahwa pendidikan sekarang tidak pernah menyediakan kemungkinan membangkitkan kemampuan untuk berfikir secara kritis dan sistematis bagi kaum buruh. Di lain pihak, mekanisme kelembagaan seperti komunitas *hacker* menjadi tangan-tangan kelompok yang berkuasa untuk menentukan ideologi yang mendominasi. Bahasa menjadi sarana penting untuk melayani fungsi hegemonis itu. Konflik sosial yang ada dibatasi baik intensitas maupun ruang lingkungannya, karena ideologi yang ada membentuk keinginan-keinginan, nilai-nilai dan harapan menurut sistem yang telah ditentukan.

Ada tiga tingkatan hegemoni yang dikemukakan Gramsci, yaitu hegemoni total (*integral*), hegemoni yang merosot (*decadent*) dan hegemoni yang minimum¹⁴.

Pertama, hegemoni *integral*. Hegemoni *integral* ditandai dengan afiliasi massa yang mendekati totalitas. *Hacker* menunjukkan tingkat kesatuan moral dan intelektual yang kokoh. Hal ini tampak dalam hubungan antara *hacker*. Hubungan tersebut tidak diliputi dengan kontraktasi dan antagonism baik secara sosial maupun etis.

Kedua, hegemoni yang merosot (*decadent hegemony*). Dalam masyarakat kapitalis modern, dominasi ekonomis borjuis menghadapi tantangan berat. *Hacker* menunjukkan adanya potensi disintegrasi di dalam sebuah komunitas. Dengan sifat potensial ini dimaksudkan bahwa disintegrasi itu tampak dalam konflik yang tersembunyi. “di bawah permukaan kenyataan sosial”. Artinya sekalipun sistem yang ada telah mencapai kebutuhan atau sasarannya, namun “mentalitas” massa tidak sungguh-sungguh selaras dengan pemikiran yang dominan dari subjek hegemoni. Karena itu, integrasi budaya maupun politik mudah runtuh. Situasi demikianlah yang disebut *decadent hegemony*.

¹⁴ Nezar Patria dan Andi Arief. 2015. Antonio Gramsci : Negara & Hegemoni. Yogyakarta, Pustaka Pelajar. Hlm 33.

Ketiga, Hegemoni minimum (*minimal hegemony*). Bentuk ketiga ini merupakan bentuk hegemoni yang paling rendah dibanding dua bentuk di atas. Hegemoni bersandar pada kesatuan ideologis antara elit intelektual *hacker* yang berlangsung bersamaan dengan keengganan terhadap setiap campur tangan massa dalam hidup berkelompok atau berkomunitas. Dengan demikian, dalam komunitas *hacker* ada beberapa orang yang tidak mau menyesuaikan kepentingan dan aspirasi-aspirasi anggota satu dengan anggota lain. Para hacker berani mempertahankan keegoisannya untuk menunjukkan identitas yang kuat terhadap teman-temannya.

1.5.2 Teori Subkultur Anak Muda

Kata ‘kultur’ dalam subkultur menunjuk pada keseluruhan cara hidup yang bisa dimengerti oleh para anggotanya. Kata ‘sub’ mempunyai arti konotasi yang khusus dan perbedaan dari kebudayaan dominan atau mainstream. Subkultur bisa juga diartikan sebagai kebudayaan yang menyimpang dari nilai-nilai kebudayaan dominan.

Menurut Fitrah Hamdani dalam Zaelani Tammaka (2007) “Subkultur adalah gejala budaya dalam masyarakat industri maju yang umumnya terbentuk berdasarkan usia dan kelas. Secara simbolis diekspresikan dalam bentuk penciptaan gaya (*style*) dan bukan hanya merupakan penentangan terhadap hegemoni atau jalan keluar dari suatu ketegangan sosial”. Subkultur lebih jauh menjadi bagian dari ruang bagi penganutnya untuk membentuk identitas yang memberikan otonomi dalam suatu tatanan sosial masyarakat industri yang semakin kaku dan kabur. Secara sosiologis, sebuah subkultur adalah sekelompok orang yang memiliki perilaku dan kepercayaan yang berbeda dengan kebudayaan induk mereka. Subkultur dapat terjadi karena perbedaan usia anggotanya, ras, etnisitas, kelas sosial, atau gender, dan dapat pula terjadi karena perbedaan estetika, religi, politik, dan seksual; atau kombinasi dari faktor-faktor tersebut. Anggota dari suatu subkultur biasanya menunjukan

keanggotaan mereka dengan gaya hidup atau simbol-simbol tertentu. Karenanya, studi subkultur seringkali memasukan studi tentang simbolisme dan bagaimana simbol tersebut diinterpretasikan oleh kebudayaan induknya dalam pembelajarannya.

Subkultur merupakan suatu hal berdaya mobilitas mengkonstitusi objeknya dari suatu studi. Hal ini merupakan suatu istilah klasifikatori yang mencoba memetakan dunia sosial di dalam suatu tindakan terhadap representasi.¹⁵ Kedudukan subkultur tepatnya bukan diletakkan pada keakuratan pendefinisian, melainkan lebih pada hal sejauh mana subkultur itu mampu berfungsi dalam pemakainnya. Dengan kata lain, lebih pada menentukan makna sehingga dunia makin dapat dimengerti bagi para pengikutnya. Kata 'sub' bermakna sebagai istilah dan menunjukkan pembedaan dengan jelas terhadap arus budaya dominan yang terdapat di dalam suatu masyarakat. Subkultur dimaksudkan agar bagian masyarakat tertentu mampu memaknai hidup secara baruu sehingga dapat meinkmati kesadaran 'menjadi yang lain' dalam perbedaan terhadap budaya dominan masyarakat.

Kegemaran melakukan kegiatan *hacking* pada sebagian masyarakat di Indonesia juga mencerminkan sikap terhadap ketidakberdayaan karena perbedaan kelas struktur ekonomi sosial. Juga keinginan bermimpi untuk dapat menjadi bagian gaya hidup modern yang berakar pada tradisi budaya kapitalis dari negara asalnya. Melalui budayalah dengan pola gaya hidup Borjuasi sebagai akar strategis, negara-negara kapitalis memberdayakan keberlangsungan industri eknomoninya, dengan menghisap kekayaan negara-negara lemah, seperti Indonesia.

Chicago School mengidentifikasi bahwa reaksi subkultur lahir bukan sebagai fenomena reaksi individual, melainkan reaksi kelompok /

¹⁵ Mudj Sutrisno. et. al. 2006. Cultural studies : Tantangan Bagi Teori-Teori Besar Kebudayaan. Jakarta : Koekoesan. Hlm 32

kolektif terhadap problem kelas, *the baves and the haves not*. Anak muda yang mengikuti kegiatan *hacker* muncul karena adanya dorongan dari suatu fenomena yang sedang terjadi disekitarnya. Dorongan ini biasanya terjadi berasal dari kelompok kelas menengah. Dalam bahasa kategori Charles Wright, kelas dalam suatu struktur masyarakat dibagi ke dalam tiga bagian yaitu elit yang berkuasa (orang tua), Kerah putih (guru / pengajar) dan kerah biru (teman sebaya).¹⁶ Dalam model pembagian ini, keadaan kesejahteraan sosial dan ekonomi yang tercipta dinilai sebagai sangat tidak adil. Kelompok yang merasa dirugikan, karena struktur ciptaan sangat berperan menyebabkan kondisi ini, berusaha dengan keterbatasan yang ada tetap ingin dapat menikmati hidup dengan cara melakukan redefinisi terhadap budaya atau menjadi subkultur, sehingga merasa nyaman dengannya. Subkultur ini mempunyai sifat yang menyimpang dari para anak muda di Amerika. Dulu, di Amerika banyak kaum urban yang tidak memiliki pekerjaan dan selalu membuat kejahatan di negara tersebut. Dalam konteks ini dapat dilihat *hacker* yang mempunyai sifat menyimpang.

Dalam konteks ini, berbagai skenario diajukan terkait dengan karakter “penyimpangan” yang diantaranya adalah¹⁷ :

1. Suatu penolakan dari inversi nilai-nilai kerja, kesuksesan dan uang pada kelas menengah yang ditetapkan oleh orang-orang usia muda dari kelas pekerja untuk mengatasi berbagai kecacatan dalam konteks tersebut (Cohen : 1955)
2. Penetapan dan penekanan pada nilai-nilai bawah tanah dari kelas pekerja, khususnya nilai-nilai waktu luang, hanyalah penyimpangan

¹⁶ Ibid., hlm 41

¹⁷ Barker Chris. 2005. Cultural Studies : Teori dan praktik. Yogyakarta : PT. Bintang Pustaka, hlm 40

dari perspektif pengendali kelas sosial kelas menengah (Matza dan Sykes, 1961; Miller, 1958)

3. Usaha orang-orang muda kelas pekerja untuk menetapkan nilai-nilai kesuksesan, kekayaan dan kekuasaan (Merton, 1938) dan atau nilai-nilai hiburan dan hedonisme (Cloward dan Olin, 1960) melalui jalur alternatif yang disepakati secara sosial, namun terhalangi oleh struktur kelas.

Teori subkultur sebenarnya dipengaruhi kondisi intelektual (*intellectual heritage*) aliran *Chicago*, konsep Anomie Robert K. Merton dan Solomon Kobrin yang melakukan pengujian terhadap hubungan antara gang jalanan dengan laki-laki yang berasal dari komunitas kelas bawah (*lower class*).

Hasil pengujiannya menunjukkan bahwa ada ikatan antara hierarki politis dan kejahatan terorganisir. Karena ikatan tersebut begitu kuat sehingga Kobrin mengacu kepada “Kelompok Pengontrol Tunggal” (*single controlling group*) yang melahirkan konsep komunitas integrasi yaitu *hacker*. Dalam kepustakaan kriminologi dikenal dua teori *sub-culture*, yaitu:

1. Teori *delinquent sub-culture*

Teori ini dikemukakan Albert K. Cohen dalam bukunya *delinquent boys* (1955) yang berusaha memecahkan masalah bagaimana kenakalan subkultur dimulai dengan menggabungkan perspektif teori Disorganisasi Sosial dari Shaw dan McKay, teori *Differential Association* dari Edwin H. Sutherland dan teori Anomie Albert K. Konklusi dasarnya menyebutkan bahwa perilaku *delinkuen* di kalangan remaja, merupakan cermin ketidakpuasan terhadap norma dan nilai kelompok kelas menengah yang mendominasi kultur.

Kondisi demikian mendorong adanya konflik budaya yang oleh Albert K. Cohen disebut sebagai “*Status Frustration*”. Akibatnya, timbul keterlibatan lebih lanjut anak-anak muda dan berperilaku menyimpang yang bersifat “*nonutilitarian, malicious and negativistic* (tidak berfaedah, dengki dan jahat)”. Konsekuensi logis dari konteks diatas, karena tidak adanya kesempatan yang sama dalam mencari status sosial pada struktur sosial maka para remaja kelas bawah akan mengalami problem status di kalangan remaja.

2. Teori *differential opportunity*

Teori perbedaan kesempatan (*differential opportunity*) dikemukakan Richard A. Cloward dan Lloyd E. Ohlin dalam bukunya *Delinquency and Opportunity: a Theory of Delinquent Gang* (1960) yang membahas perilaku delinkuen kalangan remaja (gang) di Amerika dengan perspektif Shaw dan McKay serta Sutherland. Pada dasarnya, teori *Differential Opportunity* berorientasi dan membahas penyimpangan di wilayah perkotaan dimana *hacker* banyak bermunculan pada pemukiman ini. Penyimpangan tersebut merupakan fungsi perbedaan kesempatan yang dimiliki anak-anak untuk mencapai tujuan *legal* maupun *illegal*. Untuk itu, Cloward dan Ohlin mengemukakan 3 (tiga) tipe kenakalan Subkultur, yaitu :

(a) *Criminal Sub-culture*, bilamana masyarakat secara penuh berintegrasi. Hal tersebut akan berlaku jika kelompok para remaja yang belajar dari orang dewasa. Aspek itu berkorelasi dengan organisasi kriminal. Kriminal subkultur menekankan aktivitas yang menghasilkan keuntungan materi, uang atau harta benda dan berusaha menghindari penggunaan kekerasan.

(b) *Retreatist Sub-culture*, dimana remaja yang melakukan *hacking* tidak memiliki struktur kesempatan dan lebih banyak melakukan perilaku menyimpang.

(c) *Conflict Sub-culture*, terdapat dalam suatu masyarakat yang tidak terintegrasi, sehingga suatu organisasi menjadi lemah. Kelompok *sub-culture* demikian ini cenderung memperlihatkan perilaku yang bebas. Dalam konteks ini ada sebagian individu *hacker* yang melakukan aktivitas *hacking*-nya di luar komunitas sehingga tidak terkontrol oleh organisasinya, sehingga melakukan sesuai dengan kemauan mereka sendiri secara bebas.

Bersamaan dengan perkembangan penelitian, ada tradisi dari Inggris yaitu *mazhab Birmingham*. Menurut *mazhab* dari Inggris tersebut, subkultur tidak selalu menyimpang dan berbuat jahat, melainkan menunjukkan identitas yang berbeda dengan yang lain. *Hacker* yang mengerti akan etika berinternet dan menggunakan teknologi secara baik dan benar termasuk *Mazhab Birmingham*. Kajian mengenai subkultur ini telah dipelopori oleh *Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCG)* di Universitas Birmingham pada tahun 1970-an, yang memandang subkultur sebagai budaya perlawanan yang harus diberi tempat

Di Indonesia, perbedaan kelompok yang mengenal IT dan gagap teknologi masih sangat terlihat secara jelas. Hal ini disebabkan oleh rendahnya nasionalisme terutama para pemimpin / pejabat, yang mengakibatkan tidak terciptanya politik yang sehat, kebobrokan hukum yang justru menyebarkan ketiakadilan dengan melakukan edukasi kepada bangsa, kemelaratan dan keputusan yang dapat merugikan rakyatnya. Solusi terhadap perbedaan kelas ekonomi sosial yang tidak adil tersebut hingga kini belum dapat memanfaatkan variabel-variabel kepribadian, jadi diri dan budaya bangsa karena individu-individu kaum muda berkepribadian terbelakang, maka terjadilah dominasi konsumsi gaya hidup yang mengimpor dari bangsa-bangsa maju.

Menurut Dick Hebdige dari *Birmingham school British Cultural* dapat dikatakan bahwa *hacker* merupakan subkultur pemuda berasal dari

kelas pekerja sebagai tanggapan atas kehadiran jaringan yang awalnya dikembangkan dalam konteks phreaking selama tahun 1960. Barker bahkan mengidentifikasi adanya lima fungsi di mana subkultur mengambil bagian tugas penyelamatan yaitu¹⁸ ;

1. Memberikan solusi magis (muja'rab) terhadap problematika struktur sosial. *Hacker* mampu mencari celah keamanan dan memberitahunya kepada pemilik jaringan agar segera melakukan perbaikan. Dengan demikian, jaringan lemah yang rentan menjadi target *black hacker* dapat segera ditutupi dan mencegah *black hacker* merusak sistem yang ada.
2. Menawarkan bentuk identitas kolektif berbeda dari yang tercipta di sekolah dan tempat kerja. Dalam segi ini teknologi telah dimanfaatkan hacker untuk mengembangkannya. Dari kegiatan tersebut hacker mampu menghasilkan sebuah produk dan mendistribusikan karyanya seperti *website*, database, software, dan lain lain untuk mendapatkan keuntungan.
3. Memenangkan ruang bagi pengalaman dan naskah alternatif terhadap realitas sosial. Anak muda memiliki pengalaman berbagai macam aktivitas *hacking* yang dapat diterapkan pada kehidupan sosialnya baik itu untuk kegiatan positif.
4. Memberikan sejumlah aktivitas waktu luang bermakna, bertolak belakang dari yang terdapat di sekolah dan tempat kerja. *Hacker* membentuk suatu komunitas untuk menjaring anak muda agar mempunyai kegiatan yang bermanfaat dan jauh dari kegiatan cracking.
5. Melengkapi solusi terhadap dilema eksistensial identitas. Anak muda selalu dikaitkan dengan masa transisi dimana mereka mempunyai

¹⁸ Chris, Barker. 2005. *Cultural Studies : Teori dan praktik*. Yogyakarta : PT. Bintang Pustaka, hlm 40

hubungan sosial baik buruk dan baik kepada teman sebayanya. Untuk mengatasi hubungan sosial yang buruk, maka anak muda tersebut mempunyai identitas yang lain di dunia maya agar memperoleh simpati sosial.

Telaah lebih lanjut terhadap subkultur, menunjukkan hal ini terjadi karena peta sosial yang tidak berimbang antara kelas pekerja dewasa (*parent working class*) beserta kaum muda anak-anak mereka dengan kelas berkuasa yang mengatur (*rulling class*), sebagai konsekuensinya terciptalah budaya dominan atau hegemonik atau *the ruling class*. Tentu saja kaum muda lebih progresif dalam menanggapi keadaan tidak adil tersebut dibanding pada orang tua mereka yang berasal dari kelas pekerja biasa, maka muncullah subkultur dengan tatanan ritualitas simboliknya.

1.6 Metode Penelitian

Pada bagian ini, dijelaskan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah etnografi yang berupaya mengungkapkan kebudayaan subkultur anak muda *hacker* di dunia maya. Etnografi merupakan salah satu istilah yang merujuk pada penelitian kualitatif. Etnografi diartikan sebagai usaha mendeskripsikan kebudayaan dan aspek-aspeknya dengan mempertimbangkan latar belakang permasalahan secara menyeluruh (Spradley, 2007)¹⁹. Etnografi sebagai bentuk penelitian memiliki beberapa karakteristik, yaitu selalu menekankan pada penggalan alamiah fenomena sosial yang khusus; memiliki data yang terstruktur; rancangan penelitiannya bersifat terbuka; dalam melakukan penelitian, peneliti bertindak sebagai instrumen yang berupaya menggali data yang dibutuhkan terkait dengan fokus penelitian; kasus yang diteliti cenderung sedikit atau bahkan hanya satu kasus yang kemudian dikaji secara mendalam; analisis data tentang makna dan fungsi perilaku manusia ditafsirkan secara eksplisit dalam bentuk

¹⁹ James P Spradley. 2007. Metode Etnografi.. Yogyakarta : Tiara Wacana Yogya, Hlm 35

deskripsi dan penjelasan verbal; etnografi tidak menggunakan analisis statistik namun tidak berarti menolak data yang berupa angka - angka.

Penelitian ini menggunakan metode etnografi untuk mengungkapkan fakta subkultur hacker anak muda di dunia maya. Kebudayaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu momen kebudayaan yaitu tradisi *hacker* anak muda yang akan dikaji secara mendalam.

Etnografer membuat kesimpulan budaya dari tiga sumber : (1) dari yang dikatakan orang, (2) dari cara orang bertindak; dan (3) dari berbagai artefak yang digunakan orang²⁰. Mulanya, masing-masing kesimpulan budaya hanya merupakan suatu hipotesis mengenai hal yang diketahui orang. Hipotesis ini harus diuji secara berulang-ulang sampai etnografer itu merasa relatif pasti bahwa orang-orang itu sama-sama memiliki sistem makna budaya yang khusus.

Adapun fakta dalam penelitian ini adalah satuan *lingual* yang terkandung dalam tradisi *hacking* yang dilaksanakan oleh anak-anak muda. Metode etnografi yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada metode etnografi yang dikemukakan oleh Spradley (2007) yang disebut analisis maju bertahap terdiri atas lima prinsip, yaitu peneliti dianjurkan hanya menggunakan satu teknik pengumpulan data; mengenali langkah-langkah pokok dalam teknik tersebut., misalnya 12 langkah pokok dalam wawancara etnografi dari Spardley; setiap langkah pokok dijalankan secara berurutan; praktik dan latihan harus selalu dilakukan; memberikan *problem solving* sebagai tanggung jawab sosialnya. Langkah-langkah tersebut yaitu, (1) menetapkan seorang informan, (2). mewawancarai seorang informan, (3). membuat catatan etnografis, (4) mengajukan pertanyaan deskriptif, (5) melakukan analisis wawancara etnografis, (6) membuat analisis domain, (7) mengajukan pertanyaan struktural, (8) membuat analisis taksonomik, (9) mengajukan pertanyaan kontras, (10) membuat analisis komponen, (11) menemukan tema-tema budaya, (12) menulis sebuah etnografi

²⁰ Ibid., hlm. 40

Dimana analisis data dilakukan sejak tahap pengumpulan data dan secara bertahap terus dilakukan hingga akhir penelitian. Akhir penelitian ditentukan sepenuhnya oleh peneliti, hal ini karena dalam penelitian etnografi tidak dapat diperoleh hasil penelitian yang sempurna yang dapat melaporkan kebudayaan di wilayah penelitiannya secara utuh dan menyeluruh.

1.6.1 Tipe Penelitian

Sejalan dengan uraian diatas maka tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif yang bersifat interpretatif. Pendekatan interpretatif memandang metode penelitian ilmiah tidaklah cukup untuk dapat menjelaskan “misteri” pengalaman manusia sehingga diperlukan unsur manusiawi yang kuat dalam penelitian.

Istilah penelitian kualitatif menurut Miles pada mulanya bersumber pada pengamatan kualitatif yang dipertentangkan dengan pengamatan kuantitatif.²¹ Lalu mereka mendefinisikan bahwa metodologi kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam bahasanya dan dalam perisitilahnannya. Penelitian kualitatif memiliki ciri atau karakteristik yang membedakan dengan penelitian jenis lainnya.

Realitas menurut pendekatan kualitatif adalah sesuatu yang subjektif. Untuk dapat mengungkap secara mendalam pengalaman para informan, perlu suatu hubungan yang lebih dekat dengan informan. Asumsi dasar pendekatan onologis, epistemologis, aksiologis, dan metodologis yang diuraikan oleh Creswell (2002) dapat menjelaskan argumentasi peneliti dalam menggunakan pendekatan ini.

1.6.2 Setting Sosial

²¹ Ibid., hlm 41

Penelitian ini dilakukan di Surabaya, karena sebagai tempat pemasaran yang strategis bagi inovasi teknologi serta merupakan kota metropolitan yang berkembang menuju kota “*cyber city*” dengan tingginya akan teknologi dan informasi mulai dari segi pemasaran hingga inovasi yang meningkat tiap tahunnya. Praktis, kota Surabaya menjadi potensi bertumbuhnya dan menjadi sarang komunitas *hacker*. Komunitas yang akan dipilih sebagai tempat penelitian yaitu Surabaya Hacker Link yang telah berdiri sejak tahun 2002.

1.6.3 Teknik Pengumpulan Data

1.6.3.1 Data Primer

1. *Indepth Interview*

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yang pertama yaitu wawancara mendalam secara terbuka, dimana informan mengetahui kehadiran pewawancara sebagai peneliti yang bertugas melakukan wawancara di lokasi penelitian. Wawancara atau interview adalah suatu bentuk komunikasi verbal semacam percakapan yang memerlukan kemampuan responden untuk merumuskan buah pikiran serta perasaannya dengan tepat. Melalui wawancara mendalam maka akan terjadi komunikasi antara pewawancara dan informan, dari sini informan dapat menceritakan pengalaman, penafsiran terhadap kejadian yang dia alami. Selain itu dari wawancara mendalam ini peneliti dapat mengetahui bagaimana suatu realitas sosial dipandang oleh objek penelitian sehingga peneliti dapat mengetahui gambaran tentang dunia objek yang diteliti. Dari wawancara ini maka peneliti dapat melihat secara objektif mengenai masalah yang diteliti. Wawancara juga berguna sebagai pelengkap metode pengumpulan data yang lainnya. Dengan wawancara peneliti memperoleh gambaran yang lebih hidup dan realistis dari cerita yang dipaparkan oleh informan.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu prosedur pengumpulan data primer yang dilakukan dengan cara melihat mengamati dan mencatat perilaku maupun pembicaraan subjek dan setting sosial penelitian dengan menggunakan pedoman observasi. Observasi dapat dilakukan bersamaan dengan wawancara namun pada umumnya observasi dilakukan terpisah dengan wawancara agar data yang dihasilkan lebih akurat dan juga peneliti dapat berfokus pada tindakan atau pembicaraan objek penelitian.

1.6.3.2 Data Sekunder

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data sekunder dari berbagai buku, dokumen dan tulisan yang relevan untuk menyusun konsep penelitian serta mengungkap obyek penelitian. Studi kepustakaan dilakukan dengan banyak melakukan telaah dan pengutipan berbagai teori yang relevan untuk menyusun konsep penelitian. Studi kepustakaan juga dilakukan untuk menggali berbagai informasi dan data faktual yang terkait atau merepresentasikan masalah-masalah yang dijadikan obyek penelitian, yaitu subkultur anak muda *hacker* di dunia maya.

1.6.4 Penentuan informan

Subyek yang dipilih dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan tertentu dengan sifat-sifat yang diketahui sebelumnya. Dalam pemilihan subyek ini, mengacu pada spradley, sebagaimana Feisal didasarkan atas pertimbangan²² : (1) mereka menguasai dan memahami sesuatu melalui proses inkulturasi, sehingga sesuatu itu bukan sekedar diketahui tapi juga dihayati (2) mereka tergolong masih berkecimpung

²² Deddy Mulyana. 2004. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
Hlm 57

atau terlibat pada kegiatan yang diteliti. (3) mereka yang mempunyai kesempatan dan waktu memadai untuk dimintai informasi. (4) mereka yang tidak cenderung menyampaikan informasi dari kemasannya sendiri. Subyek penelitian ini adalah para *hacker* yang bergabung dalam sebuah komunitas Surabaya Hacker Link yang berada dalam dunia maya. Subyek informan tersebut merupakan anak muda yang mengikuti kegiatan *hacking*.

Dalam penelitian ini, informan dipilih menggunakan cara *purposive sampling* dimana informan dipilih secara sengaja untuk memenuhi kriteria tertentu. W. Laurence Neumann menyatakan bahwa *purposive sampling* yang memiliki prinsip “*get all possible cases that fit particular criteria, using various methods*”.²³ Hal ini dilakukan agar informan sungguh-sungguh mewakili atau bersifat representatif terhadap fenomena yang dipelajari.

Adapun subyek dalam penelitian ini memiliki kriteria yang harus dipenuhi yakni ;

1. Anggota komunitas Surabaya Hacker Link yang mampu mengoperasikan internet.
2. Paham bahasa pemrograman komputer dan dapat melakukan *hacking* maupun *cracking*.
3. Mempunyai latar belakang sosial yang berbeda-beda, tentunya dalam hal ini, nantinya peneliti dapat memperoleh data yang bervariasi dan kaya akan makna dari masing-masing informan.

Para subyek tersebut adalah ahli *hacking* dalam bidang komputer, menguasai seluk beluk dalam dunia maya, dan tergabung dalam komunitas Surabaya Hacker Link. Oleh karenanya dalam menentukan subyek penelitian dalam penelitian ini adalah sebuah komunitas *hacker* yang

²³ M Ibid., hlm. 15

jaringannya dalam dunia maya. Sehingga, mengetahui betul bagaimana seluk beluk para *hacker* melakukan tindak *hacking* dalam dunia *cyber*.

Selain data utama, peneliti juga mencari sumber-sumber data lain yang dijadikan data tambahan. Perkembangan yang sudah semakin maju pesat serta telah mampu menjawab berbagai kebutuhan masyarakat saat ini memungkinkan para akademisi untuk dapat menjadikan media online seperti internet sebagai salah satu medium atau ranah yang sangat bermanfaat bagi penelusuran berbagai informasi. Sehubungan dengan hal tersebut, metode penelusuran data online juga peneliti gunakan sebagai penambahan data. Hal ini dikarenakan selain komunitas *hacker* berhubungan erat dengan jaringan internet, peneliti juga dapat memanfaatkan data informasi online yang berupa data maupun informasi secara cepat dan akurat.

1.6.5 Teknik Analisis Data

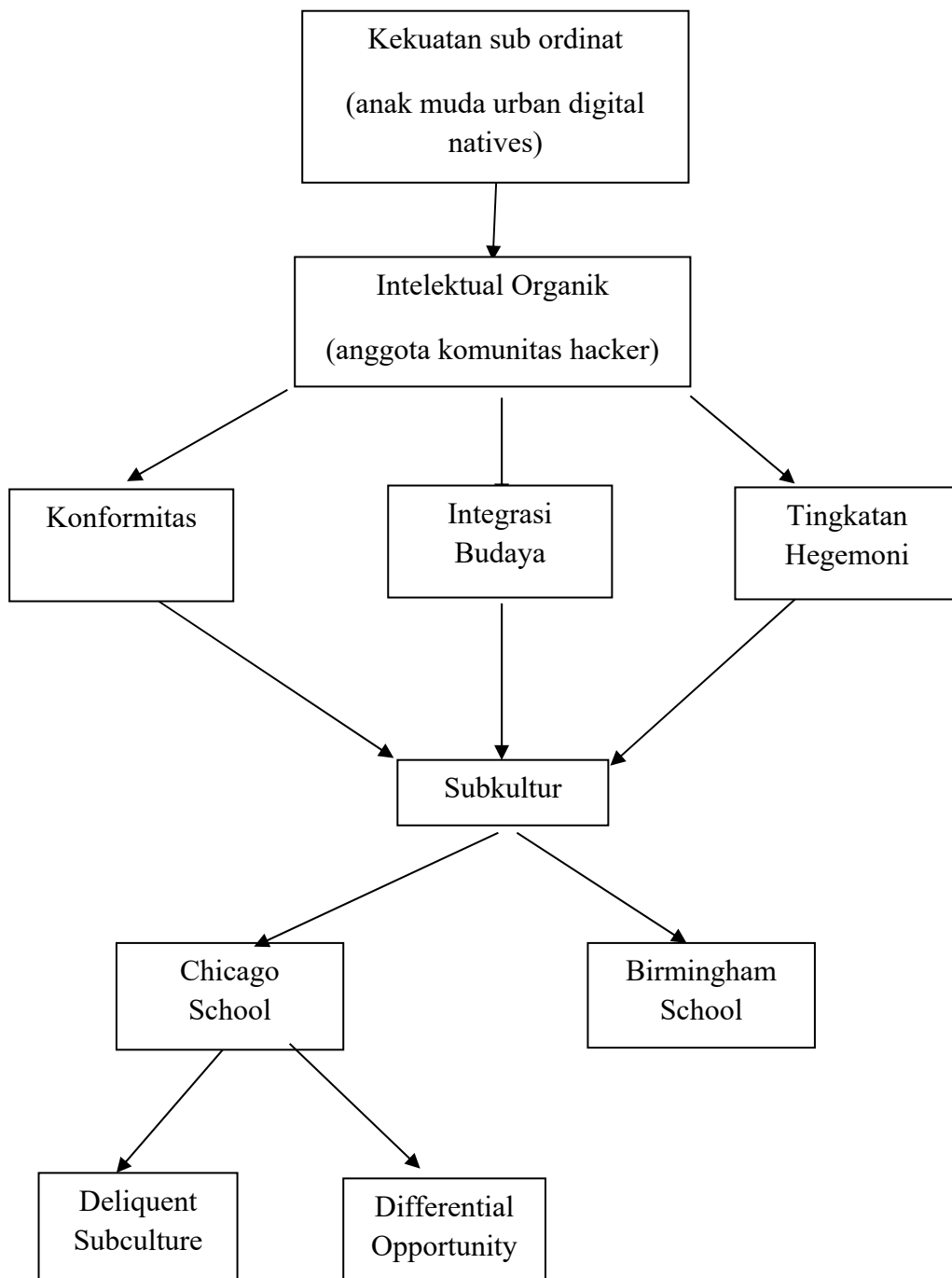
Teknik analisis data merupakan suatu proses yang terpenting dalam suatu penelitian karena dengan adanya teknik analisis data ini dapat mempermudah kita membaca suatu hasil penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian ini merupakan kajian subkultur anak muda dengan mengamati kegiatan dan pemaknaan *hacking* bagi *hacker* yang tergabung dalam komunitas Surabaya Hacker Link. Data yang telah terkumpul nantinya akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisis tema. Analisis tema meliputi pencarian hubungan di antara domain dan bagaimana domain-domain itu dihubungkan dengan budaya secara keseluruhan (Spradley, 1997)²⁴. Analisis tema atau *discovering cultural themes*, sesungguhnya merupakan upaya mencari “benang merah” yang mengintegrasikan lintas domain yang ada (Sanapiah Faisal, 1990)²⁵. Data yang diperoleh juga

²⁴ James P Spradley, op. cit. hlm 28

²⁵ Ibid, hlm 51

dibuat dalam bentuk mapping (pemetaan) hasil penelitian untuk lebih mempermudah pembaca dalam mengetahui dan memahami tentang hasil yang didapat dari lapangan untuk kemudian dapat ditarik sebuah hipotesis dari permasalahan yang diangkat.

1.6.6 Kerangka Berpikir



BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1 Awal Mula Munculnya *Hacker* di Dunia

Terminologi *hacker* muncul pada awal tahun 1960-an diantara para anggota organisasi mahasiswa *Tech Model Railroad Club* di Laboratorium Kecerdasan *Artifisial Massachusetts Institute of Technology (MIT)*.²⁶ Kelompok mahasiswa tersebut merupakan salah satu perintis perkembangan teknologi komputer dan mereka berkuat dengan sejumlah *computer mainframe*. Kelompok mahasiswa tersebut sering melakukan diskusi-diskusi terbuka yang disana membahas masalah Ide-ide mengenai pengembangan perangkat keras dan perangkat lunak, serta Ide-ide mengenai transformasi terhadap teknologi dan informasi

Kata *hacker* pertama kalinya muncul dengan arti positif untuk menyebut seorang anggota yang memiliki keahlian dalam bidang komputer dan mampu membuat *program* komputer yang lebih baik ketimbang yang telah dirancang bersama. Kemudian pada tahun 1983, istilah *hacker* berubah menjadi *negatif*. Pasalnya, pada tahun tersebut untuk pertama kalinya FBI menangkap kelompok kriminal komputer *The 414s* yang berbasis di Milwaukee, Amerika Serikat. 414 merupakan kode area lokal mereka. Kelompok yang kemudian disebut *hacker* tersebut dinyatakan bersalah atas pembobolan 60 buah komputer, dari komputer milik Pusat Kanker *Memorial Sloan-Kettering* hingga komputer milik Laboratorium Nasional Los Alamos.

Satu dari pelaku tersebut mendapatkan kekebalan karena testimonialnya, sedangkan 5 pelaku lainnya mendapatkan hukuman masa percobaan. Kemudian pada perkembangan selanjutnya muncul kelompok lain yang menyebut-nyebut

²⁶ Suheimi, 1991. *Kejahatan Komputer*. Yogyakarta : Andi Offset. Hlm 33

diri *hacker*, padahal bukan. Mereka ini (terutama para pria dewasa) yang mendapat kepuasan lewat membobol komputer dan “mengakali” telepon (*phreaking*). *Hacker* sejati menyebut orang-orang ini “*Cracker*” dan tidak suka bergaul dengan mereka. *Hacker* sejati memandang *Cracker* sebagai orang malas, tidak bertanggung jawab, dan tidak terlalu cerdas. *Hacker* sejati tidak setuju jika dikatakan bahwa dengan menerobos keamanan seseorang telah menjadi *hacker*.

Para *hacker* mengadakan pertemuan setiap setahun sekali yaitu diadakan setiap pertengahan bulan Juli di Las Vegas. Ajang pertemuan *hacker* terbesar di dunia tersebut dinamakan *Def Con*. Acara *Def Con* tersebut lebih kepada ajang pertukaran informasi dan teknologi yang berkaitan dengan aktivitas *hacking*.

Hacker memiliki konotasi negatif karena kesalahpahaman masyarakat akan perbedaan istilah tentang *hacker* dan *Cracker*. Banyak orang memahami bahwa *hacker*lah yang mengakibatkan kerugian pihak tertentu seperti mengubah tampilan suatu situs web (*defacing*), menyisipkan kode-kode virus dan lain sebagainya. Padahal, mereka adalah *Cracker*. *Cracker*-lah menggunakan celah-celah keamanan yang belum diperbaiki oleh pembuat perangkat lunak (*bug*) untuk menyusup dan merusak suatu sistem. Atas alasan ini biasanya para *hacker* dipahami dibagi menjadi 2 golongan *White Hat Hackers*, yakni *hacker* yang sebenarnya dan *Cracker* yang sering disebut dengan istilah *Black Hat Hackers*.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Hacking* bukanlah sebatas pada kegiatan *illegal* yang identik dengan pengrusakan sebuah sistem dan aplikasi, atau sebatas kegiatan-kegiatan tentang pencurian sebuah data-data penting, melainkan kepada tindakan untuk melakukan perubahan yang mendasar atau perbaikan-perbaikan terhadap sistem dan aplikasi.

2.2 *Hacker* di Indonesia

Indonesia meskipun masih dicap sebagai negara berkembang yang kompetensinya dianggap tidak setara dengan negara maju juga tidak lepas dari rambatan perkembangan *hacker*. Tidak banyak yang mengetahui tentang aktivitas

komunitas bawah tanah ini di Indonesia, padahal sebetulnya cukup transparan di internet dan dapat di lihat aktivitas nyatanya. Data menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan pertama jumlah *hacker* di dunia dengan presentase 38 % membawahi Cina 33 %, Amerika 6,9 %, Taiwan 2,5 %, Turki 2,4 %, India 2 %, dan Rusia 1 %²⁷.

Sebagian aktivitas yang dilakukan oleh *hacker* baik perseorangan maupun komunitas memang masih tergolong *illegal*. Beberapa contohnya seperti *carding*, *deface*, *sniffing*, dan sebagainya. Akan tetapi perlu diingat, ada pula aktivitas-aktivitas positif mereka yang dapat membantu mengembangkan sumber daya manusia dan *programmer* atau *hacker* IT yang handal.

Mayoritas komunitas *hacker* di Indonesia berdiri pada tahun 2003-2004 (Purbo, 2006). Dahulu, *hacker* melakukan chatting menggunakan IRC di DALNET dll. Ada kesulitan yang ditemukan di IRC, yaitu proses arsip dan keanggotaan diskusi tidak terlalu terstruktur sebagian besar ilmu yang berkembang dari *chatting* akan hilang karena tidak terarsip, oleh karena itu para *hacker* kemudian beralih menggunakan mailing list terutama di yahoogroups.com yang dapat di akses melalui *web* di <http://groups.yahoo.com>. Terus berkembang hingga merambah media sosial dan membangun *website* resmi untuk komunitasnya masing-masing seperti yang dapat dijumpai saat ini.

Komunitas *hacker* dan *programmer* Indonesia termasuk komunitas Indonesia yang paling besar dan cukup solid di Internet. Aktivitasnya lebih banyak ke arah pendidikan dan penyebaran ilmu tentang berbagai topik yang berkaitan dengan teknik komputer. Di antara sekian banyak *hacker* ada beberapa *hacker* yang termasuk pemimpin dari komunitas *underground* Indonesia, diantaranya adalah S'to, Xnuxer, Jim Geovedi, Irvan, dan Y3dips.

²⁷ Farid Aulia Tanjung. 2015. Mengintip Fenomena Dunia *Hacker* Di Indonesia. (Tersedia di <https://www.maxmanroe.com/mengintip-fenomena-dunia-hacker-di-indonesia.html>. Diakses pada hari kamis 3 september 2015, pukul 16.00)

2.3 Gambaran Kota Surabaya

Surabaya merupakan kota metropolitan dengan jumlah penduduk terbanyak kedua setelah ibu kota Jakarta. Sebagai wilayah urban dengan kepadatan penduduk sebesar 2. 765. 487 jiwa membuat Surabaya mengalami perkembangan yang pesat di berbagai aspek kehidupan termasuk *lifestyle* masyarakat. Perkembangan yang mencolok terjadi di kalangan anak muda dalam memanfaatkan waktu luang mereka. Kegiatan *hacking* kini dipilih sebagai salah satu *lifestyle* anak muda Surabaya dalam memanfaatkan waktu luang. Hal tersebut tampak pada meningkatnya berbagai aktivitas yang berkaitan dengan aktivitas *hacking*. Munculnya komunitas *hacker* yang mayoritas anggotanya adalah anak muda menjadi salah satu indikator meningkatnya animo anak muda terhadap kegiatan *hacking* sebut saja komunitas Surabaya Hacker Link yang digagas oleh anak muda pada tahun 2004. Tingginya animo anak Surabaya terhadap aktivitas *hacking* didukung oleh meningkatnya produk teknologi informasi di kota Surabaya. Perkembangan pesat aktivitas *hacking* di Surabaya merupakan reaksi atas tingginya permintaan masyarakat kota pahlawan terhadap kegiatan tersebut khususnya pada kalangan anak muda.

Meningkatnya animo anak muda Surabaya terhadap aktivitas *hacking* tidak terlepas dari perkembangan industri teknologi itu sendiri. Meningkatnya budaya tersebut dapat di lihat dan semakin mendominasinya produk-produk dari *hacker* yang terdapat di Surabaya. Faktor lainnya, banyaknya sekolah teknologi di Surabaya juga mempengaruhi kenapa jumlah *hacker* di kota ini semakin hari semakin bertambah. Di tengah-tengah maraknya kegiatan *hacking*, ternyata masih ditemukan anak-anak muda yang melakukan kegiatan positif dari aktivitas tersebut. Namun, tidak sedikit juga yang mempunyai niat jahat dari kegiatan *hacking* tersebut.

Kegiatan *hacking* merupakan aktivitas yang hanya disukai sebagian kecil orang. Namun, perkembangan aktivitas ini di Surabaya sangat cepat, bahkan semakin hari semakin meningkat. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya komunitas

hacker yang muncul di Surabaya. Akan tetapi, dari sekian banyak hanya satu saja yang aktif di Surabaya yaitu Surabaya Hacker Link. Hal tersebut dapat dilihat dari sedikitnya loyalitas para anggotanya pada masing-masing komunitas. Kegiatan dalam komunitas tersebut bersifat *intern* seperti berdiskusi kecil, *sharing*, dan lain sebagainya tentang teknologi. Tidak adanya wadah untuk menampung minat kegiatan *hacking* ini membuat anak muda penggemar aktivitas tersebut banyak tersebar bahkan di seluruh Indonesia. Anak muda penggemar kegiatan *hacking* paling banyak ditemui pada berbagai organisasi *intern* pada sebuah universitas dan memiliki jurusan yang berwawasan dengan dunia teknologi. Untuk menjaring anak-anak muda Surabaya yang menyukai aktivitas *hacking* maka muncullah komunitas Surabaya Hacker Link untuk memberikan wadah kepada para remaja di Surabaya. Surabaya merupakan wilayah urban yang menyediakan berbagai macam *alternatif* kegiatan. Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, hampir semua anak muda yang masih berada di bangku sekolah atau kuliah setiap harinya membawa perangkat *smartphone*, laptop, dan lain sebagainya. Agar perangkat-perangkat tersebut dapat digunakan dengan maksimal, maka harus ada internet dan sistem keamanan yang mumpuni untuk menjaga privasi para pengakses dunia *virtual* tersebut. Peluang tersebut sangat dimanfaatkan oleh para anak-anak muda untuk mengembangkan aktivitasnya seperti jual beli barang, jasa, komunikasi, bahkan sampai yang berhubungan sistem yang dibangun dalam sebuah *website* tersebut.

2.4 Surabaya Hacker Link

Surabaya Hacker Link adalah salah satu komunitas *hacker* yang berbasis di kota Surabaya. Di komunitas inilah para *hacker-hacker* di kota Surabaya dan berkumpul dan berbagai ilmu. Jika diluar negeri terdapat kelompok *hacker* yang populer dengan sebutan *Anonymous*, maka di Surabaya punya komunitas *hacker* yang tak kalah hebat dengan *Anonymous*, yaitu komunitas Surabaya Hacker Link.

Istilah '*hacker*' selama ini mendapat konotasi buruk dikalangan masyarakat awam. Komunitas Surabaya Hacker Link adalah salah satu contoh

komunitas *hacker* yang sering berbagi ilmu dan tutorial keamanan serta memiliki tujuan yang positif. Komunitas ini berdiri tanpa landasan *profit*, bekerja sukarela, dan kerendahan hati. Komunitas ini lebih fokus untuk kegiatan *gathering* para anggota, seminar, workshop, dan lomba. Visi dan misi Surabaya Hacker Link yaitu untuk menyatukan dan menggandeng *hacker-hacker* Surabaya dan Indonesia.

Surabaya Hacker Link lahir pada pertengahan tahun 2003 yang didirikan oleh O'o bersama 10 orang temannya. Komunitas ini terbentuk karena adanya keinginan para *hacker-hacker* untuk membuat suatu komunitas. Para *hacker-hacker* tersebut saling berinteraksi melalui IRC untuk membahas rencana tersebut. Komunitas ini pada tahun 2003 juga langsung di founder oleh orang asing asal Maroko. Awal-awal pembentukan, komunitas ini mempunyai nama *poolside*, dan tidak berselang lama kemudian berubah nama menjadi Surabaya Hacker Link. Komunitas ini murni mempunyai *website*, dan struktur organisasi yang terbentuk pada tahun 2007. Mulai tahun 2003 sampai tahun 2016 Surabaya Hacker Link baru berganti ketua *admin* sebanyak 1 kali yaitu pada tahun 2015. Pada periode tahun 2003 sampai tahun 2015, Surabaya Hacker Link di ketuai oleh O'o. Pada tahun 2015 sampai saat ini (2016) di pegang oleh anak muda umur 22 tahun yaitu, David.

Saat tahun 2003 komunitas *hacker* ini masih menaungi seluruh *hacker* di seluruh Indonesia bersama Malang *Hacker Link*. Setelah banyaknya anggota yang bergabung, akhirnya pada tahun 2010 sampai saat ini banyak dari mereka yang ingin membuka komunitas di daerah masing-masing, dan Surabaya Hacker Link saat ini fokus untuk kota Surabaya, kecuali untuk para sesepuh komunitas ini yang masih tetap fokus untuk menjalin komunikasi dengan para anggota di luar kota pahlawan. Banyak *founder* atau pendiri komunitas *hacker* di luar sana merupakan anggota Surabaya Hacker Link sebelumnya. Sebut saja seperti *xcode*, *JogjacarderLink*, *Jatimcrew*, Surabaya *Black Hat*, dan yang paling baru yaitu Sidoarjo *Hacker Link*.

Surabaya Hacker Link fokus untuk mengembangkan komunitas ini untuk lingkup kota Surabaya dan sekitarnya. Situs komunitas Surabaya Hacker Link ini memiliki riwayat panjang. Situs komunitas *hacker* ini sering dibekukan oleh pihak *hosting* dengan alasan yang tidak jelas sehingga Surabaya Hacker Link sering berganti-ganti *hosting*.

Secara umum tak ada yang istimewa dari tampilan situs Surabaya Hacker Link yang didominasi warna hitam dengan aksen merah, dan didesain sederhana serta *slideshow* gambar yang kurang proporsional. Diluar desain situs yang sederhana, situs Surabaya Hacker Link ini cukup *user friendly* atau mudah digunakan. Dibawah Surabaya Hacker Link terdapat menu *dropdown* untuk memudahkan pengunjung untuk menjelajahi isi *web* Surabaya Hacker Link. Situs ini juga menyertakan *web searching* untuk pencarian artikel. Disitus inilah *hacker-hacker* hebat di Surabaya dan luar kota berkumpul untuk berdiskusi dan berbagi ilmu. Situs *SurabayahackerLink.org* menyediakan fasilitas forum diskusi untuk berbagi ilmu. Setelah *gathering*, materi disampaikan ke dalam *website* Surabaya Hacker Link untuk berinteraksi lebih dalam lagi kepada seluruh *hacker* tanah air lewat forum online. Situs ini juga menyediakan perangkat lunak untuk mendukung kegiatan *hacking* serta tutorial *hacking* yang cukup lengkap. Surabaya Hacker Link menyediakan aneka macam perangkat lunak untuk keperluan *hacking* seperti *Netcut*, *MAC address changer*, *Exploit*, *Keylogger* hingga *SQL injector*. Komunitas ini telah terdapat sekitar 4000 member dan terus meningkat untuk tiap harinya. Komunitas ini pernah terlibat perang dengan *hacker-hacker* negeri jiran. Ini membuktikan bahwa *hacker-hacker* Surabaya memiliki kemampuan yang tak bisa dipandang sebelah mata.

Komunitas ini juga pernah terlibat perang dengan *hacker-hacker* negeri jiran seperti Malaysia, Australia, turki. Hal ini membuktikan bahwa *hacker* Indonesia memiliki kemampuan yang tak bisa dipandang sebelah mata. Komunitas ini sangat terbuka bagi siapa saja yang ingin mengenal lebih dalam tentang dunia *hacking*. Komunitas ini lebih mengajarkan teknik *hacking* berupa *white hat* yang menjurus ke arah *legal* dalam aktivitasnya. Banyak keuntungan

yang didapat jika ingin masuk komunitas ini. Para member bisa membaca artikel-artikel *hacking*, berkomentar dengan identitas *member*, *private message* dengan sesama anggota, bisa mendownload *file*, memposting *thread*, memposting *polling*, berdiskusi untuk mengamankan *webstie*, dan lain sebagainya yang di *hidden*. Artinya, semua hal tersebut tidak bisa dibaca oleh *Guest* atau selain *member*.

Masuk ke dalam komunitas tentu tidak bisa dilepaskan dari kegiatan yang dinamakan *gathering*. *Gathering* sendiri bisa diartikan kopi darat, kumpul-kumpul antar sesama anggota untuk bisa saling mengenal satu sama lain, membahas *project* atau sebagai wadah bersilaturahmi agar komunitas semakin erat, akrab dan kompak. *Gathering* adalah sebuah kegiatan komunitas yang dirancang untuk mendapatkan *refreshing* bersama dalam satu waktu tertentu dalam satu lokasi guna mempererat kekerabatan, kekeluargaan, serta tali silaturahmi Hal tersebut juga berlaku di Surabaya Hacker Link. Di acara ini para *hacker* bisa bertemu dengan orang-orang yang juga mempunyai hobi yang sama. Di komunitas ini sering terjadinya pertukaran informasi, berteman, bersahabat atau bahkan bisa menjadi seperti layaknya keluarga sendiri. Kegiatan *gathering* tidak hanya membahas kegiatan *hacking*, melainkan juga membicarakan topik lain agar saling mengenal dan mempunyai ikatan persaudaraan antar para anggota *hacker* yang justru lebih penting dalam komunitas Surabaya Hacker Link.

Gathering yang dilakukan oleh komunitas Surabaya Hacker Link biasanya diadakan dalam warung kopi dengan berisi tema sesuai kesepakatan para *admin* yang disesuaikan untuk dapat membangun suasana santai, akrab, dan kekeluargaan. Adapun waktu *gathering* rata-rata dalam satu bulan terdapat 4 kali pertemuan dalam 4 minggu. Semua anak-anak muda bisa bebas bergabung dengan *gathering* komunitas Surabaya Hacker Link dengan mendaftar dulu sebagai member di situs SurabayahackerLink.org.

BAB III

TEMUAN DAN ANALISIS DATA

Ibarat sebuah magnet, *hacker* mempunyai daya tarik tersendiri bagi remaja kota Surabaya. Sehingga, aktivitas *hacking* menjadi kebutuhan tersendiri bagi para remaja pecinta *hacker*. Tidak heran, jika waktu-waktu senggang yang mereka miliki di sela-sela kegiatan sekolah, ekstrakurikuler dan kegiatan lainnya mereka gunakan untuk melakukan kegiatan *hacking*. Kegiatan rutin pergi ke warung kopi, menghadiri acara *gathering*, mencari jaringan internet menjadi hal yang rutin dilakukan oleh remaja Kota Surabaya pecinta aktivitas *hacking* di setiap bulannya, setiap minggunya, atau bahkan setiap harinya. Bagi mereka, hari-hari selalu di isi dengan aktivitas *hacking*.

Ketertarikan remaja kota Surabaya terhadap aktivitas *hacking* menimbulkan pengalaman membaca tersendiri yang berbeda pada setiap remaja tersebut. Hal ini bergantung pada aktivitas *hacking* apa saja yang dilakukan dan frekuensi interaksi mereka dengan kegiatan tersebut.

3.1 Perilaku Para *Hacker* yang Terjadi Di Kalangan Remaja Kota Surabaya

Perkembangan *hacker* di Indonesia tumbuh berkembang semakin pesat, selain didukung oleh munculnya berbagai macam komunitas yang muncul. Perkembangan *hacker* disini juga didukung oleh semakin banyaknya penggemar *hacker*. Aktivitas *hacker* disini banyak disukai oleh para anak-anak muda di kota Surabaya. Para remaja Surabaya juga tergila-gila melakukan aktivitas *hacker* sehingga konsumsi untuk melakukan kegiatan tersebut meningkat seiring dengan banyaknya peminat *hacker*. Sekali mereka mengenal aktivitas *hacking*, akan susah untuk menghentikannya. *Hacker* mengalami kecanduan tersendiri ketika melakukan aktivitas *hacking* seperti melakukan *trial and error* serta mencoba hal-hal yang baru setelah percobaan pertama berhasil.

Beberapa informan yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : David (21), Umar (19), *Dimas* (17), O'o (38), Wahyu (25), Mamat (16),

Andika (17), Reian (23). Informan tersebut rata-rata masih berusia remaja dimana masih berkecimpung didunia pendidikan mulai dari *SMP*, *SMA*, *SMK*, Universitas. O'o merupakan informan yang mendirikan komunitas Surabaya Hacker Link pada umur 24 tahun.

Dalam masyarakat ada kegiatan yang mendominasi, sementara kekuatan sub ordinat selalu bertindak melakukan perlawanan. Hal ini bukan mempermasalahkan menang atau kalah. Melainkan, Ini merupakan arena pertarungan yang tidak bisa dipilih siapa yang menang dan kalah. Tapi ini merupakan merupakan proses yang terus berlangsung di dalam masyarakat. Dalam masyarakat ada orang yang berinisiatif ingin berkuasa melakukan dominasi pada kelas - kelas sub ordinat. Sub ordinat ini selalu melakukan bentuk-bentuk perlawanan. Dari hal tersebut maka muncullah kaum-kaum intelektual. Kaum intelektual organik yang biasanya bersifat melawan seperti *hacker*. *Hacker* ini muncul karena selalu melawan sistem.

Seorang *hacker* dapat beritndak atau berperilaku menjadi *hacker* jahat atau bisa menjadi *hacker* yang baik. Blumer menyatakan bahwa terbentuknya karakter dan perilaku manusia tak lepas dari interaksi lingkungan didalamnya, begitu sebaliknya dengan seorang *hacker*.²⁸ Melalui media dunia maya seperti internet, seseorang dapat mempelajari bahkan menganalisa sebuah jaringan komputer dengan sangat mudah. Tetapi kehebatan itu tak begitu saja datang ke dalam tubuh *hacker*. Proses eksternalisasi pada seorang *hacker* menjadi poin penting nantinya bagi terbentuknya seseorang menjadi *hacker*. Dalam sub bab ini peneliti akan menganalisa tentang “bagaimana proses terbentuknya subyek menjadi seorang *hacker*.”

Dari wawancara yang dilakukan, semua informan mengaku pernah melakukan aktivitas *hacking* dan masih kecanduan hingga saat ini. Semua informan memiliki latar belakang yang berbeda pada saat awal-awal mengenal teknik *hacking*. Mereka memang mengikuti komunitas yang sama yaitu Surabaya

²⁸ Nezar Patria dan Andi Arief. , Op.Cit hal 55

Hacker Link sebagai media interaksinya. Selain belajar bersama (*sharing study*), Para anggota yang tergabung dalam komunitas *hacker* juga menggunakan komunitas *hacker* sebagai ajang keluh – kesahnya.

Dalam pengakuan David misalnya, remaja yang saat ini pekerjaannya sebagai *freelands* dulunya saat masih SMP sering main internet di warnet lalu dia ingin merusak sistem *billing* pada warung internet tersebut.

“Hmm, awalnya sederhana mas. Karena saya belajarnya saat SMP dan yang saya browsing yang sifatnya jahilnya. Misalnya memutuskan koneksi internet, mbobol billing kalau jaman warnet. Awalnya dari situ kalau yang jahil.” Tuter David

Dunia *hacking* yang seringkali dicap sebagai perilaku menyimpang ini dimanfaatkan oleh David untuk aksi jahilnya. Dari penuturan informan di atas, dapat disimpulkan bahwa dia tertarik dan akhirnya masuk kedalam dunia *hacker*. Proses belajar tersebut terjadi dikarenakan banyaknya jumlah warnet pada saat itu sehingga membuat informan ini penasaran untuk membobol *billing* internet. Kemudian secara tidak sadar, keinginannya mendorong dirinya untuk mengetahui seluk beluk *hacker* secara lebih dalam. David memiliki sisi pribadi yang unik yaitu awalnya hanya bisa membobol *billing* warnet, namun tidak mampu untuk memperbaiki komputernya sendiri.

“Kalau yang gak jahil, dari start awal SD itu ya gak ada komputer di rumah. Cuma kawan sebagian punya. Jadi saat kita mainan, kita main game di komputer. Main game, senang aja. Waktu SMP, SMP ada keinginan untuk minta komputer ke orangtua. Akhirnya di belikan, mungkin karena penasaran yang tinggi, barang baru. Maksudnya barusan tahu. Jadi rasa pingin bener-bener tau itu tinggi, main ini, main di setting-setting. Terus akhirnya otomatis minta game copy game ke kawan akhirnya kena virus. Dari situ, dari virus karena kemampuan untuk memperbaiki komputer belum ada. Akhirnya reparasi ke kenalan orangtua. Terus begitu mas, akhirnya sering rusak. Sebulan sekali pernah rusak. Jadi sampai komputer itu rusak, saya merasa kemarin udah rusak. Kok sekarang rusak lagi. Jadi sengaja saya diam, satu bulan dua bulan pernah komputer mati. Sampai orangtua yang tanya kenapa. Nah pas itu ditanya, ya mungkin karena sering itu. Orangtua muring, orangtua komplain dan saranin jual saja. Nah saya merasa ini itu penting banget buat aku, ya itu saya mulai untuk memperbaiki. Saya cari

bagaimana cara memperbaikinya. Kalau reparasi itu perlu CD windows XP. Saya cari di THR harganya satu juta dua ratus. Jadi ya penjual heran kok anak SMP tanya-tanya begitu. Lalu saya cari sendiri yang edisi home paling murah dapat harga empat ratus ribu. Sambil jalan, saya kepikiran untuk ngopy jadi saya beli CD kosong lalu saya copykan tolong kasih ke mas ini untuk di copy. Nah dari situ saya start eksperimen sendiri. Jadi murni saya tau cuman next-next. Dari situ saya senang. Yang bikin jengkel itu tadi, virus. Namanya masih labil, saya bikin virus sendiri lalu bagiin virus ke teman-teman. Dari saat itu saya baca-baca artikel tentang virus, teknologi sampai sekarang saya suka.” Tuter David

Perbuatan jahil yang dilakukan oleh David pada awal-awal mempunyai dampak negatif bagi dirinya karena tidak memperhatikan barang elektronik di rumahnya sendiri. Belajar dari kesalahan dan tidak ingin berbuat yang jahil lagi, akhirnya David mampu menyeimbangkan kegiatannya untuk belajar mengenai komputer yang diamliliki di rumah.

Berbeda dengan informan lainnya yaitu Umar yang membuatnya dia tertarik untuk belajar *hacking* adalah karena adanya nilai seni dalam kegiatan tersebut. Kegiatan tersebut mengajak dia untuk berfikir untuk mencoba lebih dalam dengan kegiatan tersebut yang digelutinya sejak *SMP* kelas 3.

“Karena, hacking itu mengasyikkan menurut saya. Banyak seni yang terdapat dalam hacking itu sendiri. Seninya, kalau di biling seni itu mulai dari teknik, cara pola pikir, terus banyak sih, ada mulai dari kita menganalisa juga bagaimana cara kerjanya.”Tuter Umar

Dunia *hacking* menurut Umar merupakan suatu kegiatan unik. Karena unik tersebut, Umar menyebut *hacking* merupakan kegiatan yang berbasis seni. Proses belajar tersebut terjadi dikarenakan dia tertarik dengan seni dalam aktivitas *hacking* sehingga membuat dia semakin penasaran dan akhirnya secara tidak sadar dia mengetahui seluk belur *hacker* lebih dalam. Tidak jauh dari kegiatan seni yang dideskripsikan oleh umar, Dimas informan lainnya bahkan seorang *gamer* yang awalnya tidak niat untuk menjadi seorang *hacker*. Namun karena dia menggunakan *cheat* untuk *game*, sehingga secara tidak sadar dia ikut masuk ke dalam dunia *hacking*. Begitu juga dengan Andika yang senang bermain internet tapi akhirnya terjun juga ke dunia *hacking*.

“Ya, gimana ya. Dulu awalnya mulai dari kelas 1 SMP mas, suka main game. Terus ada cheat-cheat gitu, belajar. Nah, akhirnya di internet itu ada artikel lain terus di baca uwh ini apa, terus akhirnya penasaran terus mas sampai saat ini. Itu awal-awal saya suka hacking tahun 2012”Tutur Dimas

“Gimana ya, mungkin dulu itu saya tertarik dengan dunia hacking waktu ketika saya agak paham dengan dunia jaringan internet. Dari situ saya mulai mencoba yang namanya ya keylogger dan sejenisnya. Itu waktu kelas dua SMP tahun 2013. Nah dari situ saya situ saya mulai tertarik dengan dunia jaringan, sampai saat ini saya juga memperdalam” Tutur Andika

Berbeda dengan berbagai informan yang lainnya, Mamat justru tertrarik dengan dunia hacking dari menonton film. Mamat menyukai aktivitas *hacking* awal-awal adalah melalui film-film.

“Awal mulanya itu sih tertarik dari film-film. Terus cari info sedikit-sedikit dapat tools-tools yang mudah tetapi tidak efektif, terus saya tahu linux, dari google. Terus awal mula saya coba, itu kelas 9 SMP. Saya coba komputer di rumah saya install linux, saya praktek, setiap hari belajar. Akhirnya selesai UNAS saya berhenti karena banyak bermain. Terus saya lanjut lagi pas masuk SMK, saya masuk di komunitas SHL itu”Tutur Mamat

Film mempunyai banyak pengertian yang masing-masing artinya dapat dijabarkan secara luas. Film merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra, penglihatan dan pendengaran, yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat dimana film itu sendiri tumbuh. Film sendiri dapat juga berarti sebuah industri, yang mengutamakan eksistensi dan ketertarikan cerita yang dapat mengajak banyak orang terlibat. Film berbeda dengan cerita buku, atau cerita sinetron. Walaupun sama-sama mengangkat nilai esensial dari sebuah cerita, film mempunyai asas sendiri. Selain asas ekonomi bila dilihat dari kaca mata industri, asas yang membedakan film dengan cerita lainnya adalah asas sinematografi. Asas sinematografi tidak dapat digabungkan dengan asas-asas lainnya karena asas ini berkaitan dengan pembuatan film. Asas sinematografi berisikan bagaimana tata letak kamera sebagai alat pengambilan gambar,

bagaimana tata letak properti dalam film, tata artistik, dan berbagai pengaturan pembuatan film lainnya sehingga menarik perhatian dari penonton seperti Mamat.

Hal ini berkaitan dengan teori Marxis. Marxisme merupakan tantangan kapitalisme. Marxisme mendukung untuk mengakhiri penindasan kaum *Hacker* sehingga para *hacker* mampu melawan sistem sehingga sistem yang dibuat dapat bertahan dari berbagai serangan.²⁹ Perspektif tersebut digunakan dalam berbagai kritik pada film. Teori ini dianggap dapat mendorong kelanjutan ideologi para *hacker*.

Dua informan lainnya terjun ke dunia *hacking* karena ada pengaruh dari rekan kerjanya. Dimana salah satunya yaitu O'o hanya sebagai karyawan biasa di sebuah hotel dan tidak memiliki latar belakang dunia informasi dan teknologi. O'o merasa aneh dan penasaran saat melihat komputer pertama kalinya. Dari ketertarikan itulah O'o mulai tertarik dengan dunia *hacking*.

“Sebelum menjadi hacker, saya bekerja di sebuah hotel di Surabaya. Dan kemudian waktu istirahat itu saya melihat komputer yang namanya internet, nah disitu muncul ketertarikan. Nah setelah ketertarikan itu saya coba-coba akhirnya kok asyik gitu loh sekitar tahun 1998 sekitar umur 19-20 mas. Akhirnya saya meninggalkan pekerjaan itu untuk mengisi ketidaktahuan tadi. Karena ada rasa penasaran itu tadi, akhirnya gak lama kemudian kerja di warnet. Nah di warnet itu mendalami beberapa apa yang sekiranya bagus, apa yang paling baik untuk melakukan pekerjaan itu tadi. Setelah lambat-lambat laun akhirnya saya bergabung di salah satu channel di aplikasi chatting. Lalu pertama kali saya gak tau apa-apa, tapi di situ belajar dari mulai awam basic bareng teman-teman. Lambat laun akhirnya beberapa tahun kemudian kita mendirikan sebuah forum, nah forum itu namanya Surabaya Hacker Link, karena dimana ilmu itu gak dipergunakan, akhirnya kita share. Di situ kita juga membuat sebuah seminar, dimana seminar itu tadi didatangi oleh berbagai kota. Karena saat itu hanya sekitar 3 forum hacker di Indonesia, salah satunya SHL. Nah di Surabaya diadakan sebuah seminar itu tadi, juga ketemu darat bareng teman-teman sesama hacker, nah di situ kita bahas semuanya. Nah setelah itu sampai

²⁹ Mudji sutrisno. et. al. 2006. Cultural studies : Tantangan Bagi Teori-Teori Besar Kebudayaan. Jakarta : Koekoesan

ke puncaknya masing-masing anggota membuka cabang dari Surabaya Hacker Link. Nah jadi para admin membuka forum lagi di luar daerah, yang paling baru ini Sidoarjo Hacker Link. Banyak dari sub forum itu tadi mulai dari permasalahan carder, phishing, hacking dan lain-lain itu tadi mereka membuat forum sendiri-sendiri. Karena pada dasarnya mereka dari Surabaya Hacker Link. SHLnya sendiri terbentuk tahun 2004, lalu forumnya aktif sekitar tahun 2007” Tuter O’o

*“Pertama kali dari partner, anu partner apa partner teknisi mas teknisi komputer. Terus di saat apa pembelajaran kok banyak-banyak tentang hacking, saya cuman pingin tahu akhirnya tertarik. Itu sekitar tahun 2010 saat itu umur masih 28 tahun.”
Tuter Wahyu*

O’o memiliki pandangan bahwa, teknologi akan masuk dalam kegiatan apapun didunia ini akan berkaitan secara langsung atau tidak. Pandangan tersebut ditanggapi positif oleh dirinya dengan membentuk komunitas *hacker* di Surabaya yaitu Surabaya Hacker Link (SHL) pada tahun 2004. Hal ini berkaitan dengan teori yang dikemukakan oleh Antonio Gramsci yaitu hegemoni. Hegemoni dalam bahasa Yunani kuno disebut ‘*eugemonia*’.³⁰ Menurut Gramsci, keberhasilan rezim fasis menyebarkan kekuasaan pengaruh yang hegemonik karena didukung oleh organisasi-organisasi infrastruktur terkait, yang di dalamnya diandaikan terjadi kepatuhan para intelektual karena faktor kultural atau sesuatu yang dominan. Komunitas inilah yang menjadi wadah untuk sosialisasi antar *hacker* baik di dunia maya ataupun dunia nyata. Tujuan pembentukan komunitas dalam wadah adalah untuk belajar, berbagi dan mengembangkan kemampuan bersama. terbuka bagi siapapun. Komunitas Surabaya Hacker Link disini mengembalikan definisi *hacker* kepada masing-masing individu. Pada intinya SHL ini menjunjung tinggi *Hacking Ethical*. Meskipun terdiri atas para *white hat*, *black hat* ataupun *grey hat*, tim SHL wajib saling berbagi dan membantu.

Berbeda dengan informan terakhir yang diwawancarai oleh peneliti, yaitu Reian dimana dia mengatakan bahwa dia tertarik dengan teknik *hacking* karena

³⁰ Nezar Patria dan Andi Arief Op. Cit, hal 22

godaan uang yang sangat banyak tanpa memperdulikan darimanaa uang itu berasal.

“Awal dulu saya kenal gift card itu kayak voucher. Kita bisa belanja di ebay sesuka kita tanpa refund online. Nah saya terjerumus ketagihan karena harga voucher sepuluh dollar dijual limas belas ribu. Saya ketagihan terus saya pelajari. Terus selang beberapa bulan barang datang dan saya mempercayai ini bukan spam atau penipuan tapi benar-benar asli. Saya kembangkan lagi, saya coba-coba lagi saya pernah ketipu sama hacker-hacker yang pro tapi sok sok pro, itu kena kurang lebih ya dua setengah sampai tiga juta kena tipu, beli gift card. Nah pada waktu saya bangun lagi, saya disupport sama teman dari dunia maya yang namanya di daerah Sulawesi. Itu saya di kasih HP, tablet, sesuka kita. Pas pada waktu itu saya di suruh belajar sendiri, saya belajar sendiri terus, saya riset celah-celah tertentu yang kita kembangkan bagaimana caranya kita bisa menghasilkan. Kita jangan sampai bekerja, tapi tidak menghasilkan. Kalau bisa menghasilkan, seperti saat ini kurang lebih income sehari bisa lima juta kalau mulus.”Tutur Reian

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa informan ini ingin menggeluti bidang *hacker* karena pemasukan yang sangat banyak dari kegiatan *hacking*. Kegiatan ini bisa disebut sebagai *carding*, yaitu berbelanja menggunakan nomor dan identitas kartu kredit orang lain, yang diperoleh secara *illegal*, biasanya dengan mencuri data di internet. Sebutan pelakunya adalah *Carder*. Sebutan lain untuk kejahatan jenis ini adalah *cyberfroud* alias penipuan di dunia maya. Menurut riset Clear Commerce Inc, perusahaan teknologi informasi yang berbasis di Texas – AS, Indonesia memiliki carder terbanyak kedua di dunia setelah Ukraina.³¹ Sebanyak 20 persen transaksi melalui internet dari Indonesia adalah hasil *carding*. Akibatnya, banyak situs belanja online yang memblokir IP atau internet *protocol* (alamat komputer internet) asal Indonesia.

Dari semua informan tersebut, dapat dikatakan bahwa mereka sangat menyukai hal-hal baru entah dari kegiatan apa saja yang mengawali aktivitas tersebut, seperti menyukai *game*, komputer rusak, uang, tertarik dengan dengan

³¹ Rahma Suhihartati. 2014. Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer. Jakarta : Kencana. Hlm 72

internet. Setelah mereka pertama kali mencoba hal-hal tersebut, timbul rasa kepuasan dalam diri mereka. Perasaan senang, lega, dan puas merupakan ungkapan hampir semua informan setelah sukses melakukan percobaan pertama melakukan kegiatan *hacking*

“Hmm, karena posisinya masih belum bisa dan pada saat itu saya merasa bisa. Seperti rasa kepuasan sendiri itu dapat.” Tuter David

“Pertamanya ada rasa lega, puas. Karena mulai dari awal gak bisa apa-apa.lalu mencoba-coba sendiri bisa sukses hasil keringat sendirlah ibaratnya. Jadi puas gitu mas” Tuter Umar

“Eh pertama kali itu seneng” Tuter O’o

“Bangganya minta ampun, senang.” Tuter Andika

Menurut Menurut Wexley dan Yukl (1977), keterangan informan tersebut berkaitan dengan teori Perbandingan Intrapersonal (*Discrepancy Theory*).³²Hal ini sesuai dengan teori kepuasan atau ketidakpuasan yang dirasakan oleh individu merupakan hasil dari perbandingan atau kesenjangan yang dilakukan oleh diri sendiri terhadap berbagai macam hal yang sudah diperolehnya dari pekerjaan dan yang menjadi harapannya. Kepuasan akan dirasakan oleh individu tersebut bila perbedaan atau kesenjangan antara standar pribadi individu dengan apa yang diperoleh dari pekerjaan kecil, sebaliknya ketidakpuasan akan dirasakan oleh individu bila perbedaan atau kesenjangan antara standar pribadi individu dengan apa yang diperoleh dari pekerjaan besar.

Namun, ada informan lainnya yang berbeda pendapat dengan teman-temannya tersebut

“Pertama kali senang, bisa gini. Senang. Terus lama-kelamaan baca terus kan akhirnya pasti mikir. Wah kalau aku kayak gini terus seneng ngene. Pasti onok sing luweh dukur timbang aku.” Tuter Dimas

“Pertama kali kecewa banget soalnya gagal. Hehe tapi pas pertama kali berhasil saya senang.” Tuter Mamat

³² Mudji Sutrisno Op.cit, hal 65

Dimas sadar bahwa, ada beberapa *hacker* yang pasti jauh di atas kemampuannya. Rasa rendah diri *Dimas* kepada *hacker* lain merupakan bagian penting untuk membina hubungan yang lebih baik antar para *hacker*. Reian, yang sejak awal memang berniat untuk menjadi *carding* bahkan sudah memikirkan strategi bagaimana caranya agar terhindar dari penegak hukum.

“Takut, bingung, kok bisa, penuh dengan tanda tanya. Hehe. Semakin bangga, tapi belum tentu kita bisa menghasilkan. Karena pada waktu pertama kali saya belajar, saya hanya bisa mengirim uang. Belum tentu uang itu bisa landing di dompet saya, karena itu butuh proses beberapa hari, terus apakah itu bisa dipermasalahkan atau ndak dari pihak yang punya uang ataupun pihak ketiga yang memproses uang kita ataupun pihak-pihak kepolisian, FBI, interpool ataupun yang lain.” Tuter Reian

Setelah mendapatkan kepuasan tersendiri dari masing-masing individu *hacker*, mereka mempunyai kegiatan *hacking* yang hampir serupa, seperti yang dikutip dari beberapa informan.

“Illegal, illegal itu saya rasa untuk menghapus server tadi. Terus kalau legal mungkin untuk lomba-lomba itu mas.” Tuter David

*“Kalau legal sih, hanya seperti contohnya ada lomba lomba gimana caranya disediakan suatu sistem untuk mengamankan justru kita masukin lalu mengamankan. Secara illegal ya satu tadi masuk, lalu ambil semua datanya, lalu dikasih peringatan ke korbannya.”*tuter Umar

*“Kalau legal ini, lomba CDC itu kayak nyetting server, terus nyerang server lain kita coba defensive juga. Kalau illegal banyak banget mas, email dijual, dan lai-lain”*Tuter Dimas

*“Kalau legal ya ngereport, report scam ke andaikan saya gak enak hati sama si A, si B, ya scamnya saya report email. Illegalnya ya kayak tadi bagian money laundering.”*Tuter Reian

Masa remaja seringkali dihubungkan dengan mitos dan stereotip mengenai penyimpangan dan ketidakwajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya teori-teori perkembangan yang membahas ketidakselarasan, gangguan emosi dan gangguan perilaku sebagai akibat dari tekanan-tekanan yang dialami remaja karena perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya maupun akibat perubahan lingkungan.

Salah satu bukti kegemaran mereka melakukan kegiatan *hacking* ini dibuktikan dengan mereka yang selalu mengisi kegiatan kesehariannya untuk mengikuti aktivitas tersebut. Mereka memprioritaskan *hacking* tidak kalah pentingnya dengan aktivitas lainnya seperti belajar, bermain, dan lain sebagainya. Bahkan, ada beberapa informan yang memprioritaskan waktunya untuk kegiatan *hacking* daripada aktivitas lainnya.

*“Ehm, hamper 22 jam sehari saya pakai itu mas. Jadi jarang tidur. Hehe Kalau mata masih kuat ya lanjut, kalau gak ya tidur sebentar pun 3 jam cukup terus buka laptop lagi. Hehe”*tutur Umar

*“Sering banget. Bulan kemarin februari itu sering banget.”*Tutur Dimas

*“Akhir-akhir ini cukup sering.”*Tutur Mamat

Studi ini menemukan bahwa aktivitas *hacking* telah dimasukkan ke dalam daftar utama setiap harinya merupakan hal yang wajib dilakukan dan tidak kalah penting dengan kegiatan informan yang lain seperti belajar, bermain, dan lain sebagainya. Hal ini disebabkan oleh aktivitas *hacking*-lah satu-satunya media hiburan bagi beberapa informan atas segala aktivitas harian mereka yang kebanyakan menimbulkan rasa jenuh.

Namun, beda halnya dengan informan lainnya dimana dia selalu ingin berbuat *hacking* namun dihalangi oleh aktivitas lainnya seperti sekolah.

“Sebenarnya sih pinginnya saya setiap ada waktu ya saya pingin belajar. Cuman tuntutan yang lain saya juga bingung. Seperti tuntutan sekolah seperti itu.” Tutur Andika

Banyaknya informan yang mengambil waktunya untuk kegiatan *hacking* tidak membuat mereka lupa akan kegiatan di luar aktivitas tersebut. Setidaknya hal ini diutarakan oleh semua informan.

“Untuk saat ini sih untungnya saya masih bisa bagi waktu mas.”
Tutur David

*“Sebenarnya kalau dirasa terganggu gak sih karena tau tempat bermain sama teman-teman gimana waktunya lagi kerja gimana juga”*Tutur Umar

“Ia bisa, menyesuaikan”Tutur Reian

“Tetep sama saja, masih bisa menyesuaikan. Saya punya sahabat juga, karena kita hidup di dunia nyata mas.”Tutur Wahyu

Sejalan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri remaja, mereka juga dihadapkan pada tugas-tugas yang berbeda dari tugas pada masa kanak-kanak. Sebagaimana diketahui, dalam setiap fase perkembangan, termasuk pada masa remaja, individu memiliki tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi. Apabila tugas-tugas tersebut berhasil diselesaikan dengan baik, maka akan tercapai kepuasan, kebahagiaan dan penerimaan dari lingkungan. Keberhasilan individu memenuhi tugas-tugas itu juga akan menentukan keberhasilan individu memenuhi tugas-tugas perkembangan pada fase berikutnya. Hal ini disampaikan oleh Mamat.

“Tau, taunya tentang IT hacker juga tahu. Ibu dulu kuliahnya jurusan IT bagian programming. Hehe”Tutur Mamat

Fase perkembangan remaja pada seorang Mamat sangat dipengaruhi oleh orangtua yang juga mengenal tentang Informasi dan Teknologi. Menurut Djaali, H. dalam sebuah bukunya berjudul Psikologi Pendidikan pada tahun 2007 banyak sekali faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar atau prestasi belajar.³³ Orangtua pun perlu untuk mengetahui apa saja faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar pada anak mereka, sehingga orangtua dapat mengenali penyebab dan pendukung anak dalam berprestasi. Salah satu faktor yang mempengaruhi Mamat dari orangtuanya yaitu intelegensi dimana kemampuan teknik *hacking* yang dimiliki oleh orangtuanya dapat tersalurkan dengan baik kepada anaknya sehingga dia bisa benar-benar mempelajari ilmunya dengan baik. Hal serupa juga dijawab oleh informan lain, tapi yang mengetahui adalah istrinya bukan orangtuanya.

“Orang tahu tahunya saya pintar IT. Kalau istri mah sudah jago hacking juga. Haha” Tutur O’o

³³ H Djaali. 2011. Psikologi Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara

“Kalau orang tuu tidak tau, kalau istri tahu. Istri cuman apa suka sih sedikit, karena sama-sama keluarga dia tidak mengerti dunia hacking.” Tutur Wahyu

Namun, hal kebalikan justru dialami oleh Reian beserta informan lainnya. Reian menjadi seorang *carding* sebisa mungkin menutupi kegiatannya di masyarakat termasuk keluarga. Sedangkan informan lainnya mengira orangtua hanya tahu jika anaknya pintar dalam hal teknologi, bukan sebagai *hacker*.

“Tidak tahu, karena jika tahu bisa-bisa fasilitas-fasilitas yang kita punya disuruh jual dan kita tidak boleh mengikuti aktivitas seperti itu..” Tutur Reian

“Gak, tahunya itu mungkin gini. Tahu secara umum karena memang orangtua gak seberapa tahu tentang teknologi, jadi sebatas dapat info dari kakak kalau kemarin menang lomba ini mbobol ya sebatas umum saja.” Tutur David

“Hmm, kalau orangtua sih sebenarnya gak. Tahunya hanya saya di dunia IT. Kalau tanggapannya orangtua sih ya yang penting bisa jaga diri sendiri. Saat ini saya tinggalnya sama nenek, jadi kurang ada pengawasan dari orangtua mas”

Menurut Reian, perbuatan yang dilakukan sebenarnya salah. Akan tetapi dia tetap ingin melakukan aktivitas tersebut karena sudah merasa puas dan merasa nyaman dalam lingkungan tersebut. Reian selalu punya berbagai macam alasan untuk berbohong kepada orangtua dan saudara-saudaranya. Reian takut tidak punya penghasilan lagi dari kegiatan *hacking* jika keluarga mengetahui kegiatan tersebut. Apa yang dihadapi Reian tidak hanya berkaitan dengan keluarga saja, melainkan dengan masyarakat secara umum.

Adanya perhatian terhadap pemenuhan kebutuhan psikis tersebut diatas, maka orangtua seharusnya bisa mengawasi atau memantau aktivitas anaknya selama di rumah atau di luar rumah. Namun, berdasarkan fenomena yang terjadi di masyarakat tidak semua orangtua atau keluarga dapat memenuhi kebutuhan psikis tersebut karena adanya berbagai macam susunan atau karakter dalam

sebuah keluarga tersebut. Adapun mengenai susunan keluarga tersebut, menurut Probbins (dalam Ahmadi 1991) membagikan menjadi tiga macam yaitu :³⁴

A. Keluarga yang bersifat otoriter :

Disini perkembangan anak itu semata-mata ditentukan oleh orangtuanya. Sifat pribadi anak yang otoriter suka menyendiri, mengalami kemunduran kematangannya, ragu-ragu didalam semua tindakan serta lambat berinisiatif.

B. Keluarga Demokrasi

Disini sikap pribadi anak lebih dapat menyesuaikan diri, sifatnya fleksibel, dapat menguasai diri, mau menghargai pekerjaan orang lain, menerima kritik dengan terbuka, aktif di dalam hidupnya, emosi lebih stabil, serta mempunyai rasa tanggung jawab.

C. Keluarga liberal

Disini anak-anak bebas bertindak dan berbuat. Sifat-sifat dari keluarga ini biasanya bersifat agresif, tak dapat bekerjasama dengan orang lain, sukar menyesuaikan diri, emosi kurang stabil serta mempunyai sifat selalu curiga.

Perbedaan pola asuh dari setiap keluarga akan berdampak pada sifat atau tingkah laku anak di masing-masing keluarga. Hal ini merupakan hasil dari pola asuh dari perhatian yang telah ditujukan kepada anak, sebagai contoh dalam melakukan aktivitas *hacking* di dalam maupun luar rumah.

Jadi, meskipun terdapat keanekaragaman bentuk atau susunan keluarga yang ada di masyarakat, namun kesadaran akan tanggung jawab mendidik dan membina anak secara terus menerus perlu dikembangkan pada setiap orangtua tentunya dengan bekal teori-teori pendidikan modern sesuai dengan perkembangan zaman. Bila hal ini dapat dilakukan oleh setiap orangtua maka

³⁴ Abu Ahmadi. 1991. Psikologi Sosial. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 22

generasi mendatang telah mempunyai kekuatan mental menghadapi perubahan dalam masyarakat.

Tidak hanya tertutup dengan keluarga, banyak para informan yang menyembunyikan identitas aslinya di dunia nyata sehingga masyarakat awam tidak mengetahui bahwa dia adalah seorang *hacker*. Dalam masyarakat ada suatu kegiatan yang mendominasi, sementara kekuatan sub ordinat selalu bertindak melakukan perlawanan. Perlawanan ini bukan mempermasalahkan siapa yang berhak menang ataupun kalah. Proses ini merupakan kegiatan yang terus berlangsung di dalam masyarakat. Masyarakat awam yang tidak mengerti tentang teknologi memahami apa yang terjadi pada era modern saat ini. Banyak *hacker-hacker* baru yang bermunculan di tengah masyarakat saat ini. Namun, masyarakat awam pada umumnya tidak mengetahui jika orang yang dikenalnya adalah penggiat *hacking*.

“Sebenarnya kalau diomong masyarakat tahu, gak tahu sih. Karena saya emang gak terlalu menunjukkan diri karena hacker kalau di bilang hacker, sebenarnya juga gak menunjukkan diri mas. Facebook, twitter saya semuanya palsu. Ia ibaratnya terpaksa saya bohong mas, ia ngomongnya cuman bisa IT saja. Contohnya kayak programmer dan lainnya” Tuter Umar

“Kalau masyarakat sih biasanya curhat sama teman. Teman-teman biasa, teman kampus, teman rumah. Tetapi orang-orang tertentu yang bisa merahasiakan pihak-pihak keluarga atau tetangga. Kalau hacker gak bisa dilihat dari segi dunia nyata. Kalau dilihat itu ya setiap harinya dilihat kok gak pernah kerja, terus kerjanya biasa-biasa saja di laptop atau main hp kok bisa hasil. Ini main apa google action, youtube action atau yang lain. Kok bisa, kalau dia cepet menghasilkan padahal barusan main, barusan tahu ilmu IT, kebanyakan dia main program atau main di developer software.”Tuter Reian

“Sebenarnya gak ada yang tahu, soalnya gak mencolok. Tetapi, mungkin dari operating system yang saya gunakan orang-orang tahu, karena saya pakai linux. Terus orang-orang nyimpulin wah pakai linux, berarti orang ini bukan orang biasa.” Tuter Mamat

Dari pernyataan 3 informan tersebut dapat disimpulkan bahwa *hacker* selalu menyembunyikan identitasnya agar tidak diketahui oleh orang lain. Semua jaringan yang berkaitan dengan identitas Umar telah disamarkan pada media-

media sosial miliknya. Hanya orang yang benar-benar dekat mampu berkenalan dengan dirinya di dunia nyata maupun media sosial.

Privacy adalah keinginan atau kecenderungan pada diri seseorang untuk tidak diganggu kesendiriannya.. Dalam istilah psikoanalisis, *privacy* adalah dorongan untuk melindungi ego seseorang dari gangguan yang tidak dikehendakinya. Menurut Hall (1990), para *hacker* yang ingin menyembunyikan identitas diri termasuk golongan kedua dalam teorinya. Hal kedua, yaitu keinginan untuk menjaga kerahasiaan diri sendiri yang berwujud dalam tingkah laku hanya member informasi yang dianggap perlu (*control of information*). Tiga jenis *privacy* yang masuk golongan ini adalah keinginan untuk merahasiakan jati diri (*anonymity*), keinginan untuk tidak mengungkapkan diri terlalu banyak kepada orang lain (*reserve*). Keinginan untuk tidak terlibat dengan tetangga (*not-neighboring*)

Privacy dan kerahasiaan (*secrecy*) terdapat perbedaan yang hakiki, yaitu *privacy* merupakan konsensus pendapat dan merupakan hak individu yang diakui oleh masyarakat, sedangkan *secrecy* lebih mempunyai konotasi negatif, tidak disukai masyarakat, dan tidak ada kaitannya dengan hak individu. Dimana yang termasuk golongan *secrecy* adalah informan Reian. *Privacy* adalah hasrat atau kehendak untuk mengontrol akses fisik maupun informasi terhadap diri sendiri dari pihak lain. Sedangkan *personal space* adalah perwujudan *privacy* dalam bentuk ruang (*space*). Jadi *privacy* merupakan inti dari *personal space*. *Privacy* mempunyai fungsi dan menjadi bagian dari komunikasi.

Sebenarnya para informan mempunyai tujuan kenapa mereka ingin merahasiakan identitas diri. Pertama yaitu, sebagai sarana komunikasi, karena merupakan inti dari *personal space*. Dimana para *hacker* mampu berkomunikasi dengan anggota *hacker* lainnya menggunakan *personal space*. Kedua, mengembangkan identitas pribadi, yaitu mengenal diri sendiri dan menilai diri sendiri.

Apabila *privacy* terganggu apalagi secara terus menerus maka akan terjadi proses ‘ketelanjangan’ sosial, yaitu merasa semua orang tahu tentang semua rahasia diri sendiri sehingga timbul rasa malu menghadapi orang lain. Selain itu juga terjadi proses deindividuasi, di mana orang merasa bahwa individunya merasa tidak dihargai lagi karena itu ia pun tidak peduli lagi pada harga diri sendiri maupun harga diri orang lain.

Dalam masyarakat ada orang yang berinisiatif ingin berkuasa melakukan dominasi pada kelas- kelas sub ordinat. Sub Ordinat selalu melakukan bentuk-bentuk perlawanan. Dari hal tersebut maka muncullah kaum Intelektual. Kaum intelektual organik ini biasanya bersifat melawan. Menurut informan David, *hacker* itu sebenarnya merupakan sekumpulan orang yang benar-benar melawan terhadap suatu kebijakan, salah satu contohnya adalah pemerintah. Jika pemerintah menerbitkan kebijakan atau keputusan yang dapat merugikan rakyatnya, maka hal itu harus dilawan. Pola perlawanan dari *hacker* ini sangat unik, mereka tidak mencuri atau membunuh orang yang mempunyai kebijakan tersebut. *Hacker* menyebutnya dengan cara yang sopan dan sulit diketehai keberadaannya yaitu dengan merubah informasi- informasi yang ada pada dalam *website*. Namun perilaku para *hacker* sebenarnya bukanlah orang yang ingin melawan suatu kebijakan yang tidak mengorbankan rakyatnya. Justru menurut mereka, *hacker* merupakan sekumpulan orang yang menganspirasikan suara rakyat kepada pemerintah.

“Menurut saya benar, karena dari aktivitas itu mereka pasti ada targetnya misalkan berhubungan dengan kasus real jadi anggap saja tentang politik, oh politik kasusnya seperti ini, mereka bobol semua website atau apa jadi baru misalnya yang berhubungan dengan kayak kasus dulu lapindo, dan yang sebagainya. itu yang jadi website yang diretas itu presidensby.info tahun 2006 kalau gak salah. Di situ ditinggalkan pesan-pesan intinya request dari masyarakat seperti korupsi dan lapindo harus segera diselesaikan. Jadi cuman berupa teks saja tanpa gambar.” Tuter David

“Ia dilihat dari banyak sudut pandang, kalau kita nyerangnya langsung random itu hanya menguntungkan pihak tertentu. Kalau

dia menyerang suatu negara atau pertahanan negara, itu menguntungkan banyak orang.” Tuter Reian

“Kita melawan karena pemerintahan. Saya rasa pemerintahan kita kurang-kurang memperhatikan masyarakat. Apalagi di saat apa Dimasyarakat kelas bawah. Jadi kita merasa melawan karena agar pemerintah melawan masyarakat kelas bawah. Kita memberikan slogan, slogan dalam arti gini. kita memberikan apa pemberitahuan kepada masyarakat agar masyarakat tahu oh masyarakat kelas bawah butuh perhatian.”Tuter Wahyu

Pendapat lain disampaikan oleh informan lainnya, mereka mengatakan bahwa *hacker* sebenarnya bukan orang jahat. Melainkan kata-kata *hacker* digunakan untuk perbuatan jahat. Adanya *hacker* sebenarnya adalah untuk membuat dan mengamankan sistem yang ada.

“Kalau menurut saya pribadi itu salah. Karena seperti yang saya bilang tadi bahwa hacker bukan merusak suatu sistem, karena persepsi masyarakat dari dulu sampai sekarang itu di cap sebagai orang yang jahat atau apa. Jadinya kayak gitu. Sebenarnya kalau yang merusak itu namanya cracker.” Tuter Umar

“Kalau-kalau saya sih gak setuju ya, masalahnya saya pribadi hacker-hacker saat ini jarang ada yang kayak gitu. Kecuali hacker-hacker ababil pemula”Tuter O’o

“Untuk jahatnya saya tidak setuju ya mas. Karena yang saya tahu hacker itu kan sebenarnya gak jahat. Cuman, ada beberapa yang dibilang white hat dan black hat, black itu yang jahat, white itu yang baik. Tapi ada benarnya juga. Mungkin karena media-media sering memberitakan tentang hacker jahat.”Tuter Andika

Hal menarik disampaikan oleh Andika, dimana remaja ini hampir setiap harinya saat memperhatikan media sering menyampaikan berita-berita yang menyudutkan kata-kata *hacker* sebagai orang jahat. Antonio Gramsci membangun suatu teori yang menekankan bagaimana penerimaan kelompok yang didominasi terhadap kehadiran kelompok dominan berlangsung dalam suatu proses yang damai, tanpa tindakan kekerasan. Media dapat menjadi sarana di mana satu kelompok mengukuhkan posisinya dan merendahkan kelompok lain yaitu *hacker*.. Proses bagaimana wacana mengenai gambaran masyarakat bawah bisa buruk di media berlangsung dalam suatu proses yang kompleks. Proses

marjinalisasi wacana itu berlangsung secara wajar, apa adanya, dan dikhayati bersama. Khalayak tidak merasa dibodohi atau dimanipulasi oleh media.

Hegemoni menekankan pada bentuk ekspresi, cara penerapan, mekanisme yang dijalankan untuk mempertahankan dan mengembangkan diri melalui para korbannya, sehingga upaya itu berhasil dan mempengaruhi dan membentuk alam pikiran mereka. Melalui hegemoni, ideologi kelompok dominan dapat disebarkan, nilai dan kepercayaan dapat dipertukarkan. Akan tetapi, berbeda dengan manipulasi atau indoktrinasi, hegemoni justru terlihat wajar, orang menerima sebagai kewajaran dan sukarela.

Salah satu kekuatan hegemoni adalah bagaimana ia menciptakan cara berpikir atau wacana tertentu yang dominan, yang dianggap benar, sementara wacana lain dianggap salah. Media di sini dianggap secara tidak sengaja dapat menjadi alat bagaimana nilai-nilai atau wacana yang dipandang dominan itu disebarkan dan meresap dalam benak khalayak sehingga menjadi konsesus bersama. Sementara nilai atau wacana lain dipandang sebagai menyimpang. Misalnya, pemberitaan mengenai *hacker*, wacana yang dikembangkan seringkali sistem dirusak oleh *hacker*. Namun saat ada pembangunan sistem yang sangat berguna bagi masyarakat secara umum, media tidak menyebut bahwa itu perbuatan para *hacker* dan media menyebutnya sebagai tim IT. Dominasi wacana semacam ini menyebabkan kalau *hacker* selalu dipandang buruk.

Di sini menggambarkan bagaimana proses hegemoni bekerja. Ia berjalan melalui suatu proses atau cara kerja yang tampak wajar. Dalam produksi berita, proses situ terjadi melalui cara yang halus, sehingga apa yang terjadi dan diberitakan oleh media tampak sebagai suatu kebenaran, memang begitulah adanya, logis dan bernalar (*common sense*) dan semua orang menganggap itu sebagai suatu yang tidak perlu dipertanyakan. Dalam dunia *hacking* saat ini masih sering terjadi perdebatan dalam masyarakat. Banyak masyarakat yang tidak mengetahui siapa sesungguhnya *hacker* dan *cracker* tersebut. Masyarakat awam menyebut semua kegiatan *hacker* adalah perbuatan penjahat. Informan ini

menyampaikan kekecawaannya kepada masyarakat tentang identitas *hacker* yang buruk di mata masyarakat.

Hacker dan *cracker* merupakan istilah yang berbeda dalam ilmu teknologi. Fenomena ini mengakibatkan pembentukan motif. Adanya blok solidaritas untuk melawan rezim fasis ini akhirnya disalahgunakan oleh para *hacker*. Mekanismenya adalah menggalang seluas mungkin munculnya kekuatan intelektual yang memiliki visi dan sikap dalam mendukung kebebasan. Penggalangan tersebut yaitu membentuk sebanyak mungkin komunitas *hacker* untuk mendukung sesuatu kebebasan. Kebebasan yang dianut oleh *hacker* akhirnya disalahgunakan dan akhirnya banyak dimanfaatkan oleh *cracker*.

Kehidupan masyarakat di era digital ini tidak lepas dari seorang *hacker* yang sangat gencar memberikan inovasi-inovasi teknologi. Intelektual organik (*hacker*) memberikan kelas ini homogenitas dan suatu kesadaran akan fungsinya sendiri bukan pada ekonomi saja, namun juga pada lapangan sosial dan politik. Saat ini dan untuk kedepannya peran *hacker* di kalangan masyarakat akan sangat dibutuhkan. Seperti yang disampaikan informan David saat peneliti bertanya tentang inovasi yang dibuat oleh *hacker*.

Seorang *hacker* adalah orang yang menikmati tantangan intelektual kreatif mengatasi dan menghindari keterbatasan sistem pemrograman dan berusaha mencoba secara terus menerus untuk memperkaya kemampuan mereka dalam bidang *hacking*. Meskipun ada perbedaan prinsip antara kaum intelektual organik dan tradisional, kedua hal tersebut masih mempunyai kaitan yang sama. Seperti contohnya jika dikaitkan dengan penelitian ini, bahwa komunitas *hacker* yang merupakan kelas melawan dominasi, dapat membangun atau merubah pemikiran para kaum tradisional bahwa intelektual organik tidak seperti yang mereka pikirkan. Maka dari itu banyak cara *hacker* untuk mensosialisasikan kegiatan *hacking*nya kepada masyarakat. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh para informan yang menceritakan bahwa masyarakat harus mengetahui bahwa *hacker* itu berkaitan dengan sistem keamanan. Jika *Hacker* tidak ada, maka

sistem keamanan akan mudah dikuasai oleh orang-orang yang tidak berkepentingan.

“Ya kita kita itu sebenarnya hmm bicara ke masyarakat itu kita tentang security tentang suatu sistem.” Tuter Wahyu

Sedangkan Reian lebih menyampaikan kepada masyarakat bahwa orang-orang harus tahu tekniknya para *hacker* bekerja dan sebisa mungkin harus terhindar dari serangan-serangan tersebut.

“Kalau manfaatnya buat publikasi ya hacker bisa mewaspadai kejahatan dari pihak luar maupun pihak dalam. Kita bisa sebelum kita kena, kita sudah mempunyai kesiapan-kesiapan tertentu agar kita tidak kena serang.”Tuter Reian

Meskipun Reian adalah seorang yang selalu berbuat *illegal*, tapi dia tetap mempedulikan teman-temannya yang tidak kenal dengan dunia IT. Sikap kepedulian sosial Reian tumbuh dari pernyataan tersebut. Kepedulian sosial yaitu sebuah sikap keterhubungan dengan kemanusiaan pada umumnya, sebuah empati bagi setiap anggota komunitas manusia. Kepedulian sosial adalah kondisi alamiah spesies manusia dan perangkat yang mengikat masyarakat secara bersama-sama (Adler, 1927)³⁵. Oleh karena itu, kepedulian sosial adalah minat atau ketertarikan kita untuk membantu orang lain.

Lingkungan terdekat Reian yang berpengaruh besar dalam menentukan tingkat kepedulian sosial Reian. Lingkungan yang dimaksud di sini adalah teman-teman, dan lingkungan masyarakat tempat Reian tumbuh. Karena merekalah Reian mendapat nilai-nilai tentang kepedulian sosial. Nilai-nilai yang tertanam itulah yang nanti akan menjadi suara hati kita untuk selalu membantu dan menjaga sesama. Maksud dari pernyataan di atas adalah bahwa meskipun ada perbedaan prinsip antara kaum intelektual organik dan tradisional, kedua hal tersebut masih mempunyai kaitan yang sama. Seperti contohnya jika dikaitkan dengan penelitian ini, bahwa komunitas *hacker* yang merupakan kelas melawan dominasi, dapat membangun atau merubah pemikiran para kaum tradisional

³⁵ Ibid., hlm. 15

bahwa intelektual organik tidak seperti yang mereka pikirkan. Meskipun reian adalah seorang *carding* dan banyak merugikan masyarakat, dia tetap ingin mensosialisasikan kepada rekan-rekannya yang tidak mengerti kegiatan *hacking* dapat terhindar dari perbuatan para *hacker*

Hacker tidak hanya bekerja untuk merusak sistem. Jika masyarakat lebih teliti atau lebih jeli untuk menafsirkan, kata *hacker* sesungguhnya adalah lebih tepat menuju ke arah *cyber security*. Tipe intelektual organik ini, mengakui hubungan mereka dengan kelompok sosial tertentu dan memberikannya homogenitas serta kesadaran tentang fungsinya, seperti di bidang *hacker*. Intelektual organik adalah intelektual yang berasal dari kelas tertentu yang bersifat melawan. Kelompok ini berpenetrasi sampai ke kelompok masyarakat. Mereka menghegemoni sebuah pandangan dunia yang baru terhadap masyarakat dan menciptakan kesatuan yang melawan ideologi pada umumnya. Hal ini tidak berarti bahwa sebuah kebudayaan baru muncul saja dari produksi, melainkan harus menentang *common sense* dari cara-cara kelompok masyarakat berfikir yang mempunyai intelektual tradisional.

Siapa sangka ternyata banyak anak muda yang tertarik menjadi *hacker*. Salah satu pemicunya adalah menjadi *hacker* saat ini jauh lebih mudah berkat ketersediaan layanan-layanan pendukung. Sekarang anak muda bisa berlangganan ke satu layanan, lalu membeli yang namanya *exploit kit*, dan dari sana mereka bisa membuat *malware-malware* baru. Anak muda tidak hanya sekedar membuat *malware*, namun juga menyebarkannya.

Kehidupan masyarakat di era digital ini tidak lepas dari seorang *hacker* yang sangat gencar memberikan inovasi-inovasi teknologi. Intelektual organik (*hacker*) memberikan kelas ini homogenitas dan suatu kesadaran akan fungsinya sendiri bukan pada ekonomi saja, namun juga pada lapangan sosial dan politik. Saat ini dan untuk kedepannya peran *hacker* di kalangan masyarakat akan sangat dibutuhkan, Seperti yang disampaikan para informan saat peneliti bertanya tentang inovasi yang dibuat oleh *hacker*. Hal ini diutarakan oleh berbagai informan.

“Kalau legal sih umumnya bikin website dan sebagainya terus seenggaknya menganalisa itu tadi misalnya server kok bisa kebobolan, itu yang positif. Kalau yang illegalnya yang saya ingat ngubah software yang premium menjadi gratis free. Itu dilakukan secara offline, jadi hanya sebatas hanya tahu cara kerjanya gimana, terus kita rubah cara kerja dari alur program itu terus mungkin apa yang misalkan berhubungan dengan berbayar kita lakukan dengan teknik tertentu supaya dapat gratis, file, atau yang sebagainya.”Tutur David

“Kalau dunia hacking kebanyakan mengamankan, tapi kalau saya juga masuk ke dalam dunia programming, juga membuat suatu sistem semuanya sih”Tutur Umar

“Ada, misal kerja. Kayak bantu-bantu bikin web atau reparasi komputer, teknisi juga”Tutur Dimas

“Kalau seperti itu, he pernah cuman berhubung dari sisi individu sendiri menolak. Gak jadi dah. Menjual database email kartu kredit pernah mas..”Tutur O’o

Kegiatan *legal* dan *illegal* tidak bisa lepas dari perbuatan *hacking* yang dilakukan *hacker* ataupun *cracker*. Seperti salah satu informan yaitu David yang menyampaikan bahwa dia menciptakan suatu karya dari bidang *hacker* dalam bentuk *legal* dan juga dalam bentuk *illegal*. Dia mengubah *software* yang premium menjadi free dan diupload ke internet. Dari internet itulah masyarakat mengunduh dan menggunakan *software – software* yang telah di rubah lisensinya menjadi gratis. Jika kita mengamati kehidupan sehari-hari, banyak masyarakat di kalangan pekerja, pelajar dalam institusi menggunakan komputer atau laptop untuk beraktivitas.

Salah satu kebiasaan yang sangat sulit untuk dihindari terutama oleh pengguna teknologi di Indonesia adalah menggunakan *software* bajakan. Mungkin sebagian besar dari pengguna menggunakan *software* bajakan untuk bekerja atau bermain *games*, terutama *software-software* seperti Microsoft Office, windows, photoshop, IDM, Winrar, dan lain-lain

Masih besarnya pengguna perangkat lunak bajakan itu, sebenarnya pasar untuk perangkat asli masih sangat besar. *Business Software Alliance* (BSA) menyatakan, berdasarkan data *International Data Corporation* jumlah pemilik

komputer di Indonesia yang menggunakan *software* bajakan mencapai 86 persen.³⁶

Masalah harga masih menjadi restriksi sebagian pengguna perangkat elektronik seperti *desktop* atau *notebook* karena perangkat asli seperti Microsoft Office masih cukup mahal. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh *hacker* dalam kasus ini yaitu informan David untuk membantu masyarakat yang mempunyai penghasilan rendah untuk dapat menggunakan aplikasi yang mahal secara murah bahkan gratis.

Dari kegiatan inovasi-inovasi tersebut, sebagian *hacker* bahkan sudah bisa menghasilkan uang.

“Pernah mas, lebih seringnya dikasih. Dulu contohnya saya pernah mendapatkan fee dari pemda lamongan untuk melindungi situs sekolah dan rumah sakit mas.” Tuter Umar

“Legalnya mas pas lomba-lomba gitu kan dapat uang. Kalau illegal itu hanya untuk kepuasan diri sendiri saja, saya gak minta bayaran. Teman-teman yang meminta tolong saya juga tidak saya kasih bayaran mas. Kalau ikhlas beda lagi mas. Hehe” Tuter David

“Ia lihat dari yang ngirim uang, kalau banyak yang ngirim ya banyak menghasilkan. Ia karena itu masuk seratus, kita dapat seratus.”Tuter Reian

“Pernah, jadi ya gini. Kita ngeretas, kita kontak adminnya. Kalau mau dibenerin itu segini, kalau gak ya udah biarin sampai rusak mas. Ibaratnya kita minta uang tapi pakai pisau”Tuter Dimas

Penuturan Umar tersebut mencerminkan bahwa masyarakat, institusi, pemerintah, swasta sangat menghargai kegiatan *hacking* yang dilakukan oleh *hacker*. Berbeda dengan Ketua SHL yaitu David yang lebih sering menerima bayaran melalui lomba-lomba. Lomba-lomba sering diikuti oleh David, hingga akhirnya dia sangat tertarik bahkan ingin mengikutinya terus-menerus. Terakhir,

³⁶Utdirartatmo, Frrar. 2005. Ancaman Internet *Hacking* dan Trik Menanganinya. Yogyakarta : Andi Offset

dia mengikuti lomba yang diadakan oleh pemerintah kota Surabaya pada akhir tahun 2015 kemarin. Jika itu perbuatan yang *illegal*, maka informan ini tidak meminta bayaran dari orang yang meminta tolong kepadanya.

Namun, tidak semua *hacker* meminta bayaran dari aktivitasnya melainkan hanya seikhlasnya.

*“Kalau mendapatkan bayaran dalam artian meminta gak gak pernah. Cuman kalau diberi imbalan terima kasih itu ya itupun seikhlasnya.”
Tutur O’o*

“Belum pernah” Tutur Andika

“Untuk saat ini belum. Tapi selanjutnya pingin, yang legal sih” Tutur Mamat

“Gak gak pernah mas.” Tutur Wahyu

Untuk dua informan yaitu Andika dan Mamat saat ini masih fokus belajar untuk kepentingan sekolahnya jadi belum mempunyai pemikiran untuk menerima bayaran dari aktivitasnya, melainkan hanya sekedar ingin membantu temannya.

Hacker-hacker tidak terlepas dari kegiatan *legal* maupun *illegal*. Khusus *illegal*, *hacker* biasanya disebut dengan *black hat*. Topi hitam atau Peretas topi hitam (Bahasa Inggris: *Black hat*) adalah istilah teknologi informasi dalam yang mengacu kepada para peretas yang menerobos keamanan sistem komputer tanpa izin, umumnya dengan maksud untuk mengakses komputer-komputer yang terkoneksi ke jaringan tersebut. Istilah perengkah (*cracker*) diajukan oleh Richard Stallman untuk mengacu kepada peretas dalam arti ini³⁷. Namun, kegiatan tersebut tidak murni dikatakan sebagai melanggar seperti yang dikatakan informan-informan di bawah ini;

“Tergantung kondisi mas. Jadi karena hacking itu kembali menjadi Bahasa perdebatan bisa positif dan negatif, jadi tergantung perbuatan yang dilakukan. Missal menghapus data server, itu yang negatif. Beda dengan lomba, itu kegiatan positif,

³⁷ Akbar Kaelola. 2010. *Black Hacker VS White Hacker* . Jakarta : MediaKom. Hlm 80

jadi tergantung orang yang melakukan kegiatan tersebut. Kalau selain lomba misalkan gini ada sebuah kasus perusahaan pemerintahan atau swasta websitenya atau servernya kebobolan, lalu mereka memperkerjakan kita untuk tolong diselediki bagaimana mereka masuk, dan dibuatkan laporan. Jadi lebih ke analisis”Tutur David

“Kalau menurut saya pribadi, gak mas. Karena, tidak ada hacking suatu sistem tidak akan sempurna 100%.” Tutur Umar

“Saya rasa gak sih, karena apa. Kita melakukan gini ya apa kebebasan. Kalau illegal menurut undang-undang lalu mengganti indeks, itu melanggar. Tetapi kalau misal kita menitip file, saya rasa ndak. Menurut undang-undang ITE itu.” Tutur Wahyu

“Tidak karena, dari pengertian tadi hacker itu orang yang ahli di bidang IT daripada orang awam. Beberapa ada melanggar beberapa ada yang melindungi. Contohnya seperti server security.”Tutur Mamat

Seperti apa yang dikatakn oleh Umar, bahwa sebenarnya *hacker* membantu sistem agar keamanannya lebih terjamin dan tidak diserang oleh orang yang iseng. Jika melanggar, maka harus berani bertanggung jawab. Setidaknya itulah jawaban dari salah satu informan dari *Dimas* beserta informan yang lainnya.

“Gak takut, ya gimana ya kalau udah berani berbuat berani tanggung jawab mas. Gitu saja.”Tutur Dimas

3.2 Subkultur dalam Kalangan Anggota Komunitas *Hacker*

Dunia *hacker* memang selalu di cap sebagai penjahat oleh sebagian orang. Aktivitas yang merusak suatu sistem acapkali disebut penjahat oleh semua orang. Semua ini di doktrin oleh media, pemerintah, teman, guru, orangtua, atau yang lainnya bahwa *hacker* itu merupakan orang benar-benar melawan untuk merusak suatu sistem. Kata ‘kultur’ dalam subkultur menunjuk pada keseluruhan cara hidup yang bisa dimengerti oleh para anggotanya. Kata ‘sub’ mempunyai arti konotasi yang khusus dan perbedaan dari kebudayaan dominan atau mainstream. Subkultur bisa juga diartikan sebagai kebudayaan yang menyimpang dari nilai-nilai kebudayaan dominan.

Menurut Fitrah Hamdani dalam kaelola (2010) “Subkultur adalah gejala budaya dalam masyarakat industri maju yang umumnya terbentuk berdasarkan usia dan kelas.³⁸ Secara simbolis diekspresikan dalam bentuk penciptaan gaya (*style*) dan bukan hanya merupakan penentangan terhadap hegemoni atau jalan keluar dari suatu ketegangan sosial”. Subkultur lebih jauh menjadi bagian dari ruang bagi penganutnya untuk membentuk identitas yang memberikan otonomi dalam suatu tatanan sosial masyarakat industri yang semakin kaku dan kabur. Secara sosiologis, sebuah subkultur adalah sekelompok orang yang memiliki perilaku dan kepercayaan yang berbeda dengan kebudayaan induk mereka. Subkultur dapat terjadi karena perbedaan usia anggotanya, ras, etnisitas, kelas sosial, atau *gender*, dan dapat pula terjadi karena perbedaan estetika, religi, politik, dan seksual; atau kombinasi dari faktor-faktor tersebut. Anggota dari suatu subkultur biasanya menunjukkan keanggotaan mereka dengan gaya hidup atau simbol-simbol tertentu. Karenanya, studi subkultur seringkali memasukan studi tentang simbolisme dan bagaimana simbol tersebut diinterpretasikan oleh kebudayaan induknya dalam pembelajarannya.

Subkultur merupakan suatu hal berdaya mobilitas mengkonstitusi objeknya dari suatu studi. Hal ini merupakan suatu istilah klasifikatori yang mencoba memetakan dunia sosial di dalam suatu tindakan terhadap representasi. Kedudukan subkultur tepatnya bukan diletakkan pada keakuratan pendefinisian, melainkan lebih pada hal sejauh mana subkultur itu mampu berfungsi dalam pemakainnya. Dengan kata lain, lebih pada menentukan makna sehingga dunia makin dapat dimengerti bagi para pengikutnya. Kata ‘sub’ bermakna sebagai istilah dan menunjukkan pembedaan dengan jelas terhadap arus budaya dominan yang terdapat di dalam suatu masyarakat. Subkultur dimaksudkan agar bagian masyarakat tertentu mampu memaknai hidup secara baru sehingga dapat meinkmati kesadaran ‘menjadi yang lain’ dalam perbedaan terhadap budaya dominan masyarakat.

³⁸ Akbar Kaelola. 2010. Black Hacker VS White Hacker . Jakarta : MediaKom. Hlm 21

Kegemaran melakukan kegiatan *hacking* pada sebagian masyarakat di Indonesia juga mencerminkan sikap terhadap ketidakberdayaan karena perbedaan kelas struktur ekonomi sosial. Juga keinginan bermimpi untuk dapat menjadi bagian gaya hidup modern yang berakar pada tradisi budaya kapitalis dari negara asalnya. Melalui budayalah dengan pola gaya hidup borjuasi sebagai akar strategis, negara-negara kapitalis memberdayakan keberlangsungan industri ekonominya, dengan menghisap kekayaan negara-negara lemah, seperti Indonesia.

Menghadapi fenomena demikian, Gramsci menawarkan adanya blok solidaritas untuk melawan rezim fasis.³⁹ Mekanismenya adalah menggalang seluas mungkin munculnya kekuatan intelektual yang memiliki visi dan sikap dalam mendukung kebebasan. Penggalangan tersebut yaitu membentuk sebanyak mungkin komunitas *hacker* untuk mendukung sesuatu kebebasan. Disini gramsci membedakan dua corak intelektual yaitu tradisional dan organik. Dalam konteks penelitian ini, *hacker* dikaitkan dengan kalangan intelektual organik. Kaum intelektual organik ini mempunyai sifat perlawanan karena selalu melawan sistem yang ada. Salah satu komunitas yang selalu memunculkan perlawanan yaitu *hacker* karena berani melawan sistem. Sederhananya, terjadi perlawanan intelektual atas sikap dan visi filosofis yang selalu dijunjung tinggi yaitu kebebasan. Dalam konteks ini dapat dikatakan bahwa seseorang *hacker* ingin mengikuti visi dan misi sesuai etika *hacker*. Etika *hacker* disini yang dimaksud adalah melawan sikap pemimpin cenderung untuk mengambil kebijakan dapat merugikan rakyatnya. Dengan gejala seperti itu, sangat tidak mungkin untuk menciptakan prakondisi bagi revolusi pembebasan menuju masyarakat tanpa kelas seperti yang dibayangkan oleh para marxian. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka para *hacker-hacker* berkumpul lalu membuka komunitas untuk menjaring para *hacker*. Hal ini disampaikan oleh O'o

“Dulu terbentuknya SHL karena keinginan para hacker-hacker. Kumpulnya di IRC, karena internet pada saat itu masih belum

³⁹ Nezar Patria dan Andi Arief, Op. Cit hal 43

familiar. Hacker dari negara maroko juga membantu terbentuknya komunitas ini dan langsung di founderi oleh orang asing tersebut. Lalu berdiskusi bareng, ingin membuat sebuah komunitas yang bernama surabayahackerlink. Itu tahun 2003, murni bikin website, dan struktur organisasi dapat terbentuk pada tahun 2007. Ada sekitar 10 orang yang membentuk SHL, nah saya sendiri yang memegang sebagai jabatan ketua pada saat itu.” Tuter O’o

Dulunya komunitas *hacker* pada tahun 2003 di lingkungan Surabaya hanya mempunyai 2 organisasi yaitu Surabaya Hacker Link dan Malang Hacker Link. Berkat 2 komunitas tersebut, banyak para *hacker* yang ingin membentuk komunitas serupa di daerahnya masing-masing. Seperti Xcode, Sidoarjo *Hacker* Link, JogjaCarder, dan lain sebagainya. Namun sayangnya, sebagian besar komunitas *Hacker* khususnya Surabaya Hacker Link tidak berkaitan dengan institusi apapun.

Tatanan hegemonis menurut Gramsci, tidak perlu masuk ke dalam institusi (lembaga) ataupun praktik liberal sebab hegemoni pada dasarnya merupakan suatu totalitarianism dalam arti ketat. Contohnya komunitas *hacker* yang tidak memiliki kaitannya dengan institusi. Hubungan antara komunitas *hacker* dengan institusi masih sebatas relasi menurut David.

“Untuk saat ini belum mas, tapi kita coba jalin relasi dengan swasta ataupun yang negeri untuk mendekatkan komunitas ini juga dari Surabaya Hacker Link. Seenggaknya orang paham kalau ada komunitas tentang keamanan.”Tuter David

David mengatakan SHL saat ini hanya menjalin relasi dengan swasta ataupun negeri. Adanya relasi dengan pihak swasta ataupun negeri ini memberikan dampak positif kepada insititusi bahwa, saat ini ada komunitas yang fokus tentang keamanan. Untuk lebih mengeratkan tali persaduaaraan antara komunitas *hacker* dengan institusi, Umar mengatakan bahwa SHL sedang menuju proses untuk bekerjasama dengan pihat-pihak terkait.

“Kalau berkaitan sih belum, cuman masih perjalanan ke depannya ke situ mas.”Tuter Umar

Seperti halnya manusia yang hidup disebuah lingkungan yang sangat membutuhkan manusia lain dalam menjalankan aktivitasnya, begitu pula dengan

sebuah intitusi yang sangat membutuhkan komunitas untuk melancarkan sekaligus membantu program yang akan dijalankan. Fenomena yang sering terjadi dilapangan runtuhnya perusahaan atau organisasi sering disebabkan oleh lemahnya jalinan hubungan yang dilakukan oleh institusi kepada komunitas. Hal itulah yang ingin disampaikan oleh informan O'o kepada pemerintah.

“Gak mas. Kalau setahuku sih masih belum. Untuk sementara ini kita masih berupa organisasi yang belum ada ijinnya. Untuk rencana ke depan masih menunggu informasi dari regenerasi yang baru nanti. Kan maaf mas, forum hacker itu saat ini masih dikatakan sekumpulan orang-orang jahat. Nah, kembali lagi ke pemerintahan itu tadi. Alangkah baiknya pemerintah itu tadi memberikan ijin kepada orang atau komunitas ini untuk melakukan legalisasi, karena apa. Karena hacker-hacker Indonesia paling ditakuti oleh hacker-hacker dunia.”Tutur O'o

Dari pernyataan o'o dapat disimpulkan bahwa sebenarnya komunitas sangat ingin mendapatkan legalitas dari pemerintah. Nantinya saat regenerasi kedua pada bulan juli 2016, ketua komunitas Surabaya Hacker Link akan fokus untuk bekerja sama dengan pemerintah

Menghadapai fenomena tersebut, saat ini sudah banyak terdapat komunitas *hacker* di Indonesia untuk mendukung kebebasan. Banyak para *hacker* yang ingin bergabung dengan komunitas dan tidak menjalankan aktivitas *hacking* di rumah seperti apa yang diungkapkan oleh para informan, bahwa seorang *hacker* juga butuh teman pada dunia nyata

“Saya merasa masih perlu rekan atau orang lain untuk belajar, jadi disitu saya gunakan komunitas sebagai sarana belajar. Lebih ke sosial, mungkin ke beberapa orang individu”Tutur David

“Karena kalau seperti hanya kita perlu menurut saya, manusia butuh sosialisasi. Gak mungkin kita menyendiri sendiri di rumah. Hehe” Tutur Umar

“Ya gimana ya, butuh teman buat sharing. Kalau sendirian di rumah, gak ada orang, gak ada teman gitu. Ya pastinya kita gak tau kalau ada ini, ada itu. Kalau misalkan apa ya. Dunia kan juga pasti luas mas.”Tutur Dimas

“Soalnya biar ada teman sharing, soalnya ilmu saya ilmu kita masih cetek. Haha jadi itu tujuannya masuk komunitas,” tutur Andika

Manusia adalah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat (*zoon politicon*). Keutuhan manusia akan tercapai apabila manusia sanggup menyelaraskan perannya sebagai makhluk ekonomi dan sosial. Sebagai makhluk sosial (*homo socialis*), manusia tidak hanya mengandalkan kekuatannya sendiri, tetapi membutuhkan manusia lain dalam beberapa hal tertentu. Misalnya, dalam lingkungan para *hacker*. Sebenarnya mereka bisa melakukan aktivitas *hacking* di dalam rumah, akan tetapi mereka ingin berkembang dan mencari teman untuk menambah relasi ke depannya. Seperti yang diungkapkan oleh satu informan. Bahkan informan lainnya mendapatkan ketika *white hat* saat bergabung dalam komunitas SHL.

“Karena lebih cepet yang pertama, terus guru yang paling baik adalah pengalaman. Jadi kalau di google gak ada, tapi anak SHL sudah pernah mengalami kegagalan kayak gitu, pasti bisa membantu. Sebenarnya saya menjalankan dua-duanya, di komunitas juga belajar di rumah juga.”Tutur Mamat

“Dulu single mas, karena tidak terarah. Terus bosan, akhirnya gabung komunitas. Karena saya dapat etikanya saat masuk komunitas.”Tutur Wahyu

Sebagai masyarakat Surabaya, setiap manusia saling membutuhkan satu sama lainnya tentunya dalam hal yang positif. Saling bersosialisasi antara satu sama lainnya membuat interaksi yang kuat untuk mengenal kepribadian manusia lain. Manusia yang mudah bersosialisasi adalah manusia yang dapat atau mampu menjalankan komunikasi dengan baik dengan lingkungan sekitarnya. Dengan berlandaskan Pancasila manusia sebagai makhluk yang sosial dan budaya disatukan untuk saling menghormati dan menghargai antara manusia yang memiliki budaya yang berbeda-beda.

Menurut Suheimi interaksi adalah pengaruh timbal balik atau saling mempengaruhi satu sama lain, yang terjadi antara dua pihak atau lebih⁴⁰. Pihak

⁴⁰ Suheimi, 1991. Kejahatan Komputer. Yogyakarta : Andi Offset. Hlm 76

yang terlibat dalam sebuah interaksi berarti melakukan sebuah komunikasi. Komunikasi yang terjadi dapat berupa lisan atau tertulis. Melalui komunikasi manusia akan memberikan pandangan dan pola pikir yang dimiliki. Kepribadian dan pola pikir terbentuk dari pengaruh yang diberikan orang lain. Hubungan timbal balik antarmanusia akan saling memberikan pengaruh satu sama lain.

Dapat disimpulkan bahwa interaksi teman di dalam komunitas merupakan hubungan timbal balik beberapa manusia dengan fase perkembangan yang relatif sama. Di komunitas Surabaya Hacker Link para *hacker* memiliki kesamaan dalam hobi. Kesamaan dalam hobi tersebut menjadi faktor terbentuknya interaksi antar para *hacker* di komunitasnya. Untuk meningkatnya interaksi antar anggota *hacker* di komunitasnya, maka Surabaya Hacker Link sering mengadakan *mini gathering* dan chatting melalui forum surabayahackerlink.org ataupun melalui *facebook* seperti yang diungkapkan oleh para informan.

“Kalau maya terjadi secara otomatis, misalkan lewat chatting lewat chatting jadi gak ada waktu tertentu. Asal ada perlu kita chatting, lalu ngobrol. Biasanya lewat facebook, kita kuat lewat sdm. Kalau untuk berkaitan dengan nyatanya biasanya yang tergabung dengan komunitas mungkin ada hari tertentu atau seenggaknya 1 bulan sekali lah paling lama.”Tutur David

“Kalau dalam kehidupan nyata sih kita ya nongkrong gak mesti sih gak tiap hari. Cuman seminggu mesti ada nongkrong. Kalau dunia maya sih bahkan setiap waktu. Bisa lewat facebook, atau di IRC juga. Kalau yang paling sering sih kebanyakan di grup facebook. Cuman ada yang masih apa ya masih individual ke IRC”tutur Umar

“Kalau maya biasanya ngumpul di IRC, setelah itu kita larinya berkumpul di forum. Setelah di forum baru kita ketemu darat.”Tutur O’o

“Ya kalau maya, banyak bercanda, di dunia nyata biasa, ngopi, ngobrol biasa. Cangkruk santai.”Tutur Reian

Dalam melakukan interaksi komunitas *virtual* maupun dunia nyata menggunakan kata-kata atau gambar untuk saling bersenda gurau dan berdebat, terlibat dalam wacana intelektual, saling tukar pengetahuan, saling memberikan dorongan emosional, membuat rencana, *brainstorming*, gosip, pertengkaran, dan

lain-lain. Melalui aplikasi *chatting*, pengguna internet dapat menuliskan pesan-pesan, mengkritik, membahas tujuan lainnya. Pengguna internet dapat menggunakan bahasa tertentu dalam *chatting* tersebut. komunitas *hacker* biasanya merupakan sebuah forum untuk saling berbagi pengalaman dan ilmu atau dapat juga hal-hal ringan lainnya. Saat seorang *hacker* dalam keadaan buntu terhadap suatu masalah, komunitasnya akan siap membantu

Sebagai individu sosial, seorang *hacker* tidak pernah lepas dari proses interaksi sosial dengan *hacker* lainnya atau dengan komunitas *hacker*-nya. Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, sehingga kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Dari interaksi sosial tersebut maka akan terbentuklah suatu kelompok sosial. Kelompok sosial adalah suatu unit sosial atau kesatuan sosial yang terdiri atas dua individu atau lebih yang telah mengadakan interaksi sosial yang cukup intensif dan teratur, sehingga di antara individu itu sudah terdapat pembagian tugas, struktur, dan norma-norma yang khas bagi kelompok itu. Komunikasi antara *hacker* dengan *hacker* lainnya menggunakan sebuah media komunikasi berbasis Internet dan melalui acara mini *gathering*.

Winn Schwartau dalam bukunya *Information Warfare (Thunder's Mouth Press, 1996)* menegaskan bahwa *hacker* merupakan salah satu jenis individu yang menggunakan Internet sebagai media komunikasi dan media interaksi sosial antar sesama *hacker* lainnya⁴¹. Ditambahkan pula oleh Schwartau bahwa kelompok *hacker* merupakan sebuah subkultur dari masyarakat yang memiliki ketertarikan yang sama dalam hal elektronik (jaringan komputer di Internet) dan antar anggotanya saling terlibat secara mental (emosional). Menurut Howard Rheingold dalam bukunya *The Virtual Community (The MIT Press, 2000)*, Internet

⁴¹ Winn Schwartau. 1996. *Information Warfare: Thunder's Mouth Press*. Hlm 42

merupakan sebuah peluang untuk menghadirkan kembali hubungan antar pribadi yang pada saat ini intensitasnya semakin berkurang.⁴²

Di dalam Internet, perbedaan gender, usia, bangsa dan penampilan fisik tidak menjadi soal, karena memang hal tersebut tidak bisa dilihat langsung. Itulah yang menyebabkan *hacker* tertarik untuk menggunakan internet sebagai sarana komunikasi dan sekaligus membentuk suatu komunitas, yaitu lantaran Internet memungkinkan *hacker* dapat berinteraksi dengan pihak lain tanpa harus menunjukkan jati diri sebenarnya (*anonimitas / anonymity*).

Di dalam komunitas tersebut bahkan para *hacker* mempunyai dan menemukan sahabat-sahabat dekatnya. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh berbagai informan.

“Ia tentunya mas.”Tutur Umar

“Kalau itu tentu pasti mas.”Tutur Reian

“Kalau komunitas sahabat dekat juga banyak, admin, member-member juga banyak. Yang dulu asing, sekarang jadi dekat.”Tutur Wahyu

“Uwh ia mas. Di luar juga banyak”Tutur Dimas

Namun, informan tersebut semuanya sebagai admin. Dimana para admin harus saling mengenal dekat antar satu anggota dengan yang lain agar lebih akrab. Berbeda dengan informan lainnya yang masih berstatus sebagai *member* tetap yang masih belum mempunyai sahabat.

“Pinginnya, cuman saat ini belum.” Tutur Andika

Sebagian informan menyampaikan bahwa tidak kesulitan saat awal-awal beradaptasi dengan komunitas Surabaya Hacker Link. Penyesuaian diri merupakan suatu proses dinamis yang bertujuan untuk mengubah perilaku individu agar terjadi hubungan yang lebih sesuai antara diri individu dengan lingkungannya. Atas dasar pengertian tersebut dapat diberikan batasan bahwa kemampuan manusia sanggup untuk membuat hubungan-hubungan yang menyenangkan antara manusia dengan lingkungannya. Banyak anak-anak muda

⁴² Nezar Patria dan Andi Arief, Op. Cit. Hlm 44

yang mulai masuk dunia *hacking* mulai dari awal atau biasa disebut *newbie*. Salah satu contoh informan yang memulai karir *hacker* sempat di permalukan oleh senior-senior komunitas yaitu David

“Saya untuk beradaptasi sederhana mungkin satu minggu, seperti halnya kita masih kenal. Jadi pada saat itu saya kelas 1 SMA ada info dari SHL bahwasannya ada gathering, lalu saya datang lebih awal. Tempatnya itu di warnet dharmahusada. Karena tempatnya warnet, jadi saya tanya sama operatornya. Mas anak-anak SHL dimana, anak-anak kumpul di sini ta? Anak-anak siapa? Anak-anak SHL masih di sidoarjo mas. Nah pada saat itu ada anggota yang cewek juga, seperti yang saya bilang jadi bahwasannya rata-rata umur jadi kendala. Jadi yang mbak ini bilang ke mas operator, loh anak buahnya kok cilik-cilik. Terus saya jawabnya sambil bercanda, ia mbak saya penerusnya.” T tutur David

Tingkat konformitas yang terjadi pada David muncul karena kesadaran dirinya ingin benar-benar mendalami teknik *hacking* bersama komunitas Surabaya Hacker Link. David pada saat itu masih sekolah kelas 1 SMA ingin mengikuti kegiatan *hacking* yang dikelola oleh komunitas Surabaya Hacker Link. Saat awal masuk, David serasa dikucilkan karena mempunyai badan yang kecil, polos, dan tidak punya rasa malu. Proses adaptasi David untuk bergabung dengan komunitas ini tergolong sangat cepat yaitu hanya 1 minggu. Motivasilah yang mengangkat harga dirinya untuk selalu bisa menyesuaikan diri dengan teman-teman seniornya di anggota komunitas. David sudah bisa mengimbangi teknik *hacking* seperti yang dilakukan oleh para senior. Tidak heran jika saat ini David berhasil menduduki jabatan ketua dalam komunitas Surabaya Hacker Link. Bahkan saat ini David memiliki sahabat dekat yang berasal dari komunitas ini.

“Ya tentunya mas” T tutur David

Namun, berbeda dengan tingkat konformitas yang dialami oleh informan *Dimas* yang sudah mempunyai teman-teman di luar komunitas yang juga ikut bergabung dengan Surabaya Hacker Link. Maka, proses adaptasi *Dimas* sangat dibantu oleh teman-temannya tersebut.

“Gak sampai, ya pertama kali bisa langsung adaptasi. Soalnya udah kenal teman-temannya. Hehe Ya biasa, ya wes kayak orang biasa gitu mas. Hehe”

Sependapat dengan *Dimas*, *Mamat* dan informan lainnya juga mempunyai teman-teman yang bergabung di komunitas Surabaya Hacker Link tersebut. Namun proses adaptasinya termasuk lama yaitu 2 kali pertemuan.

“Waktu itu cuman dua kali pertemuan sudah langsung akrab. Waktu itu diajak sama teman, waktu itu hari jumat pas tempat gathnya masih di merr itu saya datang untuk pertama kalinya. Pertama kali datang itu saya merasa, loh ini ta tempatnya kayak gini. Masih cangkruk-cangkruk gini. Uwlah di sini, terus yang kedua yang canggung lagi.” Tuter Andika

*“Kalau sebagai anggota komunitas gak terlalu lama sih, butuh waktu 1 bulan saja. Awal mula saya dari dunia virtual, bercanda, berawal dari kopi bareng. Terus gabung ke acara. Karena apa, kita juga bergaul di dunia nyata sosialisasinya. Harus sama juga dengan dunia maya.”*Tuter Wahyu

*“Saya cumun butuh satu kali pertemuan, di pertemuan kedua sudah akrab. Awal-awal pertama kali itu saya minder, bener-bener takut. Saya merasa gak setara dengan mereka. Bahkan saat itu saya gak berani ke tempatnya. Karena teman saya yang sudah member juga gak mau masuk nunggu temannya juga. Hehe jadi saling nunggu, lama banget. Nunggu di depan angkringan. Waktu itu grogi, terus salaman satu-satu terus akhirnya ada yang ngajak ngomong, terus materinya dimulai. Setelah materinya selesai, terus cerita-cerita, dan udah kenal. Waktu di sekolah teman saya yang bareng tadi, bercerita banyak sifatnya teman-teman SHL itu seperti gini gini. Terus minggu ke duanya langsung akrab.”*Tuter Mamat

*“Pertama kali asline saya ndak tahu ada grup ataupun forum. Yang saya tahu, saya kenal-kenal biasa sama teman-teman. Terus tadinya gak ada gath-gath mini gitu. Yang ada hanya ngopi-ngopi saja. Terus diadakan, ayo seminggu sekali ngopi. Terus Dimasukkan grup, yaitu SHL. Saya awalnya gak tau, loh apa itu SHL. Yang saya tahu itu SBH, dan sekarang saya tau dan sekarang jadi salah satu adminnya.”*Tuter Reian.

Anak muda mampu menyesuaikan diri mungkin karena terbiasa mengikuti cara-cara tertentu. Konformitas dalam hal ini merupakan soal partisipasi yang tidak terefleksikan dalam hal bentuk aktivitas yang tetap, sebab orang menganut

pola-pola tingkah laku tertentu dan jarang dimungkinkan untuk menolak. Dalam konteks ini para remaja mampu menyesuaikan dengan kehidupan komunitas Surabaya Hacker Link karena adanya pengaruh teman-teman yang sebelumnya sudah bergabung dengan komunitas tersebut. Dari semua informan yang berhasil di mintai keterangan oleh peneliti, tidak ada satupun yang masuk komunitas dalam unsur paksaan. Anak-anak muda mampu menyesuaikan diri karena tidak ada rasa takut, tidak ada paksaan. Semua remaja tersebut masuk komunitas SHL karena adanya dorongan ingin mendapatkan ilmu dan tidak ada paksaan dari teman-teman, rekan kerja, ataupun lainnya.

Informan lainnya yaitu Umar mengaku di paksa untuk belajar teknik *hacking* dari sekolahnya.

“Untuk adaptasi kalau aku 2 mingguan lah, sekitar 2 minggu. Dulu awalnya sih sempet karena agak terpaksa, dulu sempet masuk dunia IT terus gak niat. Akhirnya terpaksa masalah sekolah untuk magang lah katakanlah. Harus benar-benar masuk ke dalam dunia IT itu sendiri, mau gak mau awal dulu browsing di internet ada forum-forum online. Lalu eh, ikut ada forum online itu adain kayak gathering lah. Itu pertama kali ikut. Aku agak tertarik sama satu orang sih, anak SHL juga. Akhirnya saya ya berani langsung bilang saya mau belajar, akhirnya dulu tiap hari ke rumahnya gitu. Akhirnya sampai sekarang ini.”Tutur Umar

Menurut teori Gramsci, Umar harus bisa menyesuaikan diri dengan komunitas secara terpaksa. Umar harus menyesuaikan diri karena takut akan konsekuensi-konsekuensi bila ia tidak mengerjakannya seperti adanya tugas magang yang dibebankan kepadanya dari pihak sekolah. Disini konformitas ditempuh melalui penekanan dan sanksi-sanksi yang menakutkan seperti tidak mendapatkan nilai, bahkan tidak naik kelas saat sekolah.

Ada dua hal mendasar menurut gramsci menjadi biang keladi integrasi budaya *hacker* ini.⁴³ Pertama pendidikan di satu pihak dan mekanisme kelembagaan di lain pihak. Gramsci mengatakan bahwa pendidikan sekarang tidak pernah menyediakan kemungkinan membakitkan kemampuan untuk berfikir

⁴³ Ibid. hlm 22

secara kritis dan sistematis bagi kaum buruh. Di lain pihak, mekanisme kelembagaan seperti komunitas *hacker* menjadi tangan-tangan kelompok yang berkuasa untuk menentukan ideologi yang mendominasi. Bahasa menjadi sarana penting untuk melayani fungsi hegemonis itu. Konflik sosial yang ada dibatasi baik intensitas maupun ruang lingkungannya, karena ideologi yang ada membentuk keinginan-keinginan, nilai-nilai dan harapan menurut sistem yang telah ditentukan.

Sekolah merupakan lembaga sosial yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat lingkungannya, sebaliknya masyarakat pun tidak dapat dipisahkan dari sekolah sebab keduanya memiliki kepentingan. Sekolah merupakan lembaga formal yang diserahi mandat untuk mendidik, melatih, dan membimbing generasi muda bagi peranannya di masa depan, sementara masyarakat merupakan pengguna jasa pendidikan itu. Sekolah tidak boleh tertutup terhadap masyarakat sekitar, ia tidak boleh melaksanakan idenya sendiri dengan tidak mau tahu akan aspirasi-aspirasi masyarakat. Masyarakat menginginkan sekolah berdiri di daerahnya untuk meningkatkan perkembangan putra-putri mereka. Masyarakat menginginkan agar anak-anak mampu menjadi seseorang yang lebih baik dan dapat menyelesaikan permasalahan di lingkungan mereka.

Sekolah merupakan sistem yang terbuka terhadap lingkungannya termasuk masyarakat pendukungnya. Sebagai sistem yang terbuka sudah jelas ia tidak dapat mengisolasi diri sebab bila hal itu terjadi berarti ia menuju ke ambang kematian. Sebab tanpa adanya hubungan terbuka dengan lingkungan masyarakat, sekolah tidak mampu mengembangkan dan tidak dapat memenuhi kebutuhan masyarakat sekitar yang kemudian hal tersebut diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah. Ini penting mengingat sekolah dan masyarakat saling berhubungan.

Hubungan sekolah dengan masyarakat merupakan bentuk hubungan komunikasi eksternal yang dilaksanakan atas dasar kesamaan tanggungjawab dan tujuan. Hubungan masyarakat dan sekolah adalah suatu proses komunikasi antara sekolah dengan masyarakat untuk meningkatkan pengertian masyarakat tentang

kebutuhan serta kegiatan pendidikan serta mendorong minat dan kerjasama untuk masyarakat dalam peningkatan dan pengembangan sekolah. Seperti diungkapkan oleh Mulyasa (dalam Yusufhadi Miarso, 2011) bahwa tujuan hubungan sekolah dengan masyarakat dapat ditinjau dari dua dimensi yaitu kepentingan sekolah dan kebutuhan masyarakat.⁴⁴

Dalam konteks ini, integrasi budaya yang dilakukan oleh pendidikan mampu membantu para siswanya untuk mengembangkan kreativitas dalam bidang teknik *hacking*.

“Pernah tapi bukan dari sekolah langsung. Waktu itu sekolah yang saranin ikut lomba di BG Junction lomba CDC (Competition Defense System)”Tutur Mamat

“Pernah, kalau itu ada untungnya buat lembaga pendidikannya, seperti lomba kemarin dapat harapan tiga.”Tutur Andika

“Sebenarnya ndak mas, cuman ada salah satu guru yang mengajarkan saya teknik hacking. Karena gurunya ngliat saya punya ahli di bidang itu.”Tutur Umar

Kompetisi yang diselenggarakan oleh pemerintah kota Surabaya untuk menjaring *hacker-hacker* muda dianggapi positif oleh sekolah Mamat pada saat itu. Secara tidak langsung, para guru mampu melihat kemampuan Mamat yang sangat pandai dalam bidang IT, sehingga mendaftarkan Mamat untuk ikut lomba. Namun, untuk proses pembelajaran teknik *hacking* tidak pernah dilakukan secara terbuka dan langsung oleh para guru di sekolah. Sekolah hanya memberikan pembelajaran tentang IT secara umum seperti apa yang disampaikan oleh Informan lainnya..

“Tidak pernah setahu saya, justru lebih enak belajar sendiri atau sama teman-teman komunitas”Tutur David

“Kalau dari sekolah saya, gak pernah. Hanya saja kayak istilah-istilah saja.”tutur Reian

“Tidak pernah, cuman belajar IT secara umum”Tutur Dimas

⁴⁴ Yusufhadi Miarso. 2007. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan :Jakarta, Kencana. Hlm 70

Pendapat para informan tersebut muncul karena sudah dibukanya sekolah-sekolah mengenai komputer. Berbeda dengan 2 informan lainnya yang dulu pada saat SMA tidak ada pelajaran komputer.

“Gak ada, karena jaman dulu belum ada internet. Hehe”Tutur O’o

“Kalau dulu masih nganu masih itungannya belum ada akses, karena minim. Itupun kalau kita sudah main internet kita sudah senang”Tutur Wahyu

Dari pernyataan berbagai macam informan tersebut, peran pendidikan tidak terlalu berpengaruh ke dalam kehidupan mereka. Kultur yang tercipta dari kegiatan mereka tidak dapat dibendung oleh adanya pendidikan yang maju sekalipun. Untuk meningkatkan kreativitas anak-anak muda Kota Surabaya maka berdirilah sebuah komunitas yang dapat menampung wadah bagi mereka semua. Banyak yang diobrolkan dalam komunitas tersebut. Seperti apa yang diungkapkan oleh berbagai informan.

“Aktivitasnya sebetulnya mas karena kita lebelnya lebel hacker, umumnya orang nganggap lebih ke keamanan atau security. Tapi saya telaah lagi kok banyak anak yang bisa saja, hacking ini hacking itu tapi gak paham sama dasarnya, nah akhirnya kegiatan saat ini khususnya SHL kita belajar di basicnya, mislakan workshop kemarin, kita belajar tentang linux. Cara instalnya gimana, tetep kita tambahkan unsur keamanan, kalau linux itu lebih aman. Secara sederhana kita nembak orang awam.”Tutur David

“Aktivitasnya sih banyak. Contohnya kita berdiskusi bagaimana caranya kita mengadakan suatu sistem atau membangun suatu sistem atau bahkan bisa dikatakan kita mencoba-coba masuk ke dalam suatu sistem tersebut.”tutur Umar

“Yang pasti materi, lalu sharing bebas dan biasanya ada yang mempraktekannya.”tutur Dimas

Hacker menunjukkan tingkat keastuan moral dan intelektual yang kokoh. Pertama, hegemoni integral. Hegemoni integral ditandai dengan afiliasi massa yang mendekati totalitas. *Hacker* menunjukkan tingkat keasatuan moral dan intelektual yang kokoh. Hal ini tampak dalam hubungan antara *hacker*. Hubungan tersebut tidak diliputi dengan kotraktisi dan antagonism baik secara sosial maupun

etis. Hal ini tampak dalam hubungan antara *hacker*. Hubungan tersebut tidak diliputi dengan kotraktisi dan antagonism baik secara sosial maupun etis. Hal inilah yang dilakukan Ketua SHL David saat dia membantu rekannya di daerah Sidaorjao untuk membuka jaringan komunitas Sidoarjo Hacker Link. :

*“Kalau misalkan Surabaya Hacker Link generasi awalnya sebelum saya, seluruh Indonesia tergabung jadi satu terus bikin ini. Nah untuk saat ini request dari sebelum, coba SHL ini orang Surabaya semua untuk pengurusnya. Jadi untuk member website itu kan umum, jadi kita ada juga sidoarjo hacker link itu barusan terbentuk karena tinggal di Surabaya, terus pindah ke sidoarjo. Dia tanya, mas apa ada gak sih forum tentang IT di sidoarjo. Saya jawab kalau gak ada, ya sampean bikin aja sidoarjo hacker link. Kita bantu lah untuk saling berhubungan.”*Tutur David

*“Banyak sih ada. Kadang mesti kita hmm, waktu salah satu anak ada job, kita ngikut. Bukan ngikut sih, bantu juga, bantu dari anak tersebut.”*Tutur Umar

*“Sering kalau saya. Biasanya saya disuruh bantu ikut job ini, tapi kalau saya yang ngajak gak pernah.”*tutur Andika

Saat mereka bergabung dengan komunitas, para admin juga tidak terlalu mengontrol aktivitas *hacking* yang tengah dilakukan oleh para anggota. Seperti yang diungkapkan oleh berbagai informan

*“Untuk saat ini ndak mas, karena memang basicnya kita semua orang teknik, jadi orang teknik kan lebih ke diskusi untuk memecahkan masalah, jadi ya kita diskusi masing-masing argument dari kita. Jadi ada plus minusnya, kita uji lalu kita pilih yang tepat. Tapi seperti dengan komunitas atau organisasi lainnya wajar hal yang wajar kalau ada perselisihan. Jadi bagaimana kita menyikapinya dengan cara yang positif untuk tujuan bersama.”*Tutur David

*“Oh gak mas. Kalau itu gak mas. Terserah kita mau mengeksplor. Komunitas hanya mengajarkan membimbing agar cara yang lebih tertata.”*Tutur Umar

*“Kalau di kontrol gak. Biasanya ada poin-poin yang harus di tepati, seperti misalnya etika.”*Tutur Dimas

“Tidak, justru sebaliknya. Saya yang mengontrol mereka. Hahaha karena mereka masih muda, butuh pengarahan. Intinya bagaimana kita menjinakkan para hacker pemula. Seperti yang

saya lakukan dulu dulu. Bagaimana sih kita melakukan etika hackernya itu. Karena meretas itu ada etikanya juga”Tutur O’o

Penyelenggaraan *teamwork* dilakukan karena pada saat ini tekanan persaingan semakin meningkat, para ahli menyatakan bahwa keberhasilan organisasi akan semakin bergantung pada *teamwork* daripada bergantung pada individu-individu yang menonjol. Konsep tim maknanya terletak pada ekspresi yang menggambarkan munculnya sinergi pada orang-orang yang mengikatkan diri dalam kelompok yang disebut dengan tim seperti apa yang diungkapkan oleh Wahyu.

“Sering mas, karena apa kita menganggap semua itu admin itu hanya untuk leader. Seperti halnya sebuah kerjasama, semua tim kita libatkan, anggota, admin. Semua dilibatkan.”Tutur Wahyu

Tracy (2006) menyatakan bahwa *teamwork* merupakan kegiatan yang dikelola dan dilakukan sekelompok orang yang tergabung dalam satu organisasi.⁴⁵ *Teamwork* dapat meningkatkan kerja sama dan komunikasi di dalam dan di antara bagian - bagian perusahaan. Biasanya *teamwork* beranggotakan orang-orang yang memiliki perbedaan keahlian sehingga dijadikan kekuatan dalam mencapai tujuan komunitas. Tim beranggotakan orang-orang yang memiliki keahlian yang berbeda-beda dan dikoordinasikan untuk bekerja sama dengan pimpinan. Terjadi saling ketergantungan yang kuat satu sama lain untuk mencapai sebuah tujuan atau menyelesaikan sebuah tugas. Dengan melakukan *teamwork* diharapkan hasilnya melebihi jika dikerjakan secara perorangan.

Sayangnya kerjasama dalam anggota komunitas SHL masih sangat jarang terjadi, para *hacker* ingin melakukan kegiatannya sendiri-sendiri.

“Seringnya sendiri mas, hanya saat tertentu saja kalau hacking sama teman itu.”Tutur David

“Sendiri. Kalau dengan teman pernah, cuman hampir 10 persen jarang.”Tutur Wahyu

“Seringnya sendiri. Dengan teman juga pernah, cuman jarang.”Tutur Andika

⁴⁵ Tracy, Brian, 2006. Pemimpin Sukses. Jakarta : Pustaka Delapatrasa. Hlm 23

Rata-rata para informan mau diajak bekerjasama jika saatnya dibutuhkan seperti yang disampaikan oleh informan ini.

“Sendiri. Kalau dengan teman jarang, cuman kalau wor saja.”Tutur O’o

Kerjasama dan keakuran selalu dijaga oleh para anggota *hacker* dalam komunitas Surabaya Hacker Link. Tidak ada istilah saling menyombongkan diri antar para anggota *hacker*. Akan tetapi seiring berjalannya waktu, konflik akan selalu terjadi. Kerjasama yang dilakukan antar anggota komunitas *hacker* juga haruslah saling menguntungkan antar satu dengan yang lain. Hal ini disampaikan oleh Reian.

“Kalau masalah partner, semua partner selagi dia mau bekerja sama, menguntungkan kita, dan tidak merugikan kita, itu saja. Kalau partner dulu yang ngajarin, bukan partner sih. Tapi seperti saudara, akrab gitu”Tutur Reian

Kedua, hegemoni yang merosot (*decadent hegemony*). Dalam masyarakat kapitalis modern, dominasi ekonomis borjuis menghadapi tantangan berat. *Hacker* menunjukkan adanya potensi disintegrasi di dalam sebuah komunitas. Dengan sifat potensial ini dimaksudkan bahwa disintegrasi itu tampak dalam konflik yang tersembunyi. “di bawah permukaan kenyataan sosial”. Artinya sekalipun sistem yang ada telah mencapai kebutuhan atau sasarannya, namun “mentalitas” massa tidak sungguh-sungguh selaras dengan pemikiran yang dominan dari subjek hegemoni. Karena itu, integrasi budaya maupun politik mudah runtuh. Situasi demikianlah yang disebut *decadent hegemony*.

Pada sebuah komunitas selalu ada konflik tersembunyi. *Hacker* menunjukkan adanya potensi disintegrasi dalam sebuah komunitas Dengan sifat potensial ini dimaksudkan bahwa disintegrasi itu tampak dalam konflik yang tersembunyi. “di bawah permukaan kenyataan sosial”. Artinya sekalipun sistem yang ada telah mencapai kebutuhan atau sasarannya, namun “mentalitas” massa tidak sungguh-sungguh selaras dengan pemikiran yang dominan dari subjek hegemoni. Karena itu, integrasi budaya yang telah dibentuk oleh komunitas akan runtuh.

“Kalau antar anggota sebenarnya ada, cuman kita setelah konflik ya damai lagi, banyak sih mulai dari konflik kecil sampai besar juga pernah ada, cuman kita untuk sekarang sih gak ada, dulu pernah ada.”Tutur Umar

“Kalau masalah intern ada, kalau dengan saya sih gak. Karena apa, saya merasa, saya mencoba mengayomi saja”Tutur Wahyu

Konflik dilatarbelakangi oleh perbedaan ciri-ciri yang dibawa individu dalam suatu interaksi. Perbedaan-perbedaan tersebut diantaranya adalah kepandaian, pengetahuan, dan lain sebagainya. Dengan dibawasertanya ciri-ciri individual dalam interaksi sosial, konflik merupakan situasi yang wajar dalam setiap komunitas dan tidak satu komunitas pun yang tidak pernah mengalami konflik antar anggotanya, konflik hanya akan hilang bersamaan dengan berbagai cara yang dilakukan oleh para anggota dalam komunitas tersebut sendiri. Maka dari itu banyak pesan yang disampaikan oleh para admin dan sesepuh komunitas.

“Pernah, itu kadang terlalu sering. Kerennya di situ, bagaimana terus kita kumpul bareng hehe”Tutur O’o

“Kalau itu sering, cuman cepet diatasin”Tutur Reian.

Ketiga, Hegemoni minimum (*minimal hegemony*). Bentuk ketiga ini merupakan bentuk hegemoni yang paling rendah dibanding dua bentuk di atas. Hegemoni bersandar pada kesatuan ideologis antara elit intelektual *hacker* yang berlangsung bersamaan dengan keengganan terhadap setiap campur tangan massa dalam hidup berkomunitas. Dengan demikian, komunitas *hacker* tidak mau menyesuaikan kepentingan dan aspirasi-aspirasi anggota dengan anggota lain.

Bentuk hegemoni yang terakhir ini adalah tidak adanya sikap kerjasama yang dilakukan pada antar anggota komunitas sehingga timbul perpecahan. Ada salah satu anggota yang merasa ahli dan tidak mau diajak kerjasama dalam tim komunitas, maka para admin berhak mengeluarkan orang tersebut. Namun, SHL pernah mendapatkan konflik saat masih generasi awal yang dipimpin oleh senior-senior pada saat itu. Ada salah satu contoh kasus dalam komunitas SHL ini, seperti yang diceritakan oleh David.

“Kalau itu umum, ada juga beberapa sifat kepribadiannya cenderung negatif, di situ justru kita tanamkan gimana caranya mempunyai sifat yang lebih baik. Gak usah tinggi tanpa jatuhin, jadi ya sharing kalau misalkan si A gak tahu loh katamu apa gini-gini. Tapi ada kasus juga mas, misalkan ada orang yang ini real salah satu itu juga sih. Jadi, sebetulnya menurut kami itu gak ahli kasarannya gak tahu sama sekali. Nah tapi orangnya kalau gak tau di kasih tau ya nerima, apalagi yang lebih berpengalaman. Tapi berbeda dengan si ini, dia lebih cenderung untuk menjatuhkan yang sifatnya kita mode untuk diskusi lebih ke teknis ala- ala orang teknokrat diskusi untuk memecahkan masalah. Akhirnya berkesan seperti politik saling menjatuhkan. Dari situ kita coba satu dua kali kok seperti ini dengan orang yang lebih ahli tapi sama aja, ya lebih baik tinggalkan”Tutur David

Kondisi demikian mendorong adanya konflik budaya yang oleh Albert K. Cohen disebut sebagai “*Status Frustration*”. Akibatnya, timbul keterlibatan lebih lanjut anak-anak muda dan berperilaku menyimpang yang bersifat “*nonutilitarian, malicious and negativistic* (tidak berfaedah, dengki dan jahat)”. Konsekuensi logis dari konteks diatas, karena tidak adanya kesempatan yang sama dalam mencari status sosial pada struktur sosial maka para remaja kelas bawah akan mengalami problem status di kalangan remaja.

Teori ini dikemukakan Albert K. Cohen dalam bukunya *delinquent boys* (1955) yang berusaha memecahkan masalah bagaimana kenakalan subkultur dimulai dengan menggabungkan perspektif teori Disorganisasi Sosial dari Shaw dan McKay, teori *Differential Association* dari Edwin H. Sutherland dan teori Anomie Albert K. Konklusi dasarnya menyebutkan bahwa perilaku *delinquent* di kalangan remaja, merupakan cermin ketidakpuasan terhadap norma dan nilai kelompok kelas menengah yang mendominasi kultur.⁴⁶

Perilaku *delinquent Subculture* ini terjadi karena mencerminkan ketidakpuasan terhadap norma dan nilai kelompok yang mendominasi kultur masyarakat saat ini. Dalam konteks ini, ada informan yaitu Umar yang

⁴⁶ Chris Barker. 2005. *Cultural Studies : Teori dan praktik*. Yogyakarta : PT. Bintang Pustaka, hlm 40

mengatakan bahwa dia tidak puas dengan kehidupan nyata yang saat ini dan dia justru puas dengan kehidupan *virtual*.

“Jujur saja sih saya kurang puas dengan dunia nyata. Karena itu saya kebanyakan kehidupan saya di dunia maya. Kalau saya sih kurang mengasyikkan di dunia nyata, jadi lebih gimana pola pikir saya virtual selalu virtual.”Tutur Umar

“Pada waktu pertama itu saya iseng-iseng saya main SSH, terus kok ada voucher yang harganya sangat murah. Saya ketagihannya dari situ, kalau dari sementara ini. Kepuasan sendiri sudah puas, tapi masih pingin lagi dan pingin lagi”Tutur Reian

Pola pikir yang terlalu *virtual* membuat Umar dan informan lainnya enggan untuk melakukan interaksi sosial konvensional. Umar menjadi tidak percaya diri, tidak percaya dengan orang lain ketika bergaul dengan cara konvensional. Untuk mengatasi ketidakpuasan atas kegagalan dalam pergaulan sosial di dunia nyata, Umar pun menyerbu aktivitas *hacking*.

Namun, berbeda dengan informan lainnya yang terkesan biasa saja dan tidak terlalu membedakan kepuasan antara kehidupan di dunia nyata maupun dunia maya.

“tidak, sama saja”Tutur Dimas

Apa yang ditawarkan kegiatan *hacking* ini membebaskan setiap orang menggunakan topeng apa saja untuk berkenalan dengan siapa saja. Tidak ada kekhawatiran penggunaan topeng itu diketahui orang lain. Karena setiap orang yang dikenal dalam jaringan hanya dipastikan sekedar nama, belum tentu mewakili orang sebenarnya. Tidak perlu ada rasa malu bila ketahuan ketidaksempurnaan masing-masing.

Banyaknya topeng yang digunakan orang dalam melakukan aktivitas *hacking*, justru membuktikan bahwa bentuk perkawanan disini menyimpan potensi ketidakpercayaan. Apa yang digambarkan Umar mengenai dirinya dalam dunia maya seringkali bukanlah hal sebenarnya. Bahkan adakalanya merupakan bentuk kepribadian yang sangat diinginkan alam bawah sadarnya semata dan

tidak pernah berhasil direalisasikannya di dunia nyata, namun terealisasi pada dunia *virtual*.

Karena kehidupan pribadi seorang informan ini sangat tertutup, sehingga semua akun media sosial beridentitas anonim untuk semuanya. Informan ini tidak menyediakan lagi akun sesuai dengan nama aslinya. Karena menggunakan identitas palsu tersebutlah dia sangat nyaman pada dunia *virtual*. Sependapat dengan Umar, informan yang masih sekolah yaitu Andika merasa masih belum puas saat dia beraktivitas di dunia nyata. Akan tetapi, setelah terjun ke dunia *virtual*, Andika masih belum menemukan kepuasan tersendiri yang diinginkan.

“Sebenarnya gak terlalu, tetapi ada. Mungkin gimana ya di dunia ini saya susah berkembang kalau di dunia nyata. Gak srek aja. Saat terjun ke dunia virtual juga belum puas, soalnya belum nemu kepuasannya itu sendiri.” Tutar Andika

Berbeda dengan informan lainnya seperti David yang tidak membedakan aktivitas antara dunia nyata dengan dunia maya. David tidak merasakan ada perbedaan antar dua kehidupan tersebut. David hanya merasa kegiatan *hacking* seperti hobi pada umumnya.

“Hmm, tidak. Itu hanya sebagai hobi saja. Kebetulan hobinya di bidang IT jadi ya gitu mas. Hehe” Tutar David

David merasakan masih mendapatkan status sosial yang sama pada struktur sosial remaja pada kelas bawah. *Hacker* banyak bermunculan pada pemukiman perkotaan ini menimbulkan dampak penyimpangan yang baru bagi anak-anak muda yang melakukan kegiatan *hacking*. Penyimpangan tersebut merupakan fungsi perbedaan kesempatan yang dimiliki anak-anak untuk mencapai tujuan *legal* maupun *illegal*. Anak-anak muda tidak hanya sekedar membuat malware dan menyebarkannya. Bahkan mereka sudah bisa menghasilkan uang dari hasil *illegal* tersebut. Kriminal subkultur menekankan aktivitas yang menghasilkan keuntungan materi, uang atau harta benda dan berusaha menghindari penggunaan kekerasan.

Teori perbedaan kesempatan (*differential opportunity*) dikemukakan Richard A. Cloward dan Lloyd E. Ohlin dalam bukunya *Delinquency and*

Opportunity: a Theory of Delinquent Gang (1960) yang membahas perilaku delinkuen kalangan remaja (*gang*) di Amerika dengan perspektif *Shaw* dan *McKay* serta *Sutherland*. Pada dasarnya, teori *Differential Opportunity* berorientasi dan membahas penyimpangan di wilayah perkotaan dimana *hacker* banyak bermunculan pada pemukiman ini. Penyimpangan tersebut merupakan fungsi perbedaan kesempatan yang dimiliki anak-anak untuk mencapai tujuan *legal* maupun *illegal*. Untuk itu, Cloward dan Ohlin mengemukakan 3 (tiga) tipe kenakalan Subkultur. Pertama, *Criminal Sub-culture* seperti pendapat yang disampaikan oleh informan David yang mengatakan bahwa dia menerima bayaran jika melakukan perbuatan *illegal* tapi itu hanya seikhlasnya.

*“Legalnya mas pas lomba-lomba gitu kan dapat uang. Kalau illegal itu hanya untuk kepuasan diri sendiri saja, saya gak minta bayaran. Teman-teman yang meminta tolong saya juga tidak saya kasih bayaran mas. Kalau ikhlas beda lagi mas. Hehe”*Tutur David

*“Untuk saat ini yang terakhir biasa, jadi saya lebih coba meretas website mungkin universitas atau apa, tapi untuk terakhir itu universitas. Jadi saya coba masuk informasi apa saja yang ada didalam sampai servernya.”*Tutur David

Keuntungan materi yang didapat dari David merupakan hasil karya yang didapatnya secara *illegal*. Terakhir saat David melakukan kegiatan *illegal* ini adalah saat dia membantu temannya untuk membobol universitas dan dia mendapatkan bayaran dari kegiatan tersebut. Informan selanjutnya lebih ke sebagai profesi money laundering dimana kegiatan tersebut, yakni dengan cara meminjam uangnya sendiri. Modus ini terinci lagi dalam bentuk *direct loan*, dengan cara meminjam uang dari perusahaan luar negeri, semacam perusahaan bayangan (*immobilen investment company*) yang direksinya dan pemegang sahamnya adalah dia sendiri. Dalam bentuk *back to loan*, dimana Reian peminjam uang dari cabang bank asing secara *stand by letter of credit* atau *certificate of deposit* bahwa uang didapat atas dasar uang dari kejahatan, pinjaman itu kemudian tidak dikembalikan sehingga jaminan bank dicairkan

“Kalau buat saya pribadi, saya bagian di money laundering di bagian akhir. Kenapa saya suka di bagian itu, karena di sana

banyak peluang dan banyak orang-orang atau anak-anak hacker di Indonesia punya bahan, tapi bagaimana bahan itu bisa dapat uang di dompet. Ia lihat dari yang ngirim uang, kalau banyak yang ngirim ya banyak menghasilkan. Ia karena itu masuk seratus, kita dapat seratus.”Tutur Reian

Perbuatan yang dilakukan oleh David dan Reian bisa dikatakan sebagai *Criminal Sub-culture*, bilamana *hacker-hacker* secara penuh berintegrasi. Hal tersebut akan berlaku jika kelompok para remaja yang belajar dari orang dewasa. Aspek itu berkorelasi dengan organisasi kriminal. Kriminal subkultur menekankan aktivitas yang menghasilkan keuntungan materi, uang atau harta benda dan berusaha menghindari penggunaan kekerasan.

Kedua yaitu, *Retreatist Sub-culture*, dimana remaja yang melakukan *hacking* tidak memiliki struktur kesempatan dan lebih banyak melakukan perilaku menyimpang. Dalam konteks ini, *hacker-hacker* menjalankan aktivitas kegiatan meng-hacknya dalam porsi waktu yang sangat banyak.

Salah satu informan yang sering melakukan kegiatan *illegal* yaitu informan Umar. Hampir sebagian 22 jam dalam sehari, dia melakukan kegiatan *hacking* yang mempunyai kisaran 60%.

“Kalau saya seringnya lebih illegal sih mas sekitar 60%an” Tutur Umar

“Akhir-akhir ini cukup sering.”Tutur Mamat

“Sering banget. Bulan kemarin februari itu sering banget.”Tutur Dimas

Sama seperti informan O’o dimana dia dulu adalah rajanya *black hat*. O’o sangat dikagumi dan ditakuti oleh teman-temannya dan para *hacker* lainnya pada saat masih muda. Namun, setelah belajar banyak tentang dunia *hacking*, dia akhirnya sadar bahwa masih ada yang harus dipelajari selain teknik *black hat*. Berikut kutipan jawaban dari informan O’o,

“Saat ini saya sudah condong ke white, dulu black. Karena itu tadi, pekerjaan kalau kita hanya mengerti tentang hacker yang black, kita gak ngerti updatenya berbagai macam security. Karena teknikal website itu banyak mas. Ini diluar dari konten black.

Kalau white itu pekerjaannya hanya memperbaiki error, melindungi bug, ini kenapa seperti ini."Tutur O'o

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan. Begitu juga dengan hasil-hasilnya, O'o menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan, misalnya pengetahuannya semakin bertambah atau keterampilannya semakin meningkat, dibandingkan sebelum dia mengikuti suatu proses belajar teknik *black hat*. O'o menyadari bahwa dia sedang berusaha mempelajari tentang teknik *hacking*. Begitu juga, setelah belajar teknik *black hat*, dia menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan perilaku, dengan memperoleh sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berhubungan dengan *hacker*.

Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Begitu juga, pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah diperoleh itu, akan menjadi dasar bagi pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan berikutnya, sehingga secara tidak sadar, O'o mulai meninggalkan dunia hitam dalam kegiatan *hacking* dan lebih masuk ke dalam lingkungan putih.

Ketiga, *Conflict Sub-culture*, terdapat dalam suatu masyarakat yang tidak terintegrasi, sehingga suatu organisasi menjadi lemah. Gang *sub-culture* demikian ini cenderung memperlihatkan perilaku yang bebas. Dalam konteks ini ada sebagian individu *hacker* yang melakukan aktivitas *hacking*nya di luar komunitas sehingga tidak terkontrol oleh organisasinya, sehingga melakukan sesuai dengan kemauan mereka sendiri secara bebas.

Di suatu komunitas banyak pola pikir yang berbeda antar anggota. Mulai dari pola pikir cara meng-*hack* yang baik dan menghack yang tidak sesuai dengan etika. Meskipun di Komunitas sudah diajarkan berbagai nilai. Sayangnya, pola pikir seperti inilah yang tidak dipaksa oleh para admin di komunitas SHL untuk mewajibkan para anggota *hacker* mempunyai target-target tertentu. Tiap-tiap anggota mempunyai tanggung jawab sendiri-sendiri, komunitas tidak memaksa

kehendak masing-masing individu. Umar sebagai informan hanya menyebutnya itu sebagai etika dalam melakukan aktivitas *hacking* dalam komunitas.

“Kalau kalau nyampaikan cuman pas materi. Kalau ada salah satu anggota yang kayak meretas gak ada etikanya pasti kena semprot. Dibilangin jangan gini gini.” tutur Dimas

“Untuk nilai-nilai sih. Satu etika mas, kedua gimana caranya kita hmm, kalau hmm yang nyebutnya sih main bersih bagaimana caranya main yang tertata.” Tutur Umar

Lalu peneliti kembali bertanya apakah ada hal-hal lain yang diajarkan seperti merusak / menjaga sistem beliau menjawab.

“Kalau untuk merusak sistem sebenarnya sih itu bukan diajarkan, namun cuman dibimbing. Karena semua si eksekutor harusnya yang eksekutor. Agar dia berkembang sendiri.” Tutur Umar

Dalam komunitas SHL ini para admin menginginkan agar para *hacker* bermain dengan caranya sendiri. Para admin sifatnya hanya memberikan arahan untuk masuk ke dalam sistem tersebut. Ketua SHL mempunyai pendapat yang serupa. Beliau mengatakan bahwa teknik itu sederhana, tidak perlu diajar, para *hacker* bisa menggunakan tekniknya dengan sendiri.

“Saat ini saya sampaikan ke admin-admin itu lebih ke cara pola pikirnya, karena saya merasa teknik itu sederhana sekali. Jadi gak perlu diajarin pun, mereka bisa belajar sendiri seperti soal kekompakan, sifat positifnya harusnya gimana, jadi lebih ke kehidupan sehari-harinya, bukan ke tekniknya malahan.”

Komunitas hanya memberikan sebuah ruang agar kebebasan masing-masing individu dapat tersalurkan dengan baik. Namun, bukan berarti komunitas ingin membiarkan mereka sebebas-bebasnya. Akan tetapi, kebebasan yang bertanggung jawab secara pribadi apa yang dilakukan oleh masing-masing *hacker*.

Bersamaan dengan perkembangan penelitian, ada tradisi dari Inggris yaitu *mazhab Birmingham*. Menurut *mazhab* dari Inggris tersebut, subkultur tidak selalu menyimpang dan berbuat jahat, melainkan menunjukkan identitas yang berbeda dengan yang lain. *Hacker* yang mengerti akan etika berinternet dan menggunakan teknologi secara baik dan benar termasuk *mazhab Birmingham*. Kajian mengenai

subkultur ini telah dipelopori oleh *Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCG)* di Universitas Birmingham pada tahun 1970-an, yang memandang subkultur sebagai budaya perlawanan yang harus diberi tempat.⁴⁷

Di Indonesia, perbedaan kelompok yang mengenal IT dan gagap teknologi masih sangat terlihat secara jelas. Hal ini disebabkan oleh rendahnya nasionalisme terutama para pemimpin / pejabat, yang mengakibatkan tidak terciptanya politik yang sehat, kebobrokan hukum yang justru menyebarkan ketiakadilan dengan melakukan edukasi kepada bangsa, kemelaratan dan keputusan yang dapat merugikan rakyatnya. Solusi terhadap perbedaan kelas ekonomi sosial yang tidak adil tersebut hingga kini belum dapat memanfaatkan variabel-variabel kepribadian, jadi diri dan budaya bangsa karena individu-individu kaum muda berkepribadian terbelakang, maka terjadilah dominasi konsumsi gaya hidup yang mengimpor dari bangsa-bangsa maju.

Menurut Dick Hebdige dari *Birmingham school british cultural* dapat dikatakan bahwa *hacker* merupakan subkultur pemuda berasal dari kelas pekerja sebagai tanggapan atas kehadiran jaringan yang awalnya dikembangkan dalam konteks *phreaking* selama tahun 1960. Barker bahkan mengidentifikasi adanya lima fungsi di mana subkultur mengambil bagian tugas penyelamatan.

Pertama, memberikan solusi magis (*mujarab*) terhadap problematika struktur sosial. *Hacker* mampu mencari celah keamanan dan memberitahukannya kepada pemilik jaringan agar segera melakukan perbaikan. Dengan demikian, jaringan lemah yang rentan menjadi target *black hacker* dapat segera ditutupi dan mencegah *black hacker* merusak sistem yang ada.

Tidak semua *hacker* mempunyai aktivitas yang buruk dimata masyarakat. Pertama, seorang *hacker* mampu mencari celah keamanan dan memberitahukannya kepada pemilik jaringan agar segera melakukan perbaikan. Dengan demikian, jaringan lemah yang rentan menjadi target *black hacker* dapat

⁴⁷ Ibid, hlm 44

segera ditutupi dan mencegah *black hacker* merusak sistem yang ada. Hal tersebut sering dilakukan oleh informan kedua yaitu Umar dan informan lainnya

“Sering, kebanyakan hanya mengingatkan hmm si yang punya sistem kalau sistemnya itu terdapat celah di situ. Kalau merubah juga sih pernah kebanyakannya mas”Tutur Umar

“Ada, biasanya kita menginformasikan supaya user tersebut melakukan perbaikan terhadap CMS tersebut. Kalau saya pribadi ndak minta uang. Mungkin kalau orang lain ya, mereka gunakan itu untuk mencari nafkah. Tapi kalau saya pribadi ndak begitu. Saya hanya menginformasikan saja kalau webnya itu ada kerentanan”Tutur O’o

“Kalau pesan khusus pastilah. Biasanya kita report admin, jadi tolong lindungin sistem anda. Jadi jangan sampai sistem anda ada lubangny.”Tutur Wahyu

Sedangkan informan satu yaitu David memberikan pesan berupa kode yang tidak memberitahu kepada pemilik jaringan bahwa sistemnya bisa terlacak. Kode ini diharapkan David agar dimengerti oleh pemilik jaringan bahwa sistem tersebut masih terdapat celah yang dapat ditembus.

“Kadang saya tinggalkan, cuman tanpa identitas, anonim. Sebatas perkenalan saja, kata-kata santai jadi gak ada maksud apa-apa mas.”

Kedua, menawarkan bentuk identitas kolektif berbeda dari yang tercipta di sekolah dan tempat kerja. Dalam segi ini teknologi telah dimanfaatkan *hacker* untuk mengembangkannya. Dari kegiatan tersebut *hacker* mampu menghasilkan sebuah produk dan mendistribusikan karyanya seperti *website*, *database*, *software*, dan lain lain untuk mendapatkan keuntungan.

Dalam segi ini teknologi telah dimanfaatkan *hacker* untuk mengembangkannya. Dari kegiatan tersebut *hacker* mampu menghasilkan sebuah produk dan mendistribusikan karyanya seperti *website*, *database*, *software*, dan lain lain untuk mendapatkan keuntungan.

“Kalau saat ini sih sering, karena jurusan saya di programmingnya biasanya untuk tugas. Kalau buat kesenangan sendiri juga pernah”Tutur Mamat

Mamat yang saat ini masih bersekolah di salah satu SMK di Surabaya berhasil memanfaatkan ilmunya untuk lebih mendalami dan memperkuat studinya di sekolah.

Meskipun terbilang *illegal*, tetapi informan David ini dapat membantu masyarakat yang tidak mampu beli *software* asli dengan merubah *file original* ke dalam *file crack*.

“saya ingat ngubah software yang premium menjadi gratis free. Itu dilakukan secara offline, jadi hanya sebatas hanya tahu cara kerjanya gimana, terus kita rubah cara kerja dari alur program itu terus mungkin apa yang misalkan berhubungan dengan berbayar kita lakukan dengan teknik tertentu supaya dapat gratis, file, atau yang sebagainya.”Tutur David

Sedangkan informan dua yaitu Umar lebih mempunyai keseimbangan dalam menciptakan suatu karyanya di dunia *hacking*.

“Kalau dunia hacking kebanyakan mengamankan, tapi kalau saya juga masuk ke dalam dunia programming, juga membuat suatu sistem semuanya sih.”Tutur Umar

Ketiga, memenangkan ruang bagi pengalaman dan naskah alternatif terhadap realitas sosial. Anak muda memiliki pengalaman berbagai macam aktivitas *hacking* yang dapat diterapkan pada kehidupan sosialnya baik itu untuk kegiatan positif.

Anak-anak muda juga memiliki pengalaman berbagai macam aktivitas *hacking* yang dapat diterapkan pada kehidupan sosialnya baik itu untuk kegiatan positif. Seperti apa yang dilakukan oleh Umar

“Kalau itu pernah sih, contohnya kita mengajarkan gimana cara kerja suatu hacker. Jadi agar semua orang yang kita ajarkan itu lebih berhati-hati, terhadap entah itu serangan hacker dari mulai akun sosial media dan lain-lain.”Tutur Umar

“Ia pernah, seperti ngajarin atau nyampein ke teman-teman terhindar dari serangan hacke”Tutur Andika

“Kalau bermanfaat buat diri sendiri mas, seperti sosial engineering sering saya terapkan di kehidupan sehari-hari kayak mencari tugas. Jadi biar guru itu gak memarahi saya.”Tutur Mamat

Secara pribadi Umar sering menyampaikan kepada teman-temannya yang tidak mengerti dunia *hacking* untuk lebih berhati-hati terhadap akun sosial media yang saat ini sangat gampang di tembus oleh para *hacker*. Maamat sebagai pelajar juga memanfaatkan ilmu *hacking*nya untuk membantu guru seperti ada kesusahan dalam mengeperasikan sebuah komputer

Dunia *hacker* dipenuhi berbagai permasalahan yang sangat menarik untuk diselesaikan. Dengan mencoba menyelesaikan permasalahan-permasalahan ini, seseorang akan mempertajam kemampuan dan melatih kecerdasannya. Ini adalah tanggung jawab moral seorang *hacker*. Hal ini juga yang dilakukan oleh Reian kepada teman-temannya yang tidak mengenal dunia *hacking*.

“Ia kalau uangnya gak bisa diselamatkan, tolong mengiklaskan saja dan belajarlh dari pengalaman password kalau bisa akun saja apa saja harus berbeda. Cita-cita saya, jangan sampai orang Indonesia kena seperti itu. Karena kalau bocah-bocah carding Indonesia mau cuci uang Indonesia sangat sanngat mudah mengolahnya. Yang penting kita pintar-pintar mengolah jadi yang landing dengan aman, dalam artian aman, tidak terdeteksi kita maling ataupun yang lain.” T tutur Reian

Meskipun aktivitas reian sering bermain dengan dunia *carding* dan peretasan *e-mail*, *website*, dia tetap mau membantu memberikan solusi kepada teman-temannya agar orang tersebut terhindar dari perbuatan *hacker-hacker* jahat seperti Reian.

Keempat, Memberikan sejumlah aktivitas waktu luang bermakna, bertolak belakang dari yang terdapat di sekolah dan tempat kerja. *Hacker* membentuk suatu komunitas untuk menjaring anak muda agar mempunyai kegiatan yang bermanfaat dan jauh dari kegiatan *cracking*

Aktivitas *hacker* tidak selalu mengisi kehidupannya dalam dunia *hacking* saja. *Hacker* yang mempunyai etika mempunyai sejumlah aktivitas waktu luang yang bermakna, bertolak belakang dari yang terdapat di sekolah dan tempat kerja. *Hacker* membentuk suatu komunitas untuk menjaring anak muda agar mempunyai kegiatan yang bermanfaat dan jauh dari kegiatan *cracking*. Semua

informan mempunyai jawaban yang serupa yaitu selalu bisa untuk membagi waktu antara aktivitas *hacking* dengan dunia realita.

*“Untuk saat ini sih untungnya saya masih bisa bagi waktu mas.”
Umar*

“Sebenarnya kalau dirasa terganggu gak sih karena tau tempat bermain sama teman-teman gimana waktunya lagi kerja gimana juga.” David

“Ada beberapa, saya bisa menyesuaikan. Mereka juga menerima..” Tuter Andika

“Tetep sama saja, masih bisa menyesuaikan. Saya punya sahabat juga, karena kita hidup di dunia nyata mas.” Tuter Wahyu

Kelima, melengkapi solusi terhadap dilema eksistensial identitas. Anak muda selalu dikaitkan dengan masa transisi dimana mereka mempunyai hubungan sosial baik buruk dan baik kepada teman sebayanya. Untuk mengatasi hubungan sosial yang buruk, maka anak muda tersebut mempunyai identitas yang lain di dunia maya agar memperoleh simpati sosial.

Anak muda selalu dikaitkan dengan masa transisi dimana mereka mempunyai hubungan sosial baik buruk dan baik kepada teman sebayanya. Untuk mengatasi hubungan sosial yang buruk, maka anak muda tersebut mempunyai identitas yang lain di dunia maya agar memperoleh simpati sosial. Hal inilah yang diterapkan oleh ketua SHL :

“Identitas anonim itu digunakan pada saat umumnya melakukan aktivitas illegal supaya tidak tertangkap dan tidak terjerat undang-undang. Tapi setidaknya kita ada komunikasi misalkan yang dengan rekan 1 profesi mungkin lewat chatting apapun itu medianya, walaupun dengan real saya rasa gak ada masalah. Kalau saya gak tau lagi, bagi mereka yang hacker yang sifatnya sosialnya kurang. Beberapa ada yang seperti itu.” Tuter David

Identitas anonim yang dipakai oleh David hanya digunakan jika dia mempunyai aktivitas *illegal* didalamnya. Hal berbeda justru disampaikan oleh informan ke 2 yaitu Umar.

“Sebenarnya kalau diomong masyarakat tahu, gak tahu sih. Karena saya emang gak terlalu menunjukkan diri karena hacker

kalau di bilang hacker, sebenarnya juga gak menunjukkan diri mas. Seperti yang anda tahu dengan akun media sosial saya.”Tutur Umar

Informan ini lebih memilih untuk merahasiakan identitasnya. Informan ini tidak mau menunjukkan identitas aslinya di dunia maya. Semua akun media sosial yang digunakan oleh informan ini sangat-sangat tertutup dan hanya 1 rekan profesi (*hacker*) yang mengetahui identitas dunia maya sesungguhnya. Bahkan dalam kurun waktu 1 bulan, informan ini sering berganti-ganti nickname

“ada yang tau, ada juga yang awalnya gak tahu. Ntar kalau waktunya nongkrong akhirnya tau juga. Hehe.”Tutur Umar

Proses terjadinya identitas diungkapkan secara abstrak yang merupakan proses restrukturisasi segala identifikasi dan gambaran diri terdahulu diolah dalam perspektif masa depan. Identitas merupakan kelanjutan dari masa kanak-kanak, pengertian diri yang sekarang, dan menjadi petunjuk di masa depan, oleh sebab itu seseorang membentuk identitas dirinya pada usia remaja akhir. Remaja yang berada pada periode remaja akhir dapat melihat dirinya dan tahu bagaimana bertindak untuk membentuk identitas dirinya. Identitas diri tidak dapat berkembang penuh sebelum masa remaja tengah dan akhir karena unsur pokok diintegrasikan (jenis kelamin, kemampuan fisik, seksualitas, kemampuan kognisi pada tahap operasional konkrit, dapat merespon harapan sosial) semua hal tersebut tidak muncul bersama dalam suatu waktu. Remaja akhir diharapkan dapat memutuskan identitas dirinya.

Berbeda dengan dua informan tersebut, Reian justru lebih memilih menyembunyikan identitas aslinya. Bukan tanpa alasan, Reian yang saat ini melakukan kegiatan *carding* untuk memanipulasi identitasnya agar tidak diketahui oleh pihak yang berwajib.

“Kalau saya pribadi sih, kalau orang lain yang tidak kenal akrab ataupun tidak kenal bagus dengan kita, saya pribadi tidak memperkenalkan nama saya sendiri, nama asli ataupun identitas lain. Kalau teman nyata, kalau gak kenal di dunia maya ya biasa, kayak manusia awam..”tutur Reian”

Walaupun mereka memiliki identitas anonim yang tidak diketahui oleh teman-teman yang awam tentang *hacking*, para *hacker* tetap berhubungan dengan baik dengan sahabatnya di dunia nyata.

“Ia memang, soalnya begini mas. Misalkan andai kata mereka yang gak tahu tentang hacking. Jadi yang sederhana, facebook / email saya keblock. Jadi ada kalanya skill yang saya punya berguna untuk real life, jadi teman saya ingin download file ini tapi berbayar. Nah itu minta tolong ke saya.” tutur David

“Kalau teman-teman sih syukur welcome aja terbuka aja, gak ada perbedaan mas.” tutur Umar

“Menerima mas” tutur Wahyu

“Tergantung sih, di satu sisi terkena ulah saya, mereka gak menerima. Tapi kalau saya tunjukin cara-cara mereka antusias.

“Tutur Mamat

Setiap remaja dituntut untuk menguasai ketrampilan-ketrampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya. Ketrampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri menjadi semakin penting dan krusial manakala para *hacker* yang selalu dikenal jahat oleh teman-teman masyarakat awam. Namun, dengan berbagai keterampilan para *hacker* dia dapat membantu teman-temannya mengenai permasalahan yang ada tentang teknologi. Ketrampilan-ketrampilan tersebut biasanya disebut sebagai aspek psikososial. Salah satu aspek dari ketrampilan sosial adalah penerimaan sosial. Menurut Hurlock (dalam Yusuf, 2002) penerimaan sosial adalah individu dinilai positif oleh orang lain, mau berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial, dan memiliki sikap bersahabat dalam berhubungan dengan orang lain. Dengan kata lain seseorang dapat diterima secara positif oleh lingkungan sekitarnya dan mau berperan serta dalam kegiatan-kegiatan sosial dalam masyarakat.

3.3 Tipologi *Hacker* dalam Membentuk Subkultur

Studi ini menemukan bahwa kegiatan *hacking* yang dilakukan oleh para *hacker-hacker* membentuk kultur baru. Selama ini masyarakat hanya mengetahui bahwa *hacker* mempunyai dua sebutan seperti *white hat* dan *black hat*. Dari data-data yang sudah disebutkan di sub-bab sebelumnya, terdapat klasifikasi pada

tipikal tipe-tipe subkultur. Pada tipe ini para *hacker* cenderung mempunyai ‘jalan tengah’ dan ‘pengalaman’.

Beberapa informan memiliki kecenderungan menyukai aktivitas *legal* atau yang bisa disebut sebagai *Transparency Hacker Culture* dari kegiatan *hacking* tersebut seperti mengikuti lomba tentang keamanan, membantu teman, membuat programming, membantu perusahaan untuk mengamankan sistem, sampai untuk *me-report* kepada admin bahwa *website* atau server tersebut memiliki kelemahan. Dalam masyarakat ada orang yang berinisiatif ingin berkuasa melakukan dominasi pada kelas - kelas sub ordinat. Sub ordinat ini selalu melakukan bentuk-bentuk perlawanan. Dari hal tersebut maka muncullah kaum-kaum intelektual. Kaum intelektual organik yang biasanya bersifat melawan seperti *hacker*. *Hacker* ini muncul karena selalu melawan sistem

Dalam analisis pertama sesuai dengan sub ordinat para *hacker* pada tipe awal terdapat *Biased Hacker Culture*, yaitu cenderung melakukan kegiatan *hacking* dengan menunjukkan identitas *hacker*-nya dengan melakukan aktivitas *carding*, *phising*, dan lain sebagainya lalu menunjukkan sesuatu yang tidak dilakukan orang lain

“Awal dulu saya kenal gift card itu kayak voucher. Kita bisa belanja di ebay sesuka kita tanpa refund online. Nah saya terjerumus ketagihan karena harga voucher sepuluh dollar dijual limas belas ribu. Saya ketagihan terus saya pelajari. Terus selang beberapa bulan barang datang dan saya mempercayai ini bukan spam atau penipuan tapi benar-benar asli. Saya kembangkan lagi, saya coba-coba lagi saya pernah ketipu sama hacker-hacker yang pro tapi sok sok pro, itu kena kurang lebih ya dua setengah sampai tiga juta kena tipu, beli gift card. Nah pada waktu saya bangun lagi, saya disupport sama teman dari dunia maya yang namanya di daerah Sulawesi. Itu saya di kasih HP, tablet, sesuka kita. Pas pada waktu itu saya di suruh belajar sendiri, saya belajar sendiri terus, saya riset celah-celah tertentu yang kita kembangkan bagaimana caranya kita bisa menghasilkan. Kita jangan sampai bekerja, tapi tidak menghasilkan. Kalau bisa menghasilkan, seperti saat ini kurang lebih income sehari bisa lima juta kalau mulus.”Tutur Reian

Saat menyukai aktivitas *hacking*, awal-awal informan ini memiliki kecenderungan untuk memperdalam kegiatan *hacking* dari segi *carding*. Kejahatan *carding* bermodus memanfaatkan kartu kredit orang lain untuk berbelanja di internet. Korbannya memang bisa siapa saja, selama memiliki dan menggunakan kartu kredit. Apa yang dialami Reian, membuktikan bahwa seorang aparat keamanan sekali pun, tidak bisa berkelit dari hal ini. Selama ini, kejahatan *carding* memang telah merajalela di Indonesia.

Sedangkan pada tipe kedua yaitu *Transparency Hacker Culture* cenderung terbuka dengan kehidupan masyarakat dan orangtua, sehingga orang-orang memberikan ruang gerak kepada para *hacker* untuk menunjukkan identitasnya yang berbeda dari kelas subordinat pada umumnya.

“Tau, taunya tentang IT hacker juga tahu. Ibu dulu kuliahnya jurusan IT bagian programming. Hehe”

Sikap terbuka diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat untuk menghindari konflik kepentingan. Keterbukaan dijadikan landasan/dasar untuk melakukan interaksi dan komunikasi dalam pergaulan di masyarakat. Sikap keterbukaan dapat mewujudkan sikap saling memahami, menghormati, menghargai dan bekerja sama antaranggota masyarakat.

Pada *neutral hacker culture*, *hacker* cenderung melakukan dua kegiatan yang hampir bersamaan yaitu kegiatan menyimpang dan aktivitas yang menunjukkan kegiatan positif kepada masyarakat yaitu kepada teman-temannya agar terhindar dari serangan hacker. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Andika.

“Ia pernah, seperti ngajarin atau nyampein ke teman-teman terhindar dari serangan hacker”Tutur Andika

Pada *Experienced Hacker Culture*, *hacker* cenderung mempunyai pengalaman kegiatan menyimpang pada masa lampau, dan merubah prinsip hidupnya untuk berbuat tidak menyimpang lagi untuk saat ini serta selanjutnya.

“Saat ini saya sudah condong ke white, dulu black. Karena itu tadi, pekerjaan kalau kita hanya mengerti tentang hacker yang black, kita gak ngerti updatenya berbagai macam security. Karena teknikal website itu banyak mas. Ini diluar dari konten black. Kalau white itu pekerjaannya hanya memperbaiki error, melindungi bug, ini kenapa seperti ini.”Tutur O’o.

Pada analisis kedua yaitu melalui intelektual organik. Menurut Gramsci ketika intelektual organik ini mengembangkan kegiatan yang produktif dan dalam pengertian ini aktivitas mereka tetap dalam dunia kebutuhan pada klas kapitalis. Sikap para *hacker* penganut *Black hat Culture* cenderung melakukan *carding* dan mengambil keuntungan dari aktivitas *hacking*.

“Illegalnya ya kayak tadi bagian money laundering.”tutur Reian

Pada *hacker* penganut *Transparency Hacker Culture*, Cenderung mengembangkan kegiatan yang produktif dan dalam pengertian ini aktivitas mereka tetap dalam dunia kebutuhan masyarakat.

“Saya rasa gak sih, karena saya cuman ingin menambah pengetahuan saja.”Tutur Wahyu

Pada intelektual organik (*hacker*) penganut *Neutral Hacker Culture* cenderung mengembangkan kegiatan yang produktif dalam artian sedikit menyimpang untuk kebutuhan masyarakat.

“saya ingat ngubah software yang premium menjadi gratis free. Itu dilakukan secara offline, jadi hanya sebatas hanya tahu cara kerjanya gimana, terus kita rubah cara kerja dari alur program itu terus mungkin apa yang misalkan berhubungan dengan berbayar kita lakukan dengan teknik tertentu supaya dapat gratis, file, atau yang sebagainya.”Tutur David

Sedangkan pada intelektual organik dari penganut *experienced hacker culture* juga memiliki kesamaan dengan *Biased Hacker Culture* namun akhirnya berubah setelah kebiasaan buruk yang telah dilakukan..

“Saat ini saya sudah condong ke white, dulu black. Karena itu tadi, pekerjaan kalau kita hanya mengerti tentang hacker yang black, kita gak ngerti updatenya berbagai macam security. Karena teknikal website itu banyak mas. Ini diluar dari konten

black. Kalau white itu pekerjaannya hanya memperbaiki error, melindungi bug, ini kenapa seperti ini.”Tutur O’o

Masuk pada analisis Konformitas yaitu bagaimana cara sosialisasi dan menyesuaikan kehidupan para *hacker* dengan *hacker* lainnya saat bergabung dengan komunitas. Pada tipe pertama yaitu *Biased Hacker Culture* anak muda cenderung menyesuaikan diri karena takut akan konsekuensi-konsekuensi bila ia tidak menyuesuainya, Di sini konformitas ditempuh melalui penekanan dan sanksi-sanksi yang menakutkan seperti adanya tugas dari sekolah yang menekankan kepada pelajarannya untuk masuk ke komunitas *hacker*. Misalnya, rajin mengikuti kegiatan komunitas.

“Untuk adaptasi kalau aku 2 mingguan lah, sekitar 2 minggu. Dulu awalnya sih sempet karena agak terpaksa, dulu sempet masuk dunia IT terus gak niat. Akhirnya terpaksa masalah sekolah untuk magang lah katakanlah. Harus benar-benar masuk ke dalam dunia IT itu sendiri, mau gak mau awal dulu browsing di internet ada forum-forum online. Lalu eh, ikut ada forum online itu adain kayak gathering lah. Itu pertama kali ikut. Aku agak tertarik sama satu orang sih, anak SHL juga. Akhirnya saya ya berani langsung bilang saya mau belajar, akhirnya dulu tiap hari ke rumahnya gitu. Akhirnya sampai sekarang ini.”Tutur Umar

Sedangkan pada tipe kedua yaitu *Transparency Hacker Culture* Anak muda menyesuaikan diri mungkin karena terbiasa mengikuti cara-cara tertentu. Konformitas dalam hal ini merupakan soal partisipasi yang tidak terefleksikan dalam hal bentuk aktivitas yang tetap, sebab orang menganut pola-pola tingkah laku tertentu dan jarang dimungkinkan untuk menolak. Misalnya sudah mempunyai teman komunitas sebelum masuk dalam organisasi tersebut

“Saya cumun butuh satu kali pertemuan, di pertemuan kedua sudah akrab. Awal-awal pertama kali itu saya minder, bener-bener takut. Saya merasa gak setara dengan mereka. Bahkan saat itu saya gak berani ke tempatnya. Karena teman saya yang sudah member juga gak mau masuk nunggu temannya juga. Hehe jadi saling nunggu, lama banget. Nunggu di depan angkringan. Waktu itu grogi, terus salaman satu-satu terus akhirnya ada yang ngajak ngomong, terus materinya dimulai. Setelah materinya selesai, terus cerita-cerita, dan udah kenal.

Waktu di sekolah teman saya yang bareng tadi, bercerita banyak sifatnya teman-teman SHL itu seperti gini gini. Terus minggu ke duanya langsung akrab.”Tutur Mamat

Pada tipe ketiga yaitu tingkat konformitas pada penganut *neutral hacker culture* Para remaja cenderung baru bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya saat anak muda tersebut mampu menunjukkan kemampuannya kepada para pemimpin kekuasaan tersebut. Seperti anak muda harus mempunyai kemampuan teknik hacking sebelum masuk komunitas *hacker*.

“Saya untuk beradaptasi sederhana mungkin satu minggu, seperti halnya kita masih kenal. Jadi pada saat itu saya kelas 1 SMA ada info dari SHL bahwasannya ada gathering, lalu saya datang lebih awal. Tempatnya itu di warnet dharmahusada. Karena tempatnya warnet, jadi saya tanya sama operatornya. Mas anak-anak SHL dimana, anak-anak kumpul di sini ta? Anak-anak siapa? Anak-anak SHL masih di sidoarjo mas. Nah pada saat itu ada anggota yang cewek juga, seperti yang saya bilang jadi bahwasannya rata-rata umur. Jadi yang mbak ini bilang ke mas operator, loh anak buahnya kok cilik-cilik. Terus saya jawabnya sambil bercanda, ia mbak saya penerusnya”Tutur David

Pada tipe ke empat *Experienced hacker Culture* anak muda menyesuaikan diri karena terbiasa mengikuti cara-cara tertentu. Konformitas dalam hal ini merupakan soal partisipasi yang tidak terefleksikan dalam hal bentuk aktivitas yang tetap, sebab orang menganut pola-pola tingkah laku tertentu dan jarang dimungkinkan untuk menolak. Seperti sudah mempunyai teman sehoobi dan saling berdiskusi untuk membangun sebuah kekuatan subordinat yaitu komunitas *hacker*.

“Dulu kerja di warnet. Dii warnet itu mendalami beberapa apa yang sekiranya bagus, apa yang paling baik untuk melakukan pekerjaan itu tadi. Setelah lambat-lambat laun akhirnya saya bergabung di salah satu channel di aplikasi chatting. Lalu pertama kali saya gak tau apa-apa, tapi di situ belajar dari mulai awam basic bareng teman-teman. Lambat laun akhirnya beberapa tahun kemudian kita mendirikan sebuah forum, nah forum itu namanya Surabaya Hacker Link, karena dimana ilmu itu gak dipergunakan, akhirnya kita share. Di situ kita juga membuat sebuah seminar, dimana seminar itu tadi didatangi oleh berbagai kota. Karena saat itu hanya sekitar 3 forum hacker di

Indonesia, salah satunya SHL. Nah di Surabaya diadakan sebuah seminar itu tadi, juga ketemu darat bareng teman-teman sesama hacker, nah di situ kita bahas semuanya. Nah setelah itu sampai ke puncaknya masing-masing anggota membuka cabang dari Surabaya Hacker Link. Nah jadi para admin membuka forum lagi di luar daerah, yang paling baru ini Sidoarjo Hacker Link. Banyak dari sub forum itu tadi mulai dari permasalahan carder, phishing, hacking dan lain-lain itu tadi mereka membuat forum sendiri-sendiri. Karena pada dasarnya mereka dari Surabaya Hacker Link. SHLnya sendiri terbentuk tahun 2004, lalu forumnya aktif sekitar tahun 2007”Tutur O’o

Pada analisis integrasi budaya disini dapat dianalisis bahwa *hacker* yang menganut paham *Biased Hacker Culture* cenderung institusi pendidikan tidak mampu melihat kemampuan para remaja dalam bidang Informasi dan Teknologi, sehingga para pelajar tersebut cenderung ingin melakukan kegiatan *hacking* yang bersifat melawan di luar lingkungan sekolahnya.

“Tidak pernah setahu saya, justru lebih enak belajar sendiri atau sama teman-teman komunitas”Tutur Umar

Hacker penganut paham *Transparency Hacker Culture* cenderung institusi pendidikan yang di singgahinya mampu menyediakan dan membangkitkan kemampuan remaja untuk melakukan kegiatan *hacking* yang sesuai dengan etika.

“Kalau bermanfaat buat diri sendiri mas, seperti sosial engineering sering saya terapkan di kehidupan sehari-hari kayak mencari tugas dan membantu guru yang tidak bisa mengoperasikan komputer dengan baik.. Jadi biar guru itu gak memarahi saya.”Tutur Mamat

“Pernah, kalau itu ada untungnya buat lembaga pendidikannya, seperti lomba kemarin dapat harapan tiga.”Tutur Andika

Sekolah memberikan ruang kepada Mamat dan Andika untuk memperdalam ilmu *hacking*. Namun, bukan berarti pihak sekolah melepas tangan dari aktivitas yang dilakukan oleh Mamat. Sekolah merupakan sarana yang secara sengaja dirancang untuk melaksanakan pendidikan. Karena kemajuan zaman, maka keluarga tidak mungkin lagi memenuhi seluruh kebutuhan dan aspirasi anak terhadap IPTEK. Semakin maju suatu masyarakat, semakin penting peranan sekolah dalam mempersiapkan generasi muda sebelum masuk dalam proses pembangunan masyarakat itu. Suatu alternatif yang mungkin dilakukan untuk

meningkatkan sekolah dalam perannya sebagai lembaga pendidikan sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah, seperti apa yang dilakukan oleh sekolah terhadap Mamat.

Hacker penganut *Neutral Hacker Culture* cenderung menempati insititusi pendidikan yang tidak mampu memenuhi ekspektasi para pelajar, sehingga para remaja cenderung ingin keluar dari sekolah tersebut dan belajar teknik hacking sendiri atau dengan teman-temannya..

“Tidak pernah setahu saya, justru lebih enak belajar sendiri atau sama teman-teman komunitas”Tutur David

Sedangkan untuk *hacker* penganut tipe *Experienced Hacker Culture* cenderung tidak adanya dorongan dari pendidikan yang mampu memenuhi ekspektasi para pelajar, sehingga para remaja cenderung belajar teknik hacking di luar institusi tersebut. Hal ini berlaku karena, pendidikan dulunya belum menerapkan pembelajaran teknologi informasi.

“Gak ada, karena jaman dulu belum ada internet. Hehe”Tutur O’o

Hacker menunjukkan tingkat keastuan moral dan intelektual yang kokoh. Hegemoni minimum (*minimal hegemony*) merupakan bentuk hegemoni yang paling rendah dibanding dua bentuk tingkatan hegemoni. Hegemoni bersandar pada kesatuan ideologis antara elit intelektual *hacker* yang berlangsung bersamaan dengan keengganan terhadap setiap campur tangan massa dalam hidup berkomunitas. Tidak adanya sikap kekompakan antar kelomok karena ingin menunjukkan identitas yang kuat terhadap teman-temannya. Seperti *hacker* yang ingin kemampuannya disanjung dan dipuji oleh teman-temannya dan tidak menghiraukan saran yang diberikan oleh anggota yang lain. Hal ini cenderung pada tipe *Biased Hacker Culture*.

“Kalau itu umum, ada juga beberapa sifat kepribadiannya cenderung negatif, di situ justru kita tanamkan gimana caranya mempunyai sifat yang lebih baik. Gak usah tinggi tanpa jatuhin, jadi ya sharing kalau misalkan si A gak tahu loh katamu apa gini-gini. Tapi ada kasus juga mas, misalkan ada orang yang ini real salah satu itu juga sih. Jadi, sebetulnya menurut kami itu gak ahli

kasarannya gak tahu sama sekali. Nah tapi orangnya kalau gak tau di kasih tau ya nerima, apalagi yang lebih berpengalaman. Tapi berbeda dengan si ini, dia lebih cenderung untuk menjatuhkan yang sifatnya kita mode untuk diskusi lebih ke teknis ala- ala orang teknokrat diskusi untuk memecahkan masalah. Akhirnya berkesan seperti politik saling menjatuhkan. Dari situ kita coba satu dua kali kok seperti ini dengan orang yang lebih ahli tapi sama aja, ya lebih baik tinggalkan”Tutur David

Hacker yang menganut tipe *Transparency Hacker Culture* cenderung tidak memiliki konflik dengan teman-temannya di sebut sebagai hegemoni integral. Hegemoni integral ditandai dengan afiliasi massa yang mendekati totalitas. *Hacker* menunjukkan tingkat keastuan moral dan intelektual yang kokoh. Hal ini tampak dalam hubungan antara *hacker*. Hubungan tersebut tidak diliputi dengan kotraktisi dan antagonism baik secara sosial maupun etis. Hal ini tampak dalam hubungan antara *hacker*. Hubungan tersebut tidak diliputi dengan kotradiksi dan antagonism baik secara sosial maupun etis. Hal inilah yang dilakukan Ketua SHL David saat dia membantu rekannnya di daerah sidoarjo untuk membuka jaringan komunitas Sidoarjo Hacker Link..

“Kalau misalkan Surabaya Hacker Link generasi awalnya sebelum saya, seluruh Indonesia tergabung jadi satu terus bikin ini. Nah untuk saat ini request dari sebelum, coba SHL ini orang Surabaya semua untuk pengurusnya. Jadi untuk member website itu kan umum, jadi kita ada juga sidoarjo hacker link itu barusan terbentuk karena tinggal di Surabaya, terus pindah ke sidoarjo. Dia tanya, mas apa ada gak sih forum tentang IT di sidoarjo. Saya jawab kalau gak ada, ya sampean bikin aja sidoarjo hacker link. Kita bantu lah untuk saling berhubungan.”Tutur David

Berbeda dengan 2 tipe kultur tersebut, *Neutral Hacker Culture* cenderung mampu memberikan solusi terhadap perpecahan konflik yang ada bisa disebut sebagai hegemoni yang merosot (*decadent hegemony*). Dalam masyarakat kapitalis modern, dominasi eknomis borjuis menghadapi tantangan berat. *Hacker* menunjukkan adanya potensi disintegrasi di dalam sebuah komunitas. Dengan sifat potensial ini dimaksudkan bahwa disintegrasi itu tampak dalam konflik yang tersembunyi. “di bawah permukaan kenyataan sosial”. Artinya sekalipun sistem yang ada telah mencapai kebutuhan atau sarannya, namun “mentalitas” massa

tidak sungguh-sungguh selaras dengan pemikiran yang dominan dari subjek hegemoni. Karena itu, integrasi budaya maupun politik mudah runtuh. Situasi demikianlah yang disebut *decadent hegemony*.

“Kalau antar anggota sebenarnya ada, cuman kita setelah konflik ya damai lagi, banyak sih mulai dari konflik kecil sampai besar juga pernah ada, cuman kita untuk sekarang sih gak ada, dulu pernah ada.”Tutur Umar

Sedangkan, untuk *hacker* penganut *Experienced Hacker Culture* cenderung mempunyai hubungan yang buruk dengan teman-teman *hacker*, namun mempunyai hubungan yang sangat erat dengan *hacker* lainnya.

“He, sepertinya ada konflik. Kita juga kurang tau sebabnya apa, yang kita tahu kita crash sama mereka. Kita gak suka cara mereka. Sampai saat ini kita tidak mempebaiki hubungan tersebut, jadi tetep saat ini masih crash. Kalau menurut aku intinya harus dirangkul. Cuman yang dirangkul di sini terkadang sombong, terlalu wah. Harus sadar diri lah.”

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mengenai subkultur *hacker* anak muda di dunia maya yang berkaitan dengan rumusan masalah penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perilaku Para *Hacker* yang Terjadi di Kalangan Remaja Kota Surabaya.
 Dari hasil wawancara yang didapatkan membuktikan bahwa kegemaran informan untuk melakukan kegiatan *hacking* banyak yang berawal dari kegiatan yang cukup sederhana. Aktivitas ini mulai banyak bermunculan di kota Surabaya karena perkembangan internet yang sangat pesat sehingga memicu para *hacker* untuk mengembangkan aktivitasnya dalam dunia *cyber*. Adanya tuntutan pekerjaan yang ada kaitannya dengan teknologi mendorong para *hacker* untuk mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan *hacking*. Menurut informan, *hacker* merupakan aktivitas yang berbeda dengan hobi lain, dimana dalam aktivitas *hacking* ini mempunyai seni tersendiri sehingga menarik untuk dipelajari oleh para remaja-remaja Surabaya. Setelah pertama kali mencoba melakukan kegiatan *hacking* dan sukses, para informan mempunyai rasa kepuasan tersendiri, Rasa kepuasan ini biasanya dipamerkan kepada teman-temannya baik di lingkungan sekolah maupun teman komunitas. Berbeda dengan hobi yang lainnya, para *hacker* yang sudah berhasil melakukan percobaan pertama mempunyai curahan dalam hati mereka bahwa jika para informan berhasil, maka pasti ada *hacker-hacker* lain yang lebih pintar di luar sana. Untuk menyiasati dan bisa bersaing atau menyeimbangkan kemampuan dengan *hacker* lainnya, informan-informan yang peneliti wawancarai mengaku memprioritaskan waktunya dalam kesehariannya untuk kegiatan *hacking* daripada aktivitas yang lainnya. Mulai dari 22 jam sehari hingga 1 minggu 3 kali. Studi ini menemukan penemuan bahwa aktivitas *hacking* telah dimasukkan ke dalam daftar

kebutuhan primer yang wajib dilakukan dan tidak kalah penting dengan kegiatan lainnya seperti belajar, bermain, dan lain sebagainya. Banyaknya aktivitas *hacking* yang informan lakukan tidak sampai mengorbankan hidupnya di dunia nyata untuk bersosialisasi dengan teman-temannya atau keluarganya. Namun, yang patut disayangkan banyak informan-informan yang menutupi kegiatan *hacking*-nya dari keluarga, Jika ada yang terbuka dengan keluarga, hal itu disebabkan keluarganya tahu aktivitas yang sebenarnya dari *hacking* itu seperti apa. Hal ini disebabkan oleh pemberitaan media ataupun masyarakat yang sudah tersimulakra bahwa *hacker* orang-orang jahat. Tidak hanya tertutup dengan keluarga, banyak para informan yang juga menyembunyikan identitas aslinya sehingga masyarakat awam tidak mengetahui identitas aslinya. Hal ini dilakukan untuk menjaga *privacy* agar saat melakukan kegiatan *black hat* tidak banyak orang yang mengetahui. Kegiatan *hacking* juga sebenarnya bukan kegiatan jahat menurut mereka. Jika aktivitas tersebut dimanfaatkan secara sungguh-sungguh akan menghasilkan inovasi yang sangat berguna bagi masyarakat awam seperti adanya inovasi pembuatan website yang terjamin keamanannya, aplikasi *developer*, *programmer* dan lain-lain. Untuk memperbaiki citra kata *hacker* yang buruk di masyarakat, para informan sering menyampaikan kepada masyarakat bagaimana caranya agar terhindar dari serangan *hacker* dengan mengajarkan *basic-basic security system* kepada teman-temannya. Sebagian informan bahkan bisa mengumpulkan pundi-pundi uang dari kegiatan *hacking* tersebut seperti membuat *server*, *website*, *database*, *report admin*, membantu memperbaiki komputer teman, dan lain sebagainya. Berbeda dengan para *hacker* yang masih dikatakan baru, mereka biasanya tidak berani memungut biaya kepada para korbannya. Informan – informan tersebut biasanya hanya sebatas hobi untuk melakukan aktivitas *hacking*. Menurut para informan, dengan adanya *hacker-hacker*, semua sistem akan berjalan seratus persen dan keamanannya akan terjamin.

2. Unsur-unsur subkultur sangat erat dengan aktivitas *hacking* yang dilakukan oleh para informan dalam komunitas. Dampak dari meningkatnya aktivitas *hacking* ini memotivasi para *hacker* untuk membangun komunitas *hacker*. Masing-masing individu mempunyai teknik-teknik dan cara yang berbeda untuk melakukan aktivitas *hacking* tersebut. Komunitas ini dibangun untuk mencapai tujuan mempersatukan para *hacker* agar mempunyai wadah dalam menalurkan kemampuannya dalam kegiatan *hacking*. Komunitas dapat berjalan jika terdapat sinergitas antar para anggota. Bergabungnya mereka ke dalam komunitas dapat meningkatkan kemampuan *hacking*-nya. Para informan dapat saling berinteraksi dengan teman sesama *hacker* melalui dunia maya atau saat *gathering* Surabaya Hacker Link. Di komunitas Surabaya Hacker Link para *hacker* memiliki kesamaan dalam hobi. Hal inilah yang dapat meningkatkan interaksi antar sesama anggota. Mereka dapat berinteraksi melalui dunia maya melalui aplikasi IRC, facebook, dan di forum website surabayahackerlink.org. Di dalam komunitas para *hacker* dapat menemukan sahabat-sahabat dekatnya, yang bermanfaat untuk memperluas jaringan. Dalam komunitas, para anggota merasa sangat dekat dengan para *hacker* lainnya karena mereka menanggap komunitas tersebut sebagai keluarga, dan bahkan para informan mampu beradaptasi dengan cepat antara satu hingga dua minggu. Faktor lainnya kenapa banyak para *hacker* yang masuk sebagai anggota komunitas disebabkan karena tidak adanya lembaga pendidikan yang dapat menaungi para informan, bahkan beberapa diantaranya ada yang sempat putus sekolah. Hanya sebagian kecil lembaga pendidikan yang mampu melihat kreativitas para *hacker-hacker* anak muda ini. Aktivitas-aktivitas yang biasanya dilakukan oleh komunitas tersebut seperti belajar teknik *hacking* secara dasar, berdiskusi bagaimana mendakan suatu sistem atau untuk *black hat* bisa dicoba untuk masuk ke dalam suatu sistem tersebut. Dalam sharing mini gathering selalu ada pembimbingnya dan bisa langsung dipraktikkan.

3. Tipologi *Hacker* dalam Membentuk Subkultur

Tabel IV.1 Perbedaan *Biased Hacker Culture*, *Transparency Hacker Culture*, *Neutral Hacker Culture*, *Experienced Hacker Culture*

Analisis	<i>Biased Hacker Culture</i>	<i>Transparency Hacker Culture</i>	<i>Neutral Hacker Culture</i>	<i>Experienced Hacker Culture</i>
Kekuatan Sub Ordinat	- Cenderung melakukan kegiatan <i>hacking</i> dengan menunjukkan identitas <i>hackernya</i> dengan melakukan aktivitas <i>carding</i> , <i>phising</i> , dan lain sebagainya lalu menunjukkan sesuatu yang tidak dilakukan orang lain.	- Cenderung terbuka dengan kehidupan masyarakat, sehingga orang-orang memberikan ruang gerak kepada para <i>hacker</i> untuk menunjukkan identitasnya yang berbeda dari kelas subordinat pada umumnya. - Seperti memberikan bantuan kepada guru-guru di sekolahnya	- Cenderung melakukan dua kegiatan yang hampir bersamaan yaitu kegiatan menyimpang dan aktivitas yang menunjukkan kegiatan positif kepada masyarakat. - Seperti memeberikan informasi kepada teman-temannya agar terhindar dari serangan <i>hacker</i>	- Cenderung mempunyai pengalaman kegiatan menyimpang pada masa lampau, dan merubah prinsip hidupnya untuk berbuat tidak menyimpang lagi untuk saat ini serta selanjutnya. - Merasa ilmunya tidak dapat berkembang jika bermain di dunia <i>black</i>

<p>Intelektual Organik</p>	<p>- Cenderung mengembangkan kegiatan yang yang menyimpang dan mengambil keuntungan dari aktivitas <i>hacking</i> tersebut. - Misalnya melakukan <i>money laundering</i></p>	<p>-Cenderung mengembangkan kegiatan yang produktif dan dalam pengertian ini aktivitas mereka tetap dalam dunia kebutuhan masyarakat. - Seperti membantu teman-temannya jika membutuhkan bantuan yang berkaitan dengan teknologi.</p>	<p>-Cenderung mengembangkan kegiatan yang produktif dalam artian sedikit menyimpang. - Seperti membantu membuat <i>software crack</i> untuk teman-temannya yang tidak mempunyai uang untuk membeli lisensi asli.</p>	<p>-Cenderung mengembangkan kegiatan yang produktif setelah masa lampaunya selalu melakukan aktivitas menyimpang. - Membantu untuk menemukan celah dari suatu sistem</p>
<p>Konformitas</p>	<p>- Anak muda cenderung menyesuaikan diri karena takut akan konsekuensi-konsekuensi bila ia tidak menyesuainya, Di sini konformitas ditempuh melalui penekanan dan sanksi-sanksi yang menakutkan seperti</p>	<p>- Anak muda menyesuaikan diri mungkin karena terbiasa mengikuti cara-cara tertentu. Konformitas dalam hal ini merupakan soal partisipasi yang tidak terefleksikan dalam hal</p>	<p>- Para remaja cenderung baru bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya saat anak muda tersebut mampu menunjukkan kemampuannya kepada para pemimpin kekuasaan tersebut.</p>	<p>- Anak muda menyesuaikan diri karena terbiasa mengikuti cara-cara tertentu. Konformitas dalam hal ini merupakan soal partisipasi yang tidak terefleksikan dalam hal bentuk aktivitas yang</p>

	<p>adanya tugas dari sekolah yang menekankan kepada pelajarannya untuk masuk ke komunitas <i>hacker</i>.</p> <p>- Misalnya, rajin mengikuti kegiatan komunitas.</p>	<p>bentuk aktivitas yang tetap, sebab orang menganut pola-pola tingkah laku tertentu dan jarang dimungkinkan untuk menolak.</p> <p>- Misalnya sudah mempunyai teman komunitas sebelum masuk dalam organisasi tersebut.</p>	<p>- Seperti anak muda harus mempunyai kemampuan teknik <i>hacking</i> sebelum masuk komunitas <i>hacker</i>.</p>	<p>tetap, sebab orang menganut pola-pola tingkah laku tertentu dan jarang dimungkinkan untuk menolak.</p> <p>- Seperti sudah mempunyai teman sehoobi dan saling berdiskusi untuk membangun sebuah kekuatan subordinat yaitu komunitas <i>hacker</i></p>
Integrasi Budaya	<p>- Pendidikan tidak mampu melihat kemampuan para remaja dalam bidang Informasi dan Teknologi.</p> <p>- Para pelajar tersebut cenderung ingin melakukan kegiatan <i>hacking</i> yang bersifat melawan di luar lingkungan</p>	<p>- Pendidikan mampu menyediakan dan membangkitkan kemampuan remaja untuk melakukan kegiatan <i>hacking</i> yang sesuai dengan etika.</p>	<p>- Pendidikan tidak mampu memenuhi ekspektasi para pelajar, sehingga para remaja cenderung ingin keluar dari sekolah tersebut dan belajar teknik <i>hacking</i> sendiri atau dengan teman-temannya.</p>	<p>- Tidak adanya pendidikan yang mampu memenuhi ekspektasi para pelajar, sehingga para remaja cenderung belajar teknik <i>hacking</i> di luar institusi tersebut.</p> <p>- Hal ini berlaku karena,</p>

	sekolahnya. .			pendidikan dulunya belum menerapkan pembelajaran teknologi informasi.
Tingkatan Hegemoni	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak adanya sikap kekompakan antar kelompok karena ingin menunjukkan identitas yang kuat terhadap teman-temannya. - Seperti <i>hacker</i> yang ingin kemampuannya disanjung dan dipuji oleh teman-temannya dan tidak menghiraukan saran yang diberikan oleh anggota yang lain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cenderung ditandai dengan afiliasi massa yang mendekati totalitas. <i>Hacker</i> menunjukkan tingkat keastuan moral dan intelektual yang kokoh. Hubungan tersebut tidak diliputi dengan kotradiksi dan antagonism baik secara sosial maupun etis. - Misalnya berhubungan baik dengan komunitas serupa di luar daerah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cenderung mampu memberikan solusi yang magis terhadap perpecahan konflik yang ada. - Misalnya menjadi mediasi antar kelompok yang saling berkonflik 	<ul style="list-style-type: none"> - Cenderung mempunyai hubungan sosial yang buruk dengan beberapa orang di masa lampau sampai saat ini, namun mempunyai rekan-rekan yang sangat erat dalam satu aktivitas favoritnya. - <i>Hacker</i> mempunyai konflik dengan orang lain di masa lampau dan tidak mau berhubungan damai kembali, serta cenderung lebih memilih teman lainnya untuk menunjang aktivitasnya

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. *Hacker* Anak Muda

Para remaja diharapkan untuk memperhitungkan aktivitas yang merugikan orang lain terutama bagi para *hacker-hacker* saat ini sudah banyak yang mengarah ke carding. Jika para *hacker* mampu merubah pola berfikir dan merubah cara mereka bermain, maka nantinya akan ada respek dari masyarakat awam secara umum. Untuk itu, maka peran komunitas khususnya para admin untuk lebih mengawasi kegiatan *hacking* yang dilakukan oleh para anggota komunitas Surabaya Hacker Link. Alokasi waktu dalam melakukan kegiatan *hacking* harusnya lebih diperhitungkan lagi dan bisa membagi waktunya sesuai dengan kewajiban-kewajibannya sebagai pelajar, karena sebagian informan mengalami putus sekolah. Kegemaran terhadap aktivitas *hacking* hendaknya tidak membuat para *hacker* lebih banyak menghabiskan waktu untuk melakukan kegiatan *hacking* secara terus-menerus dan kurang bergaul dengan teman-teman yang tidak menyukai aktivitas *hacking*. Selain itu, anak muda seharusnya dapat terbuka mengenai aktivitasnya kepada orangtua agar tidak ada konflik keluarga.

2. Masyarakat

Diharapkan adanya kesadaran bahwa aktivitas *hacking* bukanlah merupakan kegiatan yang cenderung merusak. Melainkan, *hacker* sebenarnya mampu memberikan solusi terhadap permasalahan teknologi yang ada saat ini. Masyarakat hendaknya meningkatkan literasi informasinya terhadap komunitas *hacker* jangan sampai ada salah kaprah dalam bersosialisasi dengan para *hacker*.

3. Orangtua

Diharapkan bagi orangtua saat ini untuk lebih '*melek*' teknologi agar mampu mengimbangi dan mengikuti kegiatan anaknya agar tidak terjadi penyimpangan yang dilakukan oleh para remaja.

4. Perpustakaan dan Pustakawan

Perpustakaan dan pustakawan hendaknya lebih terbuka terhadap kebutuhan para penggunanya. Dengan mulai menyediakan koleksi-koleksi bacaan termasuk *hacking* didalamnya. Tidak serta menganggap bahwa bacaan-bacaan *hacking* merupakan bacaan yang tidak bermanfaat karena bacaan-bacaan tersebut bisa dijadikan untuk penghantar para anak muda yang menyukai aktivitas *hacking* agar lebih mempunyai etika dan mengikuti aktivitas *white hat*.

5. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bisa dilanjutkan dengan meneliti literasi ataupun subkultur yang dikembangkan oleh remaja *hacker* dalam komunitas yang diikuti dan apa pengaruhnya terhadap sisi akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Karimuddin. 2014. *Kemenkominfo Targetkan Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2015 Capai 150 Juta Orang*. (Tersedia di <https://dailysocial.net/post/kemenkominfo-targetkan-pengguna-internet-di-indonesia-tahun-2015-capai-150-juta-orang/>. Diakses pada hari jum'at tanggal 3 april 2015, pukul 08.00)
- Barker, Chris. 2005. *Cultural Studies : Teori dan praktik*. Yogyakarta : PT. Bintang Pustaka, hlm 40
- Hana, Melisa. 2015. Inilah 10 *Hacker* Paling Berbahaya di Dunia. (Tersedia di <https://jalantikus.com/tips/10-hacker-paling-berbahaya-di-dunia/>. Diakses pada hari kamis 3 september 2015, pukul 17.00)
- Hana, Melisa. 2015. Kecil Kecil Jadi *Hacker* Berprestasi. (Tersedia di <http://www.googletrendsindonesia.com/2015/05/kecil-kecil-jadi-hacker-berprestasi.html#0>. Diakses pada hari sabtu 10 oktober, pukul 07.00)
- Kaelola, Akbar. 2010. *Black Hacker VS White Hacker* . Jakarta : MediaKom
- Miles, Matthew. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta : Universitas Indonesia
- Mulyana, Deddy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya
- Patria, Nezar dan Andi Arief. 2015. *Antonio Gramsci : Negara & Hegemoni*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Priyanto, Yoga Tri. 2013. Sejarah *hacker* di Indonesia (Tersedia di <http://www.merdeka.com/teknologi/sejarah-hacker-di-indonesia-tekmatih.html>. Diakses pada hari minggu 11 oktober 2015, pukul 22.00)
- Raharjo, Agus. 2002. *Cybercrime : Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Bandung : Citra Aditya Bakti.

- Salim, Agus. 2006. *Teori Paradigma : Penelitian Sosial*. Yogyakarta : Tiara Wacana Yogya
- Simarmata, Janner. 2006. *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Stallings, William. 2003. *Sistem Operasi*. Jakarta : PT Indeks Kelompok Gramedia
- Sugihartati, Rahma. 2014. *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta : Kencana
- Suheimi, 1991. *Kejahatan Komputer*. Yogyakarta : Andi Offset
- Sutrisno, Mudji. et. al. 2006. *Cultural studies : Tantangan Bagi Teori-Teori Besar Kebudayaan*. Jakarta : Koekoesan
- Tanjung, Farid Aulia. 2015. *Mengintip Fenomena Dunia Hacker Di Indonesia*. (Tersedia di <https://www.maxmanroe.com/mengintip-fenomena-dunia-hacker-di-indonesia.html>. Diakses pada hari kamis 3 september 2015, pukul 16.00)
- Utdirartatmo, Furrar. 2005. *Ancaman Internet Hacking dan Trik Menanganinya*. Yogyakarta : Andi Offset
- Wahid, Abdul dan Muhammad Labib .2005. *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*. Bandung : Refika Aditama
- Winardi. 1989. *Teori Spam, Hacker, Cracker*. Bandung

GUIDE INTERVIEW“Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya”

Saya adalah mahasiswa jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Saat ini kami sedang melakukan studi penelitian skripsi tentang Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya.

Saya mohon bapak/ibu/sdr bersedia memberikan informasi yang saya butuhkan sebagai bahan kami untuk merumuskan subkultur yang terjadi dalam komunitas *hacker*. Atas ketersediaan dan dukungan bapak/ibu/sdr sekalian, saya menyampaikan terima kasih.

A. Profil Informan

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :
3. Umur :
4. Pendidikan :
5. Pekerjaan pokok informan dan jenisnya :
6. Penghasilan :

B. Tipologi *Hacker* dalam membentuk subkultur.

7. Bisakah anda cerita perjalanan hidup anda saat pertama kali menjadi *hacker*? Apa yang anda ketahui tentang sejarah munculnya *hacker*?
8. Apakah anda mengenal atau mengetahui beberapa tokoh *hacker* dunia?
9. Dari mana anda mendapatkan ilmu / cara tersebut?
10. Siapa peran yang membantu anda menjadi seorang *hacker*?
11. Apakah orang tersebut masih menjadi partner anda dalam melakukan kegiatan *hacking* sehari-hari?
12. Apakah mudah belajar teknik *hacking*?
13. Sudah berapa lama anda menekuni dan belajar dalam mengasah kehebatan anda dalam dunia *hacker*?
14. Masyarakat mengetahui bahwa anda *hacker* dilihat dari segi apa?
15. Saat orang-orang mengetahui anda *hacker*, sikap anda seperti gimana?

16. Dalam melakukan *hacking* apakah ada proses atau tahapan yang harus dilakukan bagi seorang *hacker*?

C. Makna *Hacking* bagi *Hacker*

17. Menurut anda, siapakah *hacker* itu?

18. Apakah ada istilah selain *hacker* dalam peretasan di dunia maya?

19. Bagaimana perasaan anda pertama kali melakukan *hacking*?

20. Saat anda merasa lega dan sukses, apakah anda semakin tertantang untuk menaikkan *level* anda dalam melakukan kegiatan *hacking*?

21. Aktivitas *hacking* seperti apa yang anda lakukan?

22. Sendiri atau dengan teman anda melakukan proses *hacking*?

23. Selama mengetahui dunia *hacker*, sudah berapa kali anda *menghack*, dan seperti apa bentuknya?

24. Dalam melakukan proses *hacking* apakah anda selalu membutuhkan jaringan internet?

25. Bagaimana *cracking* / *hacking* itu dilakukan? Dan dengan teknik apakah anda biasanya dalam melakukan proses *hacking*? Serta teknik apa yang paling anda sukai dalam melakukan proses tersebut?

26. Apakah anda merasa tidak puas dengan kehidupan nyata sehingga anda terjun ke dunia *virtual*?

27. Adakah simbol-simbol atau pesan khusus yang diberikan seorang *hacker* kepada korban? Seperti apa bentuknya?

28. Kegiatan *hacking* apa saja yang pernah anda lakukan dari segi *legal* & *illegal* menurut hukum?

29. Saat ini anda lebih condong ke *illegal* / *legal* dalam melakukan kegiatan *hacking*?

30. Banyak masyarakat yang menanggapi bahwa *hacker* merupakan sekumpulan orang yang berusaha melawan. Apakah itu benar dan bagaimana tanggapan anda?

31. Menurut anda, apakah *hacking* itu merupakan perbuatan yang melanggar? Jika ya apa alasannya dan jika tidak apa juga alasannya?

32. Dalam melakukan proses *black hacking* atau *cracking* apakah anda tidak merasa takut jika terkena undang-undang pidana?

33. Apakah anda pernah mendapatkan bayaran dari kegiatan *hacking* dilakukan?
 34. Apakah anda pernah menghasilkan sesuatu dari kegiatan *hacking*, seperti membuat atau menjual *website*, *database*, *software* dan lain-lain?
 35. Seberapa sering anda memanfaatkan waktu luang untuk melakukan kegiatan *hacking*?
 36. Apakah ada sesuatu yang berubah saat anda menjadi seorang *hacker*?
 37. Apakah anda merasa bangga menjadi seorang *hacker/cracker*?
 38. Apakah anda takut jika tidak menyesuaikan dengan teman-teman anda yang hobi melakukan aktivitas *hacking*?
 39. Apakah orang tua dan keluarga anda tahu jika anda menjadi seorang *hacker*? Jika iya bagaimana tanggapannya?
 40. Apakah teman-teman di lingkungan anda menerima aktivitas *hacking* yang anda lakukan?
 41. Apakah pernah ilmu *hacking* anda diterapkan pada kehidupan sosial yang berupa kegiatan bermanfaat?
 42. Apakah anda merasa berbeda dengan masyarakat yang tidak menggeluti bidang *hacker*?
 43. Apakah saat anda di lembaga pendidikan pernah di beri kesempatan untuk belajar kegiatan *hacking*?
 44. Apakah anda pernah mengalami konflik tentang kegiatan *hacking* dengan masyarakat awam?
 45. Apakah dengan memiliki identitas anonim di dunia maya menghambat perkenalan anda dengan orang lain baik di dunia nyata maupun maya?
 46. Kegiatan apa yang anda lakukan selain aktivitas *hacking*?
- D. Aktivitas Anggota dalam Komunitas Surabaya Hacker Link?
47. Menurut anda SHL itu komunitas apa?
 48. Jabatan apa yang anda pegang dalam komunitas SHL saat ini?
 49. Sejak kapan bergabung dengan komunitas Surabaya Hacker Link?
 50. Anda menyukai *hacker* sebelum atau sesudah anda bergabung dengan SHL?

51. Kenapa anda ingin bergabung di komunitas tersebut dan tidak memilih komunitas yang lain?
52. Menurut anda apa yang spesial di SHL daripada komunitas serupa yang lain?
53. Selain SHL, apakah ada organisasi / komunitas lain yang anda ikuti? Sebutkan?
54. Apakah anda merasa dikontrol oleh komunitas dalam melakukan kegiatan *hacking*?
55. Kenapa anda lebih memilih masuk komunitas *hacker* dan tidak menjalankan aktivitas *hacking* sendiri di rumah?
56. Keuntungan apa saja yang di peroleh saat bergabung di komunitas tersebut?
57. Apakah dengan bergabung dalam SHL mempengaruhi penilaian Anda terhadap kegiatan *hacking*? atau apakah berdampak pada kegemaran Anda terhadap aktivitas *hacking*?
58. Nilai-nilai apa yang selalu diajarkan dalam komunitas SHL ini?
59. Saat anda masuk sebagai anggota komunitas Surabaya Hacker Link butuh waktu berapa lama untuk beradaptasi?
60. Bisa anda ceritakan saat awal adaptasi dengan lingkungan komunitas SHL?
61. Apakah teman-teman anda dalam komunitas juga menjadi sahabat dekat anda?
62. Apakah Surabaya Hacker Link ini berkaitan dengan suatu institusi pemerintah / swasta?
63. Bagaimana intensitas bertemunya para *hacker* dalam suatu komunitasnya? Kalau nyata bagaimana? Maya bagaimana?
64. Aktivitas apa saja yang biasanya dilakukan dalam forum atau komunitas *hacker* tersebut?
65. Didalam sebuah komunitas apakah ada yang biasa disebut guru atau pengajar?
66. Apakah ada sebutan penguasa pada komunitas ini?
67. Masing-masing dari wilayah manakah? Apakah berbeda kota atau sama? Kebanyakan dari mana?

68. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan dalam komunitas antar anggota satu dengan anggota yang lain?
69. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan antar komunitas satu dengan komunitas satu dengan komunitas yang lain?
70. Apakah ada sebuah nickname yang anda gunakan ketika bergabung dengan sebuah komunitas? Alasan menggunakan *nickname*?
71. Apakah anda saling mengenal identitas antar *hacker* di dunia maya pada dunia nyata?
72. Apakah teman-teman anda dalam komunitas juga menjadi sahabat dekat anda?
73. Apakah dalam menjadi *hacker* ada sebuah kasta atau tingkatan kedudukan?
74. Dimana biasanya anda melakukan kegiatan *menghack*?
75. Dimanakah anda melakukan proses interaksi antar para anggota *hacker*? Maya atau nyata?
76. Dengan media apakah anda berkomunikasi atau saling bertukar ilmu dengan para *hacker*?
77. Apakah Anda pernah menggunakan informasi yang Anda ketahui untuk kebutuhan *knowledge sharing* di SHL?
78. Menurut pendapat anda berapa persen anggota *hacker* yang menyukai aktivitas *hacking*?
79. Pernahkah Anda dengan anggota SHL yang lain mengobrolkan tentang dunia *hacking* dengan pembicaraan santai?
80. Adakah konflik dan persaingan antar komunitas?
81. Adakah konflik dan persaingan antar anggota komunitas?
82. Bagaimana cara komunitas Surabaya *Hacker Link* mensosialisasikan kepada masyarakat, bahwa *hacker* sebenarnya merupakan bagian yang penting dalam kehidupan saat ini?
83. Adakah sesuatu yang ingin Anda capai kedepan dalam SHL tersebut? Bagaimana cara Anda untuk mendapatkannya?
84. Menurut anda kenapa banyak anak muda yang mempunyai hobi menjadi *hacker*?
85. Bagaimana perkembangan komunitas dunia *hacker* di Indonesia saat ini?

GUIDE INTERVIEW

“Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya”

Saya adalah mahasiswa jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Saat ini kami sedang melakukan studi penelitian skripsi tentang Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya.

Saya mohon bapak/ibu/sdr bersedia memberikan informasi yang saya butuhkan sebagai bahan kami untuk merumuskan subkultur yang terjadi dalam komunitas *hacker*. Atas ketersediaan dan dukungan bapak/ibu/sdr sekalian, saya menyampaikan terima kasih.

A. Profil Informan

1. Nama : David Surya Putra
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Umur : 21
4. Pendidikan : SMA
5. Pekerjaan pokok informan dan jenisnya : *Free lands*
6. Penghasilan : Rp 2.000.000,-

B. Tipologi *Hacker* dalam membentuk subkultur.

7. Bisakah anda cerita perjalanan hidup anda saat pertama kali menjadi *hacker*?

Hmm, awalnya sederhana mas. Karena saya belajarnya saat SMP dan yang saya browsing yang sifatnya jahilnya. Misalnya mutuskan koneksi internet, mbobol billing kalau jaman warnet. Awalnya dari situ kalau yang jahil. Kalau yang gak jahil, dari start awal SD itu ya gak ada komputer di rumah. Cuman kawan sebagian punya. Jadi saat kita mainan, kita main game di komputer. Main game, senang aja. Waktu SMP, SMP ada keinginan untuk minta komputer ke orang tua. Akhirnya di belikan, mungkin karena penasaran yang tinggi, barang baru. Maksudnya barusan tahu. Jadi rasa pingin bener-bener tau itu tinggi, main ini, main di setting-setting. Terus akhirnya otomatis minta game copy game ke kawan akhirnya kena virus. Dari situ, dari virus karena kemampuan untuk memperbaiki komputer belum ada. Akhirnya reparasi ke kenalan orang tua. Terus begitu mas, akhirnya sering rusak. Sebulan sekali pernah rusak. Jadi sampai komputer itu rusak, saya merasa kemarin udah rusak. Kok sekarang rusak lagi. Jadi sengaja saya diam, satu bulan dua bulan pernah komputer mati.

Sampai orang tua yang tanya kenapa. Nah pas itu ditanya, ya mungkin karena sering itu. Orang tua muring, orang tua komplain dan saranin jual saja. Nah saya merasa ini itu penting banget buat aku, ya itu saya mulai untuk memperbaiki. Saya cari bagaimana cara memperbaikinya. Kalau reparasi itu perlu CD windows XP. Saya cari di THR harganya satu juta dua ratus. Jadi ya penjual heran kok anak SMP tanya-tanya begitu. Lalu saya cari sendiri yang edisi home paling murah dapat harga empat ratus ribu. Sambil jalan, saya kepikiran untuk ngopy jadi saya beli CD kosong lalu saya copykan tolong kasih ke mas ini untuk di copy. Nah dari situ saya start eksperimen sendiri. Jadi murni saya tau cuman next-next. Dari situ saya senang. Yang bikin jengkel itu tadi, virus. Namanya masih labil, saya bikin virus sendiri lalu bagiin virus ke teman-teman. Dari saat itu saya baca-baca artikel tentang virus, teknologi sampai sekarang saya suka

8. Apakah anda mengenal atau mengetahui beberapa tokoh *hacker* dunia?

Kevin Mitnick, dia itu lebih ke jaringan telepon untuk dia meretas bobol internet melalui telepon. Sebatas tahu saja sih mas.

9. Dari mana anda mendapatkan ilmu / cara tersebut?

Lebih banyak dari internet mas.

10. Siapa peran yang membantu anda menjadi seorang *hacker*?

Sebetulnya yang faktor utama dari internetnya mas. Untuk sebagai perbandingan rekan-rekan dekat, komunitas, atau teman-teman komunitas sebagai belajar.

11. Apakah orang tersebut masih menjadi partner anda dalam melakukan kegiatan *hacking* sehari-hari?

Saya rasa hanya teman sharing untuk tukar pendapat mas

12. Apakah mudah belajar teknik *hacking*?

Sebetulnya standart mas, kayak belajar-belajar lainnya. Hanya perlu waktu, dan sedikit praktek itu saja sih mas.

13. Sudah berapa lama anda menekuni dan belajar dalam mengasah kehebatan anda dalam dunia *hacker*?

Dari awal belajarnya tahun 2007 itu mas. Jadi kemungkinan 5 tahun lebih. Ini belajar dari nol ya mas, dari gak tau apa-apa tentang *hacking*. Sampai saat ini juga masih belajar mas.

14. Masyarakat mengetahui bahwa anda *hacker* dilihat dari segi apa?

Saya rasa untuk lingkungan gak tahu mas. Jadi sebatas teknisi IT mungkin.

Kalau teman dekat apakah mengetahui juga mas?

Kalau teman dekat taunya saat sharing yang berkaitan dengan keamanan sih mas.

15. Saat orang-orang mengetahui anda *hacker*, sikap anda seperti gimana?

Saya rasa saya kembalikan ke awal mas, mungkin sebatas bercanda, sharing, sebatas saya hanya teknisi IT, saya programmer, ya *low profile* gitu mas.

16. Dalam melakukan *hacking* apakah ada proses atau tahapan yang harus dilakukan bagi seorang *hacker*?

Bener sama kayak bidang keilmuan lainnya. Seperti kita mencari informasi tentang target yang akan kita retas misalkan perusahaan ini, *website* ini, dari situ di cari celahnya baru mulai dieksploitasi. Itu umumnya seperti itu.

C. Makna *Hacking* bagi *Hacker*

17. Menurut anda, siapakah *hacker* itu?

Mereka yang bisa pahlawan revolusi. Jadi yang bisa melakukan perubahan apalagi secara global dunia sehingga seperti orang-orang umum sebatas bisa ini bisa itu belum bisa disebut *hacker*. Dan menurut banyak dari mereka *hacker* itu bukan mengakui dirinya, jadi disebut oleh orang. Soalnya karena konsepnya seperti itu, dia menghargai satu sama lain. Jadi tetep harus belajar-belajar, gak ada yang namanya ngaku saya *hacker-hacker*. *Low profile*, dia lebih cenderung, dia cenderung gak kelihatan.

18. Apakah ada istilah selain *hacker* dalam peretasan di dunia maya?

Hmm, ada cracker mas. *Hacker* itu kalau sebetulnya kata umum, jadi ada sifatnya yang di bidang komputer, ada yang cara apa cara apa. Nah kalau *hacker* dalam kata lingkup komputernya, itu kan ada akhiran er nya kan ke orangnya. Kalau *hacking* itu sendiri di Wikipedia sendiri menjadi bahan perdebatan apakah *hacking* itu bersifat positif atau negatif. Sehingga dari situ diambil kesimpulan ada *hacking* yang bersifat positif maupun negatif. Kalau yang lagi bersifat positif, *hacking* positif, mereka nyebutnya white hate jadi topi putih. Kalau yang merusak black hat, nah cracker itu jelas dari kata merusak. Jadi ada kalanya uwh ini *hacker* uwh ini cracker, yang jadi masalah *hacker* ini sudah menjadi bahasa umum, sering di salahgunakan, seperti media menyebutkan *website* pemerintahan dibobol oleh *hacker* untuk tujuan

negatif, padahal itu tadi jadi gak salah juga bagi mereka, karena *hacker* sendiri dari katanya udah itu ada yang positif, ada yang negatif.

19. Bagaimana perasaan anda pertama kali melakukan *hacking*?

Hmm, karena posisinya masih belum bisa dan pada saat itu saya merasa bisa. Seperti rasa kepuasan sendiri itu dapat.

20. Saat anda merasa lega dan sukses, apakah anda semakin tertantang untuk menaikkan level anda dalam melakukan kegiatan *hacking*? (belum)

21. Pada saat pertama kali melakukan aktivitas *hacking* apakah anda menyukai kegiatan tersebut?

Saya suka mas, justru jadi tantangan. Jadinya ya maju terus untuk coba-coba mas

22. Aktivitas *hacking* seperti apa yang anda lakukan?

Untuk saat ini yang terakhir biasa, jadi saya lebih coba meretas *website* mungkin universitas atau apa, tapi untuk terakhir itu universitas. Jadi saya coba masuk informasi apa saja yang ada didalam sampai servernya.

23. Sendiri atau dengan teman anda melakukan proses *hacking*?

Seringnya sendiri mas, hanya saat tertentu saja kalau *hacking* sama teman itu.

24. Selama mengetahui dunia *hacker*, sudah berapa kali anda meng*hack*, dan seperti apa bentuknya?

Kalau meretas saya gak ngitung juga sih, mungkin lebih dari 10 atau apa itu yang mulai yang sifatnya berguna dan gak berguna. Mungkin kalau yang akhir-akhir itu seperti server atau apa.

25. Dalam melakukan proses *hacking* apakah anda selalu membutuhkan jaringan internet?

Ia saya rasa butuh internet, kecuali yang sifatnya offline bermain dengan program atau apa.

26. Bagaimana cracking / *hacking* itu dilakukan? Dan dengan teknik apakah anda biasanya dalam melakukan proses *hacking*? Serta teknik apa yang paling anda sukai dalam melakukan proses tersebut?

Jadi misalkan gini mas, untuk *hacking* saya contohkan yang sederhana, *website* kita mau meretas *website* A. dari situ tekniknya banyak mas, misalkan yang berhubungan dengan *database*, apa dari Bahasa *websitenya* itu sendiri PHP atau celah dari servernya. Jadi yang paling

sering saya gunakan itu yang berhubungan dengan celah *database*. Jadi ketika itu celah itu ditemukan mulai dieksploitasi dengan tekniknya itu. Nama tekniknya pakai SQL injection mas.

27. Apakah anda merasa tidak puas dengan kehidupan nyata sehingga anda terjun ke dunia *virtual*?

Hmm, tidak. Itu hanya sebagai hobi saja. Kebetulan hobinya di bidang IT jadi ya gitu mas. hehe

28. Adakah simbol-simbol atau pesan khusus yang diberikan seorang *hacker* kepada korban? Seperti apa bentuknya?

Kadang saya tinggalkan, cuman tanpa identitas, anonim.

Informasi apa yang anda tinggalkan?

Sebatas perkenalan saja, kata-kata santai jadi gak ada maksud apa-apa mas.

29. Kegiatan *hacking* apa saja yang pernah anda lakukan dari segi *legal* & *illegal* menurut hukum?

illegal, *illegal* itu saya rasa untuk menghapus *server* tadi. Terus kalau *legal* mungkin untuk lomba-lomba itu mas.

30. Untuk intensitas kegiatannya anda lebih condong ke *illegal* / *legal*?

Lebih condong ke *illegal* mas, hmm kalo *legal* itu kita ilmunya dapat. Jadi kita tidak hanya sebatas merusak saja, tapi gimana kita masuknya, merusaknya, memperbaikinya gimana. Jadinya lebih ilmunya dapat, lebih full.

31. Banyak masyarakat yang menanggapi bahwa *hacker* merupakan sekumpulan orang yang berusaha melawan. Apakah itu benar dan bagaimana tanggapan anda?

Menurut saya benar, karena dari aktivitas itu mereka pasti ada targetnya misalkan berhubungan dengan kasus real jadi anggap saja tentang politik, oh politik kasusnya seperti ini, mereka bobol semua *website* atau apa jadi baru misalnya yang berhubungan dwebsengan kayak kasus dulu lapindo, dan yang sebagainya. itu yang jadi *website* yang diretas itu presidensby.info tahun 2006 kalau gak salah. Di situ ditinggalkan pesan-pesan intinya request dari masyarakat seperti korupsi dan lapindo harus segera diselesaikan. Jadi cuman berupa teks saja tanpa gambar.

32. Menurut anda, apakah *hacking* itu merupakan perbuatan yang melanggar? Jika ya apa alasannya dan jika tidak apa juga alasannya?

Tergantung kondisi mas. Jadi karena *hacking* itu kembali menjadi Bahasa perdebatan bisa positif dan negatif, jadi tergantung perbuatan yang dilakukan. Missal menghapus data server, itu yang negatif. Beda dengan lomba, itu kegiatan positif, jadi tergantung orang yang melakukan kegiatan tersebut. Kalau selain lomba misalkan gini ada sebuah kasus perusahaan pemerintahan atau swasta *websitenya* atau servernya kebobolan, lalu mereka memperkerjarkan kita untuk tolong diselediki bagaimana mereka masuk, dan dibuatkan laporan. Jadi lebih ke analisis

33. Dalam melakukan proses black *hacking* atau cracking apakah anda tidak merasa takut jika terkena undang-undang pidana?

Saya rasa itu pertanyaan umum kalau dijawab pasti orang itu takut. Tapi untuk menimalisir. Jadi ada tekniknya bagaimana gak kedetect jadi ganti alamat IP online di luar rumah warnet. Dan kita juga tahu bahwasannya undang-undang ITE memang ada, tapi undang-undang real saja gak berjalan secara normal, itu sudah presentasinya di bawah 50% untuk tertangkap kecuali kasus yang benar-benar besar nah kalau itu harus dikejar.

Jadi menurut anda undang-undang hukum di Indonesia masih lemah? ia betul, beda dengan amerika.

34. Apakah anda pernah mendapatkan bayaran dari kegiatan *hacking* dilakukan?

Bayaran ini dalam hal *legal* atau *illegal* mas? dua-duanya mas.

Legalnya mas pas lomba-lomba gitu kan dapat uang. Kalau *illegal* itu hanya untuk kepuasan diri sendiri saja, saya gak minta bayaran. Teman-teman yang meminta tolong saya juga tidak saya kasih bayaran mas. Kalau ikhlas beda lagi mas. Hehe

35. Apakah anda pernah menghasilkan sesuatu dari kegiatan *hacking*, seperti membuat atau menjual *website*, *database*, *software* dan lain-lain?

Kalau *legal* sih umumnya bikin *website* dan sebagainya terus seenggaknya menganalisa itu tadi misalnya server kok bisa kebobolan, itu yang positif. Kalau yang *illegalnya* yang saya ingat ngubah *software* yang premium menjadi gratis *free*. Itu dilakukan secara *offline*, jadi hanya sebatas hanya tahu cara kerjanya gimana, terus kita rubah cara kerja dari alur program itu terus mungkin apa yang misalkan berhubungan dengan berbayar kita lakukan dengan teknik tertentu supaya dapat gratis, *file*, atau yang sebagainya.

36. Seberapa sering anda memanfaatkan waktu luang untuk melakukan kegiatan *hacking*?

Seenggaknya mungkin 1 minggu 1 kali, atau sewaktu-waktu. Jadi gak ada waktu yang pas.

37. Apakah ada sesuatu yang berubah saat anda menjadi seorang *hacker*?

Saya rasa dari segi pola pikir. Pola pikir misalkan dengan hubungannya dengan komputer atau apa, jadi gak ada sesuatu yang aman. Kalau di *life skill* misalkan dari kehidupan sehari-hari cara berfikir analisa seseorang dibawa secara otomatis. Menurut saya seperti itu.

38. Apakah anda merasa bangga menjadi seorang *hacker/cracker*?

Saya rasa sih biasa-biasa saja. Sama seperti profesi lainnya, jadi masing-masing punya kelebihan dan kekurangan.

39. Apakah anda bisa menyesuaikan diri dengan kehidupan teman-teman atau masyarakat awam?

Untuk saat ini sih untungnya saya masih bisa bagi waktu mas.

40. Apakah orang tua dan keluarga anda tahu jika anda menjadi seorang *hacker*? Jika iya bagaimana tanggapannya?

Gak, tahunya itu mungkin gini. Tahu secara umum karena memang orang tua gak seberapa tahu tentang teknologi, jadi sebatas dapat info dari kakak kalau kemarin menang lomba ini mbobol ya sebatas umum saja.

41. Apakah teman-teman di lingkungan anda menerima aktivitas *hacking* yang anda lakukan?

Ia memang, soalnya begini mas. Misalkan andai kata mereka yang gak tahu tentang *hacking*. Jadi yang sederhana, facebook / email saya ke-*block*. Jadi ada kalanya *skill* yang saya punya berguna untuk real life, jadi teman saya ingin download *file* ini tapi berbayar. Nah itu minta tolong ke saya.

42. Apakah pernah ilmu *hacking* anda diterapkan pada kehidupan sosial yang berupa kegiatan bermanfaat?

Kemarin itu untuk workshop tentang web *hacking* di narrotama mas.

43. Apakah anda merasa berbeda dengan masyarakat yang tidak menggeluti bidang *hacker*?

Saya rasa umum mas, perbedaan mungkin gak jauh beda. Saya nganggap ini sebagai hobi, sebagai profesi. Jadi ketika bertemu profesi

lainnya gak ada bedanya. Jadi punya kemampuan-kemampuan sendiri. Jadi ya umum saja seperti kehidupan lain.

44. Apakah saat anda di lembaga pendidikan pernah diberi kesempatan untuk belajar kegiatan *hacking*?

Tidak pernah setahu saya, justru lebih enak belajar sendiri atau sama teman-teman komunitas

45. Apakah anda pernah mengalami konflik tentang kegiatan *hacking* dengan masyarakat awam?

Masyarakat awam saya rasa belum pernah

46. Apakah dengan memiliki identitas anonim di dunia maya menghambat perkenalan anda dengan orang lain baik di dunia nyata maupun maya?

Identitas anonim itu digunakan pada saat umumnya melakukan aktivitas *illegal* supaya tidak tertangkap dan tidak terjerat undang-undang. Tapi setidaknya kita ada komunikasi misalkan yang dengan rekan 1 profesi mungkin lewat chatting apapun itu medianya, walaupun dengan real saya rasa gak ada masalah. Kalau saya gak tau lagi, bagi mereka yang *hacker* yang sifatnya sosialnya kurang. Beberapa ada yang seperti itu.

47. Apakah ada sesuatu yang dirugikan saat anda menjadi seorang *hacker*?

Untuk yang dikorbankan gak ada mas, misalkan untuk yang berhubungan dengan satu teknik saja. Uwh caranya ini, dah masuk. Tapi kalau *hacking* yang secara besar, misal aku ingin meretas perusahaan ini perusahaan yang misalkan data yang ada di perusahaan, sehingga satu teknik dan satu cara tidak bisa digunakan. Biasanya kita Makai teknik rekayasa social, jadi kita berhubungan dengan manusia, kita menyamar jadi pegawai tersebut. Jadi tukang service, jadi kemungkinannya lebih tinggi. Jadi banyak teknik yang digunakan. Jadi saya pernah berhubungan dengan *illegal* jadi misalnya bobol kartu kredit orang dan saya beli barang secara otomatis pakai kartu kredit itu. Karena jumlah besar, otomatis kalau orang pribadi kan gak bisa ambil. Kalau perusahaan kan wajar, bisa import barang besar. Pada saat itu saya masuk ke perusahaan pihak ke3 lalu kerjasama lalu beli perusahaan itu untuk dapatkan stempelnya saja. Jadi untuk mengejar *legalitasnya* saja. Jadi saat order barang dengan kartu kredit orang lain, pihak luar pasti setuju pasti ini perusahaan yang terpecaya. Jadi setelah dapat barang, lalu kabur. Ya gitu ngorbanin nama mas. Belanja online juga pernah mas, pakai kartu kredit orang lain, lalu barangnya sampai ke rumah saya. Kadang sih ada *website* online yang keamanannya tinggi, ya gitu barangnya gak sampai di rumah,

D. Aktivitas Anggota dalam Komunitas Surabaya Hacker Link?

48. Menurut anda SHL itu komunitas apa?

Kalau saya menurut saya komunitas IT yang bergerak fokus ke dunia keamanan. Fokusnya utamanya keamanan, tapi tidak menutup kemungkinan ke IT yang lainnya. Soalnya keamanan di IT sangat luas, ada *software*, hardware otomatis yang namanya security ada yang paling akhir. Jadi orang harus bisa meng*hack* dulu lalu di bahas kok bisa cara masuknya. Lalu bahas programmingnya, terus kita menjelaskan cara memperbaikinya. Otomatis yang dibahas yang di awal itu *illegalnya*, lalu poin akhirnya untuk memperbaiki yang *legal* tersebut.

49. Jabatan apa yang anda pegang dalam komunitas SHL saat ini?

Saat ini sebagai ketua.

50. Sejak kapan bergabung dengan komunitas Surabaya Hacker Link?

2009 mas ia 2009an.

51. Anda menyukai *hacker* sebelum atau sesudah anda bergabung dengan SHL?

Sebelum mas, tahun 2007 itu saya murni belajar sendiri.

52. Kenapa anda ingin bergabung di komunitas tersebut dan tidak memilih komunitas yang lain?

Sebetulnya SHL itu untuk offlinenya. Jadi sebelum ke SHL dari online karena kita butuh yang offline, tatap muka, karena lokasi di Surabaya. Jadinya saya gabung di Surabaya Hacker Link

Pada saat itu tahun 2009 saat kelas 3 smp karena tutorial yang saya peljarin tentang jahil. Saya coba cari dengan kata kunci *hacker*, ternyata ada banyak. Saya register, saya belajar banyak, udah mulai banyak ilmu lagi yang fokus ke keamanannya, terus saya coba cari lagi ada gak sih yang di Surabaya. Ternyata ada, SHL ini. Saya chat-chat, akhirnya pada saat gathering, lalu ngobrol. Dari situ sampai sekarang.

53. Menurut anda apa yang spesial di SHL daripada komunitas serupa yang lain?

Saya rasa untuk SHL lebih kita mengutamakan ke qualitynya dari segi internal, timnya sendiri, SDM, dan juga untuk materinya. Jadi terus sharingnya kebanyakan untuk masalah *hacking* dan sebagainya tutorial banyak di internet. Karena kita gak menutup kemungkinan di internet saja. Jadi kita coba sharing di offline. Karena kalau di offline sharingnya sangat aktif, ilmunya lebih mudah mengalir.

54. Selain SHL, apakah ada organisasi / komunitas lain yang serupa anda ikuti? Sebutkan?

Kalau untuk offline saya SHL saja, kalau online itu banyak secara umum sih mas.

55. Apakah anda merasa dikontrol oleh komunitas dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Untuk saat ini ndak mas, karena memang basicnya kita semua orang teknik, jadi orang teknik kan lebih ke diskusi untuk memecahkan masalah, jadi ya kita diskusi masing-masing argument dari kita. Jadi ada plus minusnya, kita uji lalu kita pilih yang tepat. Tapi seperti dengan komunitas atau organisasi lainnya wajar hal yang wajar kalau ada perselisihan. Jadi bagaimana kita menyikapinya dengan cara yang positif untuk tujuan bersama.

56. Kenapa anda lebih memilih masuk komunitas *hacker* dan tidak menjalankan aktivitas *hacking* sendiri di rumah?

Saya merasa masih perlu rekan atau orang lain untuk belajar, jadi disitu saya gunakan komunitas sebagai sarana belajar. Lebih ke sosial, mungkin ke beberapa orang individu

57. Keuntungan apa saja yang di peroleh saat bergabung di komunitas tersebut?

Sederhana mas, jawaban simpelnya banyak teman dan ilmu, serta link juga.

58. Apakah dengan bergabung dalam SHL mempengaruhi penilaian Anda terhadap kegiatan *hacking*? atau apakah berdampak pada kegemaran Anda terhadap aktivitas *hacking*?

Jadi gini mas, misalkan saya masuk Surabaya Hacker Link otomatis secara tidak langsung orang-orangnya di dalam situ di bidang keamanan. Secara tidak langsung juga mendorong kita belajar lebih jauh. Nah dari situ mulai tumbuh, apalagi saat jabat sebagai ketua, jadi harus punya wawasan luas.

59. Nilai-nilai apa yang selalu diajarkan dalam komunitas SHL ini?

Saat ini saya sampaikan ke admin-admin itu lebih ke cara pola pikirnya, karena saya merasa teknik itu sederhana sekali. Jadi gak perlu diajarin pun, mereka bisa belajar sendiri seperti soal kekompakan, sifat positifnya harusnya gimana, jadi lebih ke kehidupan sehari-harinya, bukan ke tekniknya malahan.

60. Saat anda masuk sebagai anggota komunitas Surabaya Hacker Link butuh waktu berapa lama untuk beradaptasi? Bisa anda ceritakan saat awal adaptasi dengan lingkungan komunitas ini?

Saya untuk beradaptasi sederhana mungkin satu minggu, seperti halnya kita masih kenal. Jadi pada saat itu saya kelas 1 SMA ada info dari SHL bahwasannya ada gathering, lalu saya datang lebih awal. Tempatnya itu di warnet dharmahusada. Karena tempatnya warnet, jadi saya tanya sama operatornya. Mas anak-anak SHL dimana, anak-anak kumpul di sini ta? Anak-anak siapa? Anak-anak SHL masih di sidoarjo mas. Nah pada saat itu ada anggota yang cewek juga, seperti yang saya bilang jadi bahwasannya rata-rata umur. Jadi yang mbak ini bilang ke mas operator, loh anak buahnya kok cilik-cilik. Terus saya jawabnya sambil bercanda, ia mbak saya penerusnya.

61. Apakah teman-teman anda dalam komunitas juga menjadi sahabat dekat anda?

Ya tentunya mas

62. Apakah Surabaya Hacker Link ini berkaitan dengan suatu institusi pemerintah / swasta?

Untuk saat ini belum mas, tapi kita coba jalin relasi dengan swasta ataupun yang negeri untuk mendekatkan komunitas ini juga dari Surabaya Hacker Link. Seenggaknya orang paham kalau ada komunitas tentang keamanan.

63. Bagaimana intensitas bertemunya para *hacker* dalam suatu komunitasnya? Kalau nyata bagaimana? Maya bagaimana?

Kalau maya terjadi secara otomatis, misalkan lewat chatting lewat chatting jadi gak ada waktu tertentu. Asal ada perlu kita chatting, lalu ngobrol. Biasanya lewat facebook, kita kuatin lewat sdm. Kalau untuk berkaitan dengan nyatanya biasanya yang tergabung dengan komunitas mungkin ada hari tertentu atau seenggaknya 1 bulan sekali lah paling lama.

64. Aktivitas apa saja yang biasanya dilakukan dalam forum atau komunitas *hacker* tersebut?

Aktivitasnya sebetulnya mas karena kita lebelnya lebel *hacker*, umumnya orang nganggap lebih ke keamanan atau security. Tapi saya telaah lagi kok banyak anak yang bisa saja, *hacking* ini *hacking* itu tapi gak paham sama dasarnya, nah akhirnya kegiatan saat ini khususnya SHL kita belajar di basicnya, mislakan workshop kemarin, kita belajar tentang linux. Cara instalnya gimana, tetep kita tambahkan unsur keamanan, kalau linux itu lebih aman. Secara sederhana kita nembak orang awam.

65. Didalam sebuah komunitas apakah ada yang biasa disebut guru atau pengajar?

Kalau guru saya kira gak. Kalau itu untuk Bahasa kita atau budaya kita manggilnya suhu, master, guru atau apa. Endingnya itu hanya pemanis saja. Tapi tetep misalnya yang ini lebih ahli ini lebih ahli, ya tetep normal. Manggil mas ya mas, manggi ol ya om. Jadi hanya umum saja.

66. Apakah ada sebutan penguasa pada komunitas ini?

Untuk saya, saya rasa gak ada. Hanya sebatas ngumpul santai, sebagian kita manggil orang ini suhu, master, sebatas hanya obrolan biasa. Jadi kita menjaga diri supaya gak berkesan sombong. Soalnya dunia IT kan luas, nah tentu saya bisa ini, otomatis kamu di bawahku itu gak. Tapi dia punya kelebihan yang saya gak punya. Jadinya sharing biar mengerti.

67. Masing-masing dari wilayah manakah? Apakah berbeda kota atau sama? Apakah banyak anak muda?

Kalau misalkan Surabaya Hacker Link generasi awalnya sebelum saya, seluruh Indonesia tergabung jadi satu terus bikin ini. Nah untuk saat ini request dari sebelum, coba SHL ini orang Surabaya semua untuk pengurusnya. Jadi untuk member *website* itu kan umum, jadi kita ada juga sidoarjo *hacker* link itu barusan terbentuk karena tinggal di Surabaya, terus pindah ke sidoarjo. Dia tanya, mas apa ada gak sih forum tentang IT di sidoarjo. Saya jawab kalau gak ada, ya sampean bikin aja sidoarjo *hacker* link. Kita bantu lah untuk saling berhubungan.

68. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan dalam komunitas antar anggota satu dengan anggota yang lain?

Oh itu ia mas, ada jadi misalkan seperti biasa mungkin gini. Kaitannya si A punya keahliannya di bidang A, sedangkan saya keahlian di B, jadi saling tukar menukar informasi. Sama kayak kehidupan sehari-sehari.

69. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan antar komunitas satu dengan komunitas satu dengan komunitas yang lain?

Saya rasa sesuai keperluan misalkan bicara soal non teknik, mungkin bicara soal kepengurusan organisasimu gimana. Jadi berhubungan seperti sistemnya seperti gini. Seperti sharing. Kalau teknik itu umum, sebatas sharing.

70. Apakah ada sebuah *nickname* yang anda gunakan ketika bergabung dengan sebuah komunitas? Alasan menggunakan *nickname*?

Beberapa orang apalagi yang masih belajar dan labil umumnya mereka pakai nama seperti nick, itu yang seringnya masnya baca berita si *hacker* ini tertangkap telah membobol salah satunya dengan Makai ninggalkan nama, walaupun bukan nama asli. Seperti itu.

71. Apakah anda saling mengenal identitas antar *hacker* di dunia maya pada dunia nyata?

Sebagian kenal, sebagian belum dan tetep seperti awal kita pingin ktemeu, jadi kita ngobrol langsung berteman real.

72. Apakah dalam menjadi *hacker* ada sebuah kasta atau tingkatan kedudukan?

Kasta atau kedudukan mungkin dilihat dari keahliannya, misalkan kalau barusan belajar bilang newbie sebagainya. tapi itu gak secara tertulis, hanya oh ak nyebut si A karena newbie, tapi tetep sebaian orang *low profile*. Jadi sebatas hanya dia kalau gak bisa, coba ajari, sharing lah. Tapi gak menutup kemungkinan ada juga orangnya ahli bener-bener ahli, tapi dia jelek-jelekin yang gk bisa.

73. Dimana biasanya anda melakukan kegiatan *menghack*?

Seringnya untuk saat ini di warung apalagi kalau ada rapat atau apa

74. Dimanakah anda melakukan proses interaksi antar para anggota *hacker*? Maya atau nyata?

Jika memang itu dilakukan di dunia nyata ya tatap muka, kalau dunia maya jarang mas.

75. Apakah Anda pernah menggunakan informasi yang Anda ketahui untuk kebutuhan *knowledge sharing* di SHL?

Untuk saat ini jarang. Tapi dulu karena awal-awal sering mas. Kalau saat ini saya fokus supaya para admin biar kompak.

76. Menurut pendapat anda berapa persen anggota *hacker* yang menyukai aktivitas *hacking*?

Mungkin sekitar di bawah 10% ini untuk umum, soalnya banyak mas misalkan orang awam.

77. Pernahkah Anda dengan anggota SHL yang lain mengobrolkan tentang dunia *hacking* dengan pembicaraan santai?

Untuk ngobrol santai tergantung sma orangnya kalau di bidang IT juga apalagi bidang keamanan pasti ada 1 atau 2 topik tapi itu hanya sebatas ngobrol santai. Gak sampai bicara soal teknik.

78. Adakah konflik dan persaingan antar komunitas?

Konflik itu banyak mas, apalagi untuk yang lama-lama. Ini bicara soal generasi pertama, awal-awal dunia security di Indonesia, jadi banyak forum A lawan forum B gak tau apa itu masalahnya, nah sering masnya coba browsing sebagai data komunitas ini perang-perang *hacker* Indonesia ya banyak. Dari situ kita belajar gimana jangan sampai SHL ini ada masalah dengan yang lainnya jadi tetep diminimalisir bikin ulah lah. Kalau ada permasalahan sebaiknya kita ketemu langsung, bukan dibicarakan lewat dunia maya.

79. Adakah konflik dan persaingan antar anggota komunitas?

Kalau itu umum, ada juga beberapa sifat kepribadiannya cenderung negatif, di situ justru kita tanamkan gimana caranya mempunyai sifat yang lebih baik. Gak usah tinggi tanpa jatuhin, jadi ya sharing kalau misalkan si A gak tahu loh katamu apa gini-gini. Tapi ada kasus juga mas, misalkan ada orang yang ini real salah satu itu juga sih. Jadi, sebetulnya menurut kami itu gak ahli kasarannya gak tahu sama sekali. Nah tapi orangnya kalau gak tau di kasih tau ya nerima, apalagi yang lebih berpengalaman. Tapi berbeda dengan si ini, dia lebih cenderung untuk menjatuhkan yang sifatnya kita ngode untuk diskusi lebih ke teknis ala- ala orang teknokrat diskusi untuk memecahkan masalah. Akhirnya berkesan seperti politik saling menjatuhkan. Dari situ kita coba satu dua kali kok seperti ini dengan orang yang lebih ahli tapi sama aja, ya lebih baik tinggalkan.

80. Bagaimana cara komunitas Surabaya Hacker Link mensosialisasikan kepada masyarakat, bahwa *hacker* sebenarnya merupakan bagian yang penting dalam kehidupan saat ini?

Untuk saat ini kami belum menyampaikan wawasan tentang *hacker* itu seperti ini, tapi kita lebih menyampaikan wawasan ilmu teknik IT. Mungkin itu bisa jadi masukan buat kita buat perkenalan.

81. Adakah sesuatu yang ingin Anda capai kedepan dalam SHL tersebut? Dalam jangka waktu pendek dan panjang?

Dalam jangka waktu panjang pendeknya lebih ke SDM itu lebih ke solid. Soalnya permasalahan dasarnya ada di tim, kalau tim itu gak solid. Bagaimanapun tidak akan bisa maju.

82. Menurut anda kenapa banyak anak muda yang mempunyai hobi menjadi *hacker*?

Saya rasa karena sifatnya yang jahil, misalkan sederhana bisa memutuskan jaringan internet. Terus kita bisa apapun itu yang sifatnya jahil, ini lebih ke newbie, ke asal-asalan labil.

83. Bagaimana perkembangan komunitas dunia *hacker* di Indonesia saat ini?

Saat ini gini mas, untuk saat ini yang saya ketahui lebih banyak ke aktivitas *illegal*nya. Yang namanya cracker itu, dulu misalkan tahun-tahun 2009 kita belajar murni yang sifatnya umum lah apapun itu sedagkan *illegal* itu tertutup banget dan gak semua orang tahu, dan tahunya gak bisa langsung karena *illegal*. Kita mengalami degradasi yang awalnya itu bisa anggap aja carding itu ilmu hitam. Nah untuk saat ini tahun 2013, 2014 dia mulai musim ilmunya. Sehingga yang awalnya ilmu hitam berkesan menjadi ilmu putih. Jadi orang bisa tahu uwh ini aktivitas carding dan bahkan ada yang lewat facebook dan itu berbahaya sekali.

GUIDE INTERVIEW“Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya”

Saya adalah mahasiswa jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Saat ini kami sedang melakukan studi penelitian skripsi tentang Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya.

Saya mohon bapak/ibu/sdr bersedia memberikan informasi yang saya butuhkan sebagai bahan kami untuk merumuskan subkultur yang terjadi dalam komunitas *hacker*. Atas ketersediaan dan dukungan bapak/ibu/sdr sekalian, saya menyampaikan terima kasih.

A. Profil Informan

1. Nama : Umar Farooq Alfariji
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Umur : 19
4. Pendidikan : SMK
5. Pekerjaan pokok informan dan jenisnya : *Freelands*
6. Penghasilan : Rp 2.500.000,-

B. Tipologi *Hacker* dalam membentuk subkultur.

7. Bisakah anda cerita perjalanan hidup anda saat pertama kali menjadi *hacker*?

Jadi awal dari kecil sih saya suka berbau yang kayak hal-hal yang mustahil. Jadi di otak kepikiran nothing imposibble di dunia ini. Jadi semua pasti bisa dilakukan, apapun itu. Contohnya ya kalau masalah tentang *hacking* ini. Dan mulai menginjak masalah *hacking* ini eh, tepatnya sih lupa. Cuman sekitar mulai dari SMP itu sudah mulai kecil-kecilan. Hanya sekedar iseng. Cuman lambat laun, semakin lama main ginian terus agak kurang tantangannya, ya kurang ada gregetnya. Jadi akhirnya mencoba hal yang lebih besar di dasarin nekat sih. Nekat berani nanggung resiko, akhirnya langsung coba terus eh, itu sekalian sambil jalan belajar untuk dikatakanlah jalur putihnya lah jalur *legalnya* entah itu programming waktu itu berjalanlah. Tapi lebih dominan untuk ke putihnya, jadi ke *legalnya*, jadi lebih ke developer, programming. Tapi untuk sekarang sih, seimbang lah.

8. Apakah anda mengenal atau mengetahui beberapa tokoh *hacker* dunia?

Banyak sih sebenarnya, kayak contoh dari negeri sendiri aja ada jim jovedi. Dia dulu singkatnya dia pernah membelokkan satelit di china sama amerika.

9. Dari mana anda mendapatkan ilmu / cara tersebut?

Kalo ilmu *hacker* pertama sih dari penasaran, terus cari-cari di internet.

10. Siapa peran yang membantu anda menjadi seorang *hacker*?

Ada juga untuk membantu kegiatan. Teman-teman komunitas SHL juga itu yang bantu saya.

11. Apakah orang tersebut masih menjadi partner anda dalam melakukan kegiatan *hacking* sehari-hari?

Banyak, tapi cuman sekedar membantu sih mas.

12. Apakah mudah belajar teknik *hacking*?

Kalau niat, ada niat sih mudah saja.

Saat awal-awal mulai gitu gimana mas gampang / susah?

Mungkin kalau mungkin untuk mulai dari awam itu agak susah mungkin rumit dari segi teknik terus menganalisanya. Tapi lama kelamaan karena faktor kebiasaan belajar, juga praktek sehari-hari. Akhirnya juga lama-lama bisa.

13. Sudah berapa lama anda menekuni dan belajar dalam mengasah kehebatan anda dalam dunia *hacker*?

Kalau mulainya sih mulai dari berapa ya itu, sekitar tahun 2015an.

Loh, berarti masih tahun kemarin mas?

Oh, gak-gak mas. Sekitar kelas 3 smp berarti tahun 2011 dan 2012.

14. Masyarakat mengetahui bahwa anda *hacker* dilihat dari segi apa?

Sebenarnya kalau diomong masyarakat tahu, gak tahu sih. Karena saya emang gak terlalu menunjukkan diri karena *hacker* kalau di bilang *hacker*, sebenarnya juga gak menunjukkan diri mas.

Seperti facebook & twitter anda yang menunjukkan identitas anonym ya?

Ia betul mas.

15. Saat orang-orang mengetahui anda *hacker*, sikap anda seperti gimana?

Ia ibaratnya terpaksa saya bohong mas, ia ngomongnya cuman bisa IT saja. Contohnya kayak programmer dan lainnya.

16. Dalam melakukan *hacking* apakah ada proses atau tahapan yang harus dilakukan bagi seorang *hacker*?

Ada sih, contohnya kita kalau me hmm kita mau memasuki suatu sistem kita harus menganalisa sistem itu sendiri. Itu alur kerjanya gimana-gimana. Lalu kita cari celah dari sistem itu sendiri. Semua sistem itu berbeda – beda mas.

C. Makna *Hacking* bagi *Hacker*

17. Menurut anda, siapakah *hacker* itu?

Kalau menurut saya sih, *hacker* itu orang yang katakanlah suatu aplikasi bisa harusnya bisa dibangun oleh beberapa orang. Tapi orang itu bisa membangun suatu sistem hanya 1 orang saja.

18. Apakah ada istilah selain *hacker* dalam peretasan di dunia maya?

Banyak ada *cracker*, *phraker*, dan satu lagi contoh dunia mayanya itu *illegal carder*.

19. Bagaimana perasaan anda pertama kali melakukan *hacking*?

Pertamanya ada rasa lega, puas. Karena mulai dari awal gak bisa apa-apa.lalu mencoba-coba sendiri bisa sukses hasil keringat sendirlah ibaratnya. Jadi puas gitu mas.

20. Saat anda merasa lega dan sukses, apakah anda semakin tertantang untuk menaikkan level anda dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Pastinya, semakin terasa penasaran semakin banyak.

21. Aktivitas *hacking* seperti apa yang anda lakukan?

Kalau untuk aktivitas *hacking* sih saya random, jadi acaknya kadang lagi menjebol *website* atau apalah. Jadi gak mesti, bahkan sampai server juga pernah

22. Sendiri atau dengan teman anda melakukan proses *hacking*?

Ada yang sendiri ada yang berbarengan. Kenapa berbarengan karena mungkin saya ada yang belum bisa tekniknya jadi bagi tugas sama teman.

23. Selama mengetahui dunia *hacker*, sudah berapa kali anda meng*hack*, dan seperti apa bentuknya?

Banyak sih, sebulan sih sekitar ada 14an sih

24. Dalam melakukan proses *hacking* apakah anda selalu membutuhkan jaringan internet?

hmm, kadang butuhin kadang gak. Kadang gaknya ya itu menggunakan intranet

25. Bagaimana *cracking* / *hacking* itu dilakukan? Dan dengan teknik apakah anda biasanya dalam melakukan proses *hacking*? Serta teknik apa yang paling anda sukai dalam melakukan proses tersebut?

Kalau yang sering digunakan itu kebanyakan namanya orang nyebut itu SQL injection. Kita menginject query dari suatu sistem sendiri.

26. Apakah anda merasa tidak puas dengan kehidupan nyata sehingga anda terjun ke dunia *virtual*?

Jujur saja sih saya kurang puas dengan dunia nyata. Karena itu saya kebanyakan kehidupan saya di dunia maya. Kalau saya sih kurang mengasyikkan di dunia nyata, jadi lebih gimana pola pikir saya *virtual* selalu *virtual*.

Apakah ketidakpuasan tersebut dipengaruhi oleh teman-teman atau anda sendiri?

Karena di pengaruhi sendiri mas.

27. Adakah simbol-simbol atau pesan khusus yang diberikan seorang *hacker* kepada korban? Seperti apa bentuknya?

Sering, kebanyakan hanya mengingatkan hmm si yang punya sistem kalau sistemnya itu terdapat celah di situ. Kalau merubah juga sih pernah kebanyakannya mas

28. Kegiatan *hacking* apa saja yang pernah anda lakukan dari segi *legal* & *illegal* menurut hukum?

Kalau *legal* sih, hanya seperti contohnya ada lomba lomba gimana caranya disediakan suatu sistem untuk mengamankan justru kita masukin lalu mengamankan. Secara *illegal* ya satu tadi masuk, lalu ambil semua datanya, lalu dikasih peringatan ke korbannya.

29. Untuk intensitas kegiatannya anda lebih condong ke *illegal* / *illegal*?

Kalau saya seringnya lebih *illegal* sih mas sekitar 60%an

30. Banyak masyarakat yang menanggapi bahwa *hacker* merupakan sekumpulan orang yang berusaha melawan. Apakah itu benar dan bagaimana tanggapan anda?

Kalau menurut saya pribadi itu salah. Karena seperti yang saya bilang tadi bahwa *hacker* bukan merusak suatu sistem, karena persepsi masyarakat dari dulu sampai sekarang itu di cap sebagai orang yang jahat atau apa. Jadinya kayak gitu. Sebenarnya kalau yang merusak itu namanya *cracker*.

31. Menurut anda, apakah *hacking* itu merupakan perbuatan yang melanggar? Jika ya apa alasannya dan jika tidak apa juga alasannya?

Kalau menurut saya pribadi, gak mas. Karena, tidak ada *hacking* suatu sistem tidak akan sempurna 100%.

32. Dalam melakukan proses black *hacking* atau *cracking* apakah anda tidak merasa takut jika terkena undang-undang pidana?

Ada kalanya kita ada prosedurnya untuk itu. Gak takut sih mas. Dalam dunia *hacking* itu ada etika *hackingnya* sendiri. Jadi, bagaimana caranya jika *illegal* pun tidak terdeteksi atau gimana gitu.

33. Apakah anda pernah mendapatkan bayaran dari kegiatan *hacking* dilakukan?

Pernah mas, lebih seringnya dikasih. Dulu contohnya saya pernah mendapatkan fee dari pemda lamongan untuk melindungi situs sekolah dan rumah sakit mas.

34. Apakah anda pernah menghasilkan sesuatu dari kegiatan *hacking*, seperti membuat atau menjual *website*, *database*, *software* dan lain-lain?

Kalau dunia *hacking* kebanyakan mengamankan, tapi kalau saya juga masuk ke dalam dunia programming, juga membuat suatu sistem semuanya sih.

35. Seberapa sering anda memanfaatkan waktu luang untuk melakukan kegiatan *hacking*?

Ehm, hamper 22 jam sehari saya pakai itu mas. Jadi jarang tidur. Hehe Kalau mata masih kuat ya lanjut, kalau gak ya tidur sebentar pun 3 jam cukup terus buka laptop lagi. Hehe

36. Apakah ada sesuatu yang berubah saat anda menjadi seorang *hacker*?

Banyak yang berubah, contohnya seperti dalam hal umum kita bisa tahu perkembangan teknologi. Lalu kita hmm, ada sedikit rasa merasa beda sih Cuma ya gak terlalu gimana gitu.

37. Apakah anda merasa bangga menjadi seorang *hacker/cracker*?

Bangga sih ada dikit, cuman saya gak terlalu memikirkan itu. Karena mungkin saya anggap orang awam itu gak bisa, jadi mau belajar silahkan. Kalau emang gak ya udah gak apa, ya wes. Mungkin dia ada keahlian di bidang lain yang saya gak bisapun dia bisa bangga juga. Hehe

38. Apakah anda bisa menyesuaikan diri dengan kehidupan teman-teman atau masyarakat awam?

Sebenarnya kalau dirasa terganggu gak sih karena tau tempat bermain sama teman-teman gimana waktunya lagi kerja gimana juga.

39. Apakah orang tua dan keluarga anda tahu jika anda menjadi seorang *hacker*? Jika iya bagaimana tanggapannya?

Hmm, kalau orang tua sih sebenarnya gak. Tahunya hanya saya di dunia IT. Kalau tanggapannya orang tua sih ya yang penting bisa jaga diri sendiri. Saat ini saya tinggalnya sama nenek, jadi kurang ada pengawasan dari orang tua mas

40. Apakah teman-teman di lingkungan anda menerima aktivitas *hacking* yang anda lakukan?

Kalau teman-teman sih syukur welcome aja terbuka aja, gak ada perbedaan mas.

41. Apakah pernah ilmu *hacking* anda diterapkan pada kehidupan sosial yang berupa kegiatan positif?

Kalau itu pernah sih, contohnya kita mengajarkan gimana cara kerja suatu *hacker*. Jadi agar semua orang yang kita ajarkan itu lebih berhati-hati, terhadap entah itu serangan *hacker* dari mulai akun sosial media dan lain-lain.

42. Apakah anda merasa berbeda dengan masyarakat yang tidak menggeluti bidang *hacker*?

Ndak sih, sama aja mas.

43. Apakah saat anda di lembaga pendidikan pernah diberi kesempatan untuk belajar kegiatan *hacking*?

Sebenarnya ndak mas, cuman ada salah satu guru yang mengajarkan saya teknik *hacking*. Karena gurunya ngliat saya punya ahli di bidang itu.

44. Apakah anda pernah mengalami konflik tentang kegiatan *hacking* dengan masyarakat awam?

Kalau konflik mungkin karena pandangan orang awam. Kan kebanyakan *hacker* itu perusak, jadi hanya cemooh, dicap negative. Ada teman yang tau sebatas sekilas lah. Ah, kamu *hacker*, kamu suka merusak gini gini. Cuma nanggapinya biasa, gak terlalu di bikin konflik gede sih, hanya dicap negative saja.

45. Apakah dengan memiliki identitas anonim di dunia maya menghambat perkenalan anda dengan orang lain baik di dunia nyata maupun maya?

Sangat tidak menghambat sekali. Justru pakai identitas anonym itu ibaratnya bisa loncat ke mana-mana mas. Sebenarnya hmm, kita kalau untuk identitas anonym sebenarnya dari bisa dikatakan tadi gak sombong untuk jadi *hacker* gini gini gini. Bisa dikatakan begitu juga mas.

46. Kegiatan apa yang anda lakukan selain aktivitas *hacking*?

Ndak ada, seringnya sih ngegame aja. haha

D. Aktivitas Anggota dalam Komunitas Surabaya *Hacker* Link?

47. Sebenarnya SHL itu komunitas apa menurut anda?

SHL ini komunitas sebenarnya saya anggap bukan komunitas. Keluarga yang banyak bukan banyak sih. Yang satu hobi, satu kesenangan ya udah di anggap keluarga tentang IT. Jadi kita di sini bukan kayak guru dan murid, atau lainnya. Kita sharing bareng, missal kalau contohlah aku ada yang gak bisa. Ak gak gengsi, aku tanya yang lebih bisa mengajari yang belum bisa. Itu sih. Sangat beda dengan sekolah mas, jadi di sini benar-benar enjoy

48. Jabatan apa yang anda pegang dalam komunitas SHL saat ini?

Saya admin pengurus.

49. Sejak kapan bergabung dengan komunitas Surabaya *Hacker* Link?

Udah sejak 3 tahun yang lalu mas.

50. Anda menyukai *hacker* sebelum atau sesudah anda bergabung dengan SHL?

Dari mulai sebelum masuk komunitas mas.

51. Kenapa anda ingin bergabung di komunitas tersebut dan tidak memilih komunitas yang lain?

Sebenarnya sih saya juga punya komunitas di bidang lain. Cuma karena saya lebih tertarik di dunia IT dan saya suka masuk komunitas

SHL ini karena orang-orang didalam situ bisa nyambung kalau di ajak ngobrol kalau ngobrol tentang IT.

52. Menurut anda apa yang special di SHL daripada komunitas serupa yang lain?

DI SHL ini kita benar-benar ngrasa kayak bukan teman lagi, bahkan seperti saudara. Keluarga malahan, jadi dimana-mana kita seperti kumpul di rumah. Terasa kayak di rumah.

53. Selain SHL, apakah ada organisasi / komunitas lain yang serupa anda ikuti? Sebutkan?

Organisasi serupa sih dulu ada, cuman saat ini saya ikut SHL aja mas.

54. Apakah anda merasa dikontrol oleh komunitas dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Oh gak mas. Kalau itu gak mas. Terserah kita mau mengeksplor. Komunitas hanya mengajarkan membimbing agar cara yang lebih tertata.

55. Kenapa anda lebih memilih masuk komunitas *hacker* dan tidak menjalankan aktivitas *hacking* sendiri di rumah?

Karena kalau seperti hanya kita perlu menurut saya, manusia butuh sosialisasi. Gak mungkin kita menyendiri sendiri di rumah. hehe

56. Keuntungan apa saja yang di peroleh saat bergabung di komunitas tersebut?

Satu sih yang terutama banyak teman, ilmu juga pasti nambah dari segi ilmu kebanyakan.

57. Apakah dengan bergabung dalam SHL mempengaruhi penilaian Anda terhadap kegiatan *hacking*? atau apakah berdampak pada kegemaran Anda terhadap aktivitas *hacking*?

Gak sih, karena kegiatan *hacking* tiap orang juga beda-beda jadi kita gak harus menjudge suatu orang kamu gak boleh *hacking* ini gak boleh ini. Ya gak boleh, karena tiap orang beda-beda juga. Pasti kita juga ada yang gak bisa dari teknik dari orang tersebut. Jadi gak boleh menjudge seakan akan kitanya sendiri yang paling besar.

58. Nilai-nilai apa yang selalu diajarkan dalam komunitas SHL ini?

Untuk nilai-nilai sih. Satu etika mas, kedua gimana caranya kita hmm, kalau hmm yang nyebutnya sih main bersih bagaimana caranya main yang tertata.

Kalau untuk merusak sistem begitu apakah diajarkan oleh shl?

Kalau untuk merusak sistem sebenarnya sih itu bukan diajarkan, namun cuman dibimbing. Karena semua si eksekutor harusnya yang eksekutor. Agar dia berkembang sendiri.

59. Saat anda masuk sebagai anggota komunitas Surabaya *Hacker Link* butuh waktu berapa lama untuk beradaptasi? Bisa anda ceritakan saat awal adaptasi dengan lingkungan komunitas ini?

Untuk adaptasi kalau aku 2 mingguan lah, sekitar 2 minggu. Dulu awalnya sih sempet karena agak terpaksa, dulu sempet masuk dunia IT terus gak niat. Akhirnya terpaksa masalah sekolah untuk magang lah katakanlah. Harus benar-benar masuk ke dalam dunia IT itu sendiri, mau gak mau awal dulu browsing di internet ada forum-forum online. Lalu eh, ikut ada forum online itu adain kayak gathering lah. Itu pertama kali ikut. Aku agak tertarik sama satu orang sih, anak SHL juga. Akhirnya saya ya berani langsung bilang saya mau belajar, akhirnya dulu tiap hari ke rumahnya gitu. Akhirnya sampai sekarang ini.

60. Apakah teman-teman anda dalam komunitas juga menjadi sahabat dekat anda?

Ia tentunya mas

61. Apakah Surabaya *Hacker Link* ini berkaitan dengan suatu institusi pemerintah / swasta?

Kalau berkaitan sih belum, cuman masih perjalanan ke depannya ke situ mas.

62. Bagaimana intensitas bertemunya para *hacker* dalam suatu komunitasnya? Kalau nyata bagaimana? Maya bagaimana?

Kalau dalam kehidupan nyata sih kita ya nongkrong gak mesti sih gak tiap hari. Cuman seminggu mesti ada nongkrong. Kalau dunia maya sih bahkan setiap waktu. Bisa lewat facebook, atau di IRC juga. Kalau yang paling sering sih kebanyakan di grup facebook. Cuman ada yang masih apa ya masih individual ke IRC

63. Aktivitas apa saja yang biasanya dilakukan dalam forum atau komunitas *hacker* tersebut?

Aktivitasnya sih banyak. Contohnya kita berdiskusi bagaimana caranya kita mengadakan suatu sistem atau membangun suatu sistem atau bahkan bisa dikatakan kita mencoba-coba masuk ke dalam suatu sistem tersebut.

64. Didalam sebuah komunitas apakah ada yang biasa disebut guru atau pengajar?

Kita sebenarnya sih kalau di bilang ada ada. Cuman sistemnya sharing, karena gak semua orang juga salah satu orangnya disebut guru bisa disebut yang lainnya. Jadi kita sistemnya sharing.

65. Apakah ada sebutan penguasa pada komunitas ini?

Disini sebenarnya bukan ada penguasa. Kita di sini satu sama lain lah, maksudnya sebenarnya sama, walau umurnya beda. Cuman kita menghormati dari segi umur, ibaratnya kalau orang jawa masih menghormati yang lebih tua.

66. Masing-masing dari wilayah manakah? Apakah berbeda kota atau sama? Apakah banyak anak muda?

Kebanyakan satu kota, cuman ada yang beda kota. Bahkan ada yang pernah dari luar pulau juga pernah ada.. Untuk yang paling antusias itu anak-anak muda, kalau yang kerja juga ada.

67. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan dalam komunitas antar anggota satu dengan anggota yang lain?

Banyak sih ada. Kadang mesti kita hmm, waktu salah satu anak ada job, kita ngikut. Bukan ngikut sih, bantu juga, bantu dari anak tersebut.

68. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan antar komunitas satu dengan komunitas satu dengan komunitas yang lain?

Komunitas lain juga banyak, contohnya sharing bagaimana caranya bagi tugas. Yang satu komunitas bidang ini, yang satunya komunitas lainnya. Untuk pertemuannya sering sih lewat seminar atau workshop. Pernah kerjsama anak web xcode, jatimcrew. Untuk dunia maya sebenarnya mereka welcome, tergantung kita juga untuk menjaga etikanya mas.

69. Apakah ada sebuah *nickname* yang anda gunakan ketika bergabung dengan sebuah komunitas? Alasan menggunakan *nickname*?

Ada mas, cuman saya seringnya gonti ganti *nickname*.

Teman-teman anda tau tidak jika sering gonta ganti *nickname*.

ada yang tau, ada juga yang awalnya gak tahu. Ntar kalau waktunya nongkrong akhirnya tau juga. Hehe.

70. Apakah anda saling mengenal identitas antar *hacker* di dunia maya pada dunia nyata?

Ada yang mengenal identitas asli, ada yang gak.

71. Apakah dalam menjadi *hacker* ada sebuah kasta atau tingkatan kedudukan?

Kalau untuk kasta sih saya rasa ada sih, cuman saya gak terlalu memikirka

72. Dimana biasanya anda melakukan kegiatan *mehack*?

Dimana saja bisa mas. hehe

73. Dimanakah anda melakukan proses interaksi antar para anggota *hacker*? Maya atau nyata?

Contohnya ia mulai dari by phone, bisa juga ya lewat tadi itu IRC, media sosial

74. Apakah Anda pernah menggunakan informasi yang Anda ketahui untuk kebutuhan knowledge sharing di SHL?

Pastinya mas, karena di komunitas itu sistemnya sharing. Siiapa yang bisa juga dia pasti membimbing yang gak bisa.

75. Menurut pendapat anda berapa persen anggota *hacker* yang menyukai aktivitas *hacking*?

Kalau dalam komunitas hanya sedikit sekitar 60%an saja yang suka kegiatan *hacking*. Karena yang lain asal-asalan, sekedar iseng doang.

76. Pernahkah Anda dengan anggota SHL yang lain mengobrolkan tentang dunia *hacking* dengan pembicaraan santai?

hmm, namanya juga orang IT lah dimanapun tempatnya kita awalnya kita gak ngobrol tentang dunia *hacking*. Akhirnya nanti akhirnya ngobrol tentang IT. Sedikit sih porsinya kalau ngomong di luar tentang it

77. Adakah konflik dan persaingan antar komunitas?

Kalau untuk SHL dengan komunitas lain jujur saja tidak ada. Karena kita menjaga nama baik kita dengan komunitas yang lainnya, cuman kalau komunitas lain dengan komunitas lainnya saya kurang tau. Kalau komunitas yang lain, mungkin gak sengaja salah satu anggota komunitas memasuki suatu sistem ternyata itu sistemnya komunitas lainnya. Nah itu dirusak, akhirnya ya gitu saling serang.

78. Adakah konflik dan persaingan antar anggota komunitas?

Kalau antar anggota sebenarnya ada, cuman kita setelah konflik ya damai lagi, banyak sih mulai dari konflik kecil sampai besar juga pernah ada, cuman kita untuk sekarang sih gak ada, dulu pernah ada.

79. Bagaimana cara komunitas Surabaya *Hacker Link* mensosialisasikan kepada masyarakat, bahwa *hacker* sebenarnya merupakan bagian yang penting dalam kehidupan saat ini?

Ya kita kita itu sebenarnya hmm bicara ke masyarakat itu kita tentang security tentang suatu sistem.

80. Adakah sesuatu yang ingin Anda capai kedepan dalam SHL tersebut? Dalam jangka waktu pendek dan panjang?

Dalam jangka waktu pendek kita lebih tertata lagi, kita cuman sekedar komunitas. Mungkin besok bisa jadi sebuah konsultan atau bagaimana. Untuk jangka panjang mengharumkan komunitas di negeri sendiri. hehe

81. Menurut anda kenapa banyak anak muda yang mempunyai hobi menjadi *hacker*?

hmm, kalau saya sih gak mesti sih. Saya memandangnya ada anak yang emang tertarik ke dunia *hacking*, ada yang cuman iseng. atau ada yang cuman nyari nama. Karena bisa juga dunia *hacking* juga sebenarnya bisa cari nama, salah satu contoh satunya, aku loh *hacker* bisa gini bisa gini. Ntar kan lainnya oh ia, aku bantu jebol ini dong. Itu cari nama. Saya sendiri gak pernah menyebut nama *hacker* untuk teman-teman sendiri. Bahkan untuk teman-teman *hacker* di komunitas saya gini saya gini. Anak-anak yang lainnya juga ya gitu, rata-rata *low profile*.

82. Bagaimana perkembangan komunitas dunia *hacker* di Indonesia saat ini?

hmm, dari dulu sebenarnya sih udah berkembangnya udah keren. Bahkan sekarang sangat pesat mas.

GUIDE INTERVIEW“Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya”

Saya adalah mahasiswa jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Saat ini kami sedang melakukan studi penelitian skripsi tentang Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya.

Saya mohon bapak/ibu/sdr bersedia memberikan informasi yang saya butuhkan sebagai bahan kami untuk merumuskan subkultur yang terjadi dalam komunitas *hacker*. Atas ketersediaan dan dukungan bapak/ibu/sdr sekalian, saya menyampaikan terima kasih.

A. Profil Informan

1. Nama : Dimas
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Umur : 17
4. Pendidikan : SMK kelas 1
5. Pekerjaan pokok informan dan jenisnya : Freelance
6. Penghasilan : Rp 1.500.000

B. Tipologi *Hacker* dalam membentuk subkultur.

7. Bisakah anda cerita perjalanan hidup anda saat pertama kali menjadi *hacker*? Apa yang anda ketahui tentang sejarah munculnya *hacker*?

Ya, gimana ya. Dulu awalnya mulai dari kelas 1 smp mas, suka main game. Terus ada cheat-cheat gitu, belajar. Nah, akhirnya di internet itu ada artikel lain terus di baca uwh ini apa, terus akhirnya penasaran terus mas sampai saat ini. Itu awal-awal saya suka hacking tahun 2012.

8. Apakah anda mengenal atau mengetahui beberapa tokoh *hacker* dunia?

Ada sih 1, kevin miknik.

9. Dari mana anda mendapatkan ilmu / cara tersebut?

Dari forum, kalau gak dari forum ya dari komunitas kayak kemarin kalo gk gitu ya gini dari internet.

Apakah ada informasi yang didapat selain internet?

Dari buku ya, cuman cuman itu pilihan terakhir kalau gak nemu di internet dan teman-teman gak bisa jawab mas.

10. Siapa peran yang membantu anda menjadi seorang *hacker*?

Pasti ada teman mas.

11. Apakah orang tersebut masih menjadi partner anda dalam melakukan kegiatan hacking sehari-hari?

Gak mas, ya udah jarang komunikasi juga. Berjalan sendiri-sendiri.

12. Apakah mudah belajar teknik hacking?

Ya gak mesti, tergantung tingkat kesulitannya banyak. Kalau misalkan kayak hal yang sepele juga mesti gampang mas pasti juga bisa.

13. Sudah berapa lama anda menekuni dan belajar dalam mengasah kehebatan anda dalam dunia *hacker*?

Sejak 2012 itu mas, ada jedanya sih mas gak mesti.

14. Masyarakat mengetahui bahwa anda *hacker* dilihat dari segi apa?

Wah kurang tau, karena orang-orang gak ada yang tahu. Kalau ada yang tahu paling cuman penggila IT doang.

15. Saat orang-orang mengetahui anda *hacker*, sikap anda seperti gimana?

Biasa aja mas.

16. Dalam melakukan hacking apakah ada proses atau tahapan yang harus dilakukan bagi seorang *hacker*?

Ada, pertama di analisa dulu. Kalau di buku ada tuh artikel hacking. Itu ada etikanya. Jadi misalnya mau melakukan jadi misalnya harus dianalisa dulu apa ya misalkan kayak kita mau meretas sebuah web dilihat dulu itu isinya kayak apa, kelemahannya kayak gimana, cara nyerangnya gimana. Terus ambil datanya mas.

C. Makna Hacking bagi *Hacker*

17. Menurut anda, siapakah *hacker* itu?

Penggiat IT ya itu.

18. Apakah ada istilah selain *hacker* dalam peretasan di dunia maya?

Ya cuman *hacker* mas menurut saya. Kalau cracker beda, dia itu merusak.

19. Bagaimana perasaan anda pertama kali melakukan hacking?

Pertama kali senang, bisa gini. Senang. Terus lama-kelamaan baca terus kan akhirnya pasti mikir. Wah kalau aku kayak gini terus seneng ngene. Pasti onok sing luweh dukur timbang aku.

20. Saat anda merasa lega dan sukses, apakah anda semakin tertantang untuk menaikkan level anda dalam melakukan kegiatan hacking?

Pasti.

21. Aktivitas hacking seperti apa yang anda lakukan?

Gak nentu mas, kadang jadinya gini mas. Kalau dulu ya kayak ngeretas web, di ambil datanya, terus dijual. Itu dulu. Terus selanjutnya iseng, terus ambil email orang terus dijual gitu.

22. Sendiri atau dengan teman anda melakukan proses hacking?

Sendirian saja.

23. Selama mengetahui dunia *hacker*, sudah berapa kali anda menghack, dan seperti apa bentuknya?

Udah banyak banget mas. Kalau seminggu ini gak ngapa-ngapain. Dalam sebulan ini kemarin saja.

24. Dalam melakukan proses hacking apakah anda selalu membutuhkan jaringan internet?

Gak mesti, ini apa kalau mau rooting server pakai lan biasanya. Pokoknya dalam satu jaringan itu bisa mas/

25. Bagaimana cracking / hacking itu dilakukan? Dan dengan teknik apakah anda biasanya dalam melakukan proses hacking? Serta teknik apa yang paling anda sukai dalam melakukan proses tersebut?

Biasanya dengan SQL injection mas.

26. Apakah anda merasa tidak puas dengan kehidupan nyata sehingga anda terjun ke dunia virtual?

Gak, sama saja.

27. Adakah simbol-simbol atau pesan khusus yang diberikan seorang *hacker* kepada korban? Seperti apa bentuknya?

Kalau dulu pertama kali kayak gitu mas. Tapi kalau sekarang gimana ya, namanya butuh duit akhirnya kontak email kalau emailnya itu gini gini. Kalau mau dibenerin harganya segini, kalau gak mau ya udah di biarin gitu.

28. Kegiatan hacking apa saja yang pernah anda lakukan dari segi legal & illegal menurut hukum?

Kalau legal ini, lomba CDC itu kayak nyetting server, terus nyerang server lain kita coba defensive juga. Kalau illegal banyak banget mas, email dijual, dan lai-lain.

29. Saat ini anda lebih condong ke illegal / legal dalam melakukan kegiatan hacking?

Saat ini condong masih belum tau mas, imbang gitu sih.

30. Banyak masyarakat yang menanggapi bahwa *hacker* merupakan sekumpulan orang yang berusaha melawan. Apakah itu benar dan bagaimana tanggapan anda?

Uwh gak, itu keliru. Kalau cuman merusak itu bukan *hacker* namanya, kalau *hacker* itu tingkatnya udah tinggi mas.

31. Menurut anda, apakah hacking itu merupakan perbuatan yang melanggar? Jika ya apa alasannya dan jika tidak apa juga alasannya?

Ia, ibarate aku melbu omahe sampean terus gak ketok pintu. Tapi sampean gak kenal aku. Ya sampean ngira aku maling.

32. Dalam melakukan proses black hacking atau cracking apakah anda tidak merasa takut jika terkena undang-undang pidana?

Gak takut, ya gimana ya kalau udah berani berbuat berani tanggung jawab mas. Gitu saja.

33. Apakah anda pernah mendapatkan bayaran dari kegiatan hacking dilakukan?

Pernah, jadi ya gini. Kita ngeretas, kita kontak adminnya. Kalau mau dibenerin itu segini, kalau gak ya udah biarin sampai rusak mas. Ibaratnya kita minta uang tapi pakai pisau.

34. Apakah anda pernah menghasilkan sesuatu dari kegiatan hacking, seperti membuat atau menjual website, database, software dan lain-lain?

Pernah mas, saya dapat keuntungan juga dari situ.

35. Seberapa sering anda memanfaatkan waktu luang untuk melakukan kegiatan hacking?

Sering banget. Bulan kemarin februari itu sering banget.

36. Apakah ada sesuatu yang berubah saat anda menjadi seorang *hacker*?

Gak, sama aja ia sama aja. hehe

37. Apakah anda merasa bangga menjadi seorang *hacker/cracker*?

Gak, biasa saja.

38. Apakah anda bisa menyesuaikan diri dengan kehidupan teman-teman atau masyarakat awam?

Bisa mas, gak ada bedanya sih.

39. Apakah orang tua dan keluarga anda tahu jika anda menjadi seorang *hacker*? Jika iya bagaimana tanggapannya?

Tau, taunya cuman penggiat IT doang. Jadi ya gak tau kalau saya *hacker*.

40. Apakah teman-teman di lingkungan anda menerima aktivitas hacking yang anda lakukan?

Gimana ya, kalau dilihat dari sisinya orang-orang ya itu terserah iku uripmu kok. hehe

41. Apakah pernah ilmu hacking anda diterapkan pada kehidupan sosial yang berupa kegiatan bermanfaat?

Ya ini, social engineering. Nyampein ke teman-teman bahayanya *hacker*.

42. Apakah anda merasa berbeda dengan masyarakat yang tidak menggeluti bidang *hacker*?

Sama saja mas.

43. Apakah saat anda di lembaga pendidikan pernah di beri kesempatan untuk belajar kegiatan hacking?

Gak diberi kesempatan mas, paling-paling cuman IT saja.

44. Apakah anda pernah mengalami konflik tentang kegiatan hacking dengan masyarakat awam?

Gak pernah untuk saat ini belum pernah. Gak tau lagi kalau nanti mas. hehe

45. Apakah dengan memiliki identitas anonim di dunia maya menghambat perkenalan anda dengan orang lain baik di dunia nyata maupun maya?

Gak ada hambatan sih.

46. Kegiatan apa yang anda lakukan selain aktivitas hacking?

Otak-otak komputer, kalau dulu itu apa ikut SKI.

D. Aktivitas Anggota dalam Komunitas Surabaya *Hacker* Link?

47. Menurut anda SHL itu komunitas apa?

Komunitas penggiat IT.

48. Jabatan apa yang anda pegang dalam komunitas SHL saat ini?

Admin.

49. Sejak kapan bergabung dengan komunitas Surabaya *Hacker* Link?

Gak sampai satu tahun mas, tahun 2015 pertengahan sih. Kalau teman-temannya sih sudah kenal sejak lama. Cuma menjadi anggota resmi ya itu tahun 2015

50. Anda menyukai *hacker* sebelum atau sesudah anda bergabung dengan SHL?

Sebelum gabung mas.

51. Kenapa anda ingin bergabung di komunitas tersebut dan tidak memilih komunitas yang lain?

Kalau di Surabaya untuk yang masih aktif itu SHL. Gimana ya, aku ya punya teman. Saya sharing-sharing bareng.

52. Menurut anda apa yang spesial di SHL daripada komunitas serupa yang lain?

Kalau di SHL itu lebih condong ke penggiat IT. Saat ini ada dua komunitas di Surabaya, kalau SBH itu menjurus ke yang rusak itu. Kalau SHL itu ke whitenya. Soalnya materinya ya kayak linux kali linux, cuma gitu doang. SHL itu intinya lebih condong ke penggiat ITnya. Dibilang white atau black ya gak juga sih.

53. Selain SHL, apakah ada organisasi / komunitas lain yang anda ikuti? Sebutkan?

Kalau di dunia maya banyak mas, kalau di realnya masih SHL saja.

54. Apakah anda merasa dikontrol oleh komunitas dalam melakukan kegiatan hacking?

Kalau di kontrol gak. Biasanya ada poin-poin yang harus di tepati, seperti misalnya etika.

55. Kenapa anda lebih memilih masuk komunitas *hacker* dan tidak menjalankan aktivitas hacking sendiri di rumah?

Ya gimana ya, butuh teman buat sharing. Kalau sendirian di rumah, gak ada orang, gak ada teman gitu. Ya pastinya kita gak tau kalau ada ini, ada itu. Kalau misalkan apa ya. Dunia kan juga pasti luas mas.

56. Keuntungan apa saja yang di peroleh saat bergabung di komunitas tersebut?

Banyak mas, lebih banyak tahu.

57. Apakah dengan bergabung dalam SHL mempengaruhi penilaian Anda terhadap kegiatan hacking? atau apakah berdampak pada kegemaran Anda terhadap aktivitas hacking?

Ya kalau kalau untuk masalah ilmu IT lumayan tambah banyak ilmu. Jadi kegemaran juga meningkat.

58. Nilai-nilai apa yang selalu diajarkan dalam komunitas SHL ini?

Kalau kalau nyampaikan cuman pas materi. Kalau ada salah satu anggota yang kayak meretas gak ada etikanya pasti kena semprot. Dibilangin jangan gini gini.

59. Saat anda masuk sebagai anggota komunitas Surabaya *Hacker Link* butuh waktu berapa lama untuk beradaptasi? Bisa anda ceritakan saat awal adaptasi dengan lingkungan komunitas ini?

Gak sampai, ya pertama kali bisa langsung adaptasi. Soalnya udah kenal teman-temannya. Hehe Ya biasa, y awes kayak orang biasa gitu mas. hehe

60. Apakah teman-teman anda dalam komunitas juga menjadi sahabat dekat anda?

Uwh ia mas. Di luar juga banyak

61. Apakah Surabaya *Hacker Link* ini berkaitan dengan suatu institusi pemerintah / swasta?

Gak mas. Kalau setahuku sih masih belum.

62. Bagaimana intensitas bertemunya para *hacker* dalam suatu komunitasnya? Kalau nyata bagaimana? Maya bagaimana?

Biasanya dalam sebulan empat kali, tiap minggu sekali. Kalau sekarang udah sibuk, satu bulan paling dua kali. Kalau nyata ya lewat nongkrong gitu, Maya biasanya lewat IRC.

63. Aktivitas apa saja yang biasanya dilakukan dalam forum atau komunitas *hacker* tersebut?

Banyak mas, lebih pokoknya ke IT. Ngobrol ngalor ngidul yo akeh. haha

64. Didalam sebuah komunitas apakah ada yang biasa disebut guru atau pengajar?

Gak, gak ada mas.

65. Apakah ada sebutan penguasa pada komunitas ini?

Gak ada juga mas. hehe

66. Masing-masing dari wilayah manakah? Apakah berbeda kota atau sama? Kebanyakan dari mana?

Surabaya, jombang cuman kemarin waktu gathering terakhir gak datang.

67. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan dalam komunitas antar anggota satu dengan anggota yang lain?

Ada, misal kerja. Kayak bantu-bantu bikin web atau reparasi komputer, teknisi juga.

68. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan antar komunitas satu dengan komunitas satu dengan komunitas yang lain?

Ada mas, paling cuman sharing antar individu ke berbagai komunitas *hacker* selain SHL. Kalau untuk sharing janjiin gitu mungkin nanti bulan juli.

69. Apakah ada sebuah nickname yang anda gunakan ketika bergabung dengan sebuah komunitas? Alasan menggunakan nickname?

Namaku aja yang sekarang dari kecil itu bukan nama asli mas. Hehe jadi udah kebiasaan menggunakan inisial.

70. Apakah anda saling mengenal identitas antar *hacker* di dunia maya pada dunia nyata?

Gak mas, kalau untuk teman-teman di daerah Surabaya udah pasti tau. Kalau luar kota belum tau mas. hehe

71. Apakah dalam menjadi *hacker* ada sebuah kasta atau tingkatan kedudukan?

Paling adanya cuman sebutan suhu, master, newbie gitu – gitu aja sih mas

72. Dimana biasanya anda melakukan kegiatan menghack?

Dimana aja, kalau lagi free. Kalau gak di rumah, di warung atau wifi id.

73. Dimanakah anda melakukan proses interaksi antar para anggota *hacker*? Maya atau nyata?

Dua-duanya juga mas. Banyak mas. Hehe di forumnya SHL ada IRC.

74. Dengan media apakah anda berkomunikasi atau saling bertukar ilmu dengan para *hacker*?

IRC, facebook mas biasanya.

75. Apakah Anda pernah menggunakan informasi yang Anda ketahui untuk kebutuhan knowledge sharing di SHL?

Tergantung, kalau informasinya terkait hal yang intim ya gak berani.

76. Menurut pendapat anda berapa persen anggota *hacker* yang menyukai aktivitas hacking?

Kurang tau mas, mereka sembunyi-sembunyi. hehe

77. Pernahkah Anda dengan anggota SHL yang lain mengobrolkan tentang dunia hacking dengan pembicaraan santai?

Santai saja mas.

78. Adakah konflik dan persaingan antar komunitas?

Gak, kalau SHL gak. Dan pasti gak mungkin, kalau di luar banyak mas.

Caranya biar tidak terjadi konflik bagaimana mas?

Ia itu tadi kalau salah satu membeinya gak ada etikanya, kayak gak pantes banget itu dimarahin

79. Adakah konflik dan persaingan antar anggota komunitas?

Tidak ada konflik yang saya tahu

80. Bagaimana cara komunitas Surabaya *Hacker Link* mensosialisasikan kepada masyarakat, bahwa *hacker* sebenarnya merupakan bagian yang penting dalam kehidupan saat ini?

Dengan banyak sih, dengan acara mini gath, terus workshop.

81. Adakah sesuatu yang ingin Anda capai kedepan dalam SHL tersebut? Bagaimana cara Anda untuk mendapatkannya?

Masih belum kepikiran mas, sibuk sendiri dulu. hehe

82. Menurut anda kenapa banyak anak muda yang mempunyai hobi menjadi *hacker*?

Soalnya gimana ya. Kalau orang awam pasti belum tau. Kalau udah masuk ya wes. Semua pasti tertarik kalau anak muda itu menurutku.

83. Bagaimana perkembangan komunitas dunia *hacker* di Indonesia saat ini?

Biasa saja. Soalnya lingkunganku udah di lingkungan IT, besar. Beda kalau masnya tanya ke masyarakat awam, pasti mereka ada yang gak tau. hehe

GUIDE INTERVIEW“Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya”

Saya adalah mahasiswa jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Saat ini saya sedang melakukan studi penelitian skripsi tentang Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya.

Saya mohon bapak/ibu/sdr bersedia memberikan informasi yang saya butuhkan sebagai bahan kami untuk merumuskan subkultur yang terjadi dalam komunitas *hacker*. Atas ketersediaan dan dukungan bapak/ibu/sdr sekalian, saya menyampaikan terima kasih.

A. Profil Informan

1. Nama : Mudjianto
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Umur : 38
4. Pendidikan : Akademi
5. Pekerjaan pokok informan dan jenisnya : *Web Design*
6. Penghasilan : Rp 2.000.000

B. Tipologi *Hacker* dalam membentuk subkultur.

7. Bisakah anda cerita perjalanan hidup anda saat pertama kali menjadi *hacker*? Apa yang anda ketahui tentang sejarah munculnya *hacker*?

Sebelum menjadi *hacker*, saya bekerja di sebuah hotel di Surabaya. Dan kemudian waktu istirahat itu saya melihat komputer yang namanya internet, nah disitu muncul ketertarikan. Nah setelah ketertarikan itu saya coba-coba akhirnya kok asyik gitu loh sekitar tahun 1998 sekitar umur 19-20 mas. Akhirnya saya meninggalkan pekerjaan itu untuk mengisi ketidaktahuan tadi. Karena ada rasa penasaran itu tadi, akhirnya gak lama kemudian kerja di warnet. Nah di warnet itu mendalami beberapa apa yang sekiranya bagus, apa yang paling baik untuk melakukan pekerjaan itu tadi. Setelah lambat-lambat laun akhirnya saya bergabung di salah satu channel di aplikasi chatting. Lalu pertama kali saya gak tau apa-apa, tapi di situ belajar dari mulai awam basic bareng teman-teman. Lambat laun akhirnya beberapa tahun kemudian kita mendirikan sebuah forum, nah forum itu namanya Surabaya Hacker Link, karena dimana ilmu itu gak dipergunakan, akhirnya kita share. Di situ kita juga membuat sebuah

seminar, dimana seminar itu tadi didatangi oleh berbagai kota. Karena saat itu hanya sekitar 3 forum *hacker* di Indonesia, salah satunya SHL. Nah di Surabaya diadakan sebuah seminar itu tadi, juga ketemu darat bareng teman-teman sesama *hacker*, nah di situ kita bahas semuanya. Nah setelah itu sampai ke puncaknya masing-masing anggota membuka cabang dari Surabaya Hacker Link. Nah jadi para admin membuka forum lagi di luar daerah, yang paling baru ini Sidoarjo *Hacker Link*. Banyak dari sub forum itu tadi mulai dari permasalahan carder, phishing, hacking dan lain-lain itu tadi mereka membuat forum sendiri-sendiri. Karena pada dasarnya mereka dari Surabaya Hacker Link. SHLnya sendiri terbentuk tahun 2004, lalu forumnya aktif sekitar tahun 2007

8. Apakah anda mengenal atau mengetahui beberapa tokoh *hacker* dunia?

Mengenal, cuman beberapa saja. Sebenarnya banyak *hacker-hacker* lain di dunia yang tidak terdeteksi oleh media.

9. Dari mana anda mendapatkan ilmu / cara tersebut?

Saya mendapatkan dari berbagai macam sumber, jadi gak satu sumber saja. Jadi yang penting intinya kita harus mencari apa yang kita butuhkan. Kita juga harus membutuhkan sebuah praktik, bagaimana caranya agak kita masuk ke web sasaran. Nah seperti itu. Nah dulu sebelum ada google itu, saya pakai mesin pencari altavista milik yahoo.

Apakah anda juga mencari informasi tentang hacking selain internet?

Berhubung dulu, eh buku itu masih belum banyak beredar. Jadi saya belajarnya autodidact

10. Siapa peran yang membantu anda menjadi seorang *hacker*?

Untuk teman mungkin sebagian, biasanya teman ikut membantu saya itu kalau ada *wor*. Jadi selain itu, kita independen sendiri-sendiri.

Apakah ada dorongan teman gak saat awal kali melakukan hacking mas?

Gak mas, diri sendiri saja.

11. Apakah orang tersebut masih menjadi partner anda dalam melakukan kegiatan hacking sehari-hari?

Masih dan sekarang pun seperti saudara sendiri. Jadi kita butuh apa butuh apa untuk masalah teknik hacking kita di bantu nyariin. Seperti butuh server, nah saya di fasilitasi.

12. Apakah mudah belajar teknik hacking?

Dibilang mudah juga tidak, dibilang susah juga tidak. Yang penting kita ada kemauan. Selama ada kemauan tekad, pasti kita bisa menjadi seorang *hacker*.

13. Sudah berapa lama anda menekuni dan belajar dalam mengasah kehebatan anda dalam dunia *hacker*?

Mulai tahun 98 sampai sekarang.

14. Masyarakat mengetahui bahwa anda *hacker* dilihat dari segi apa?

Selama ini masyarakat masih belum tau kalau saya *hacker*. Karena di sini saya gak mau mereka mengetahui bahwa saya ini *hacker*. Biarkan mereka tahu sendiri siapa saya sebenarnya. Masyarakat tahunya saya cuman bekerja saya, bukan sebagai *hacker*.

15. Saat orang-orang mengetahui anda *hacker*, sikap anda seperti gimana?

Biasa saja. Kalau diminta tolong, saya insya allah bisa mas.

16. Dalam melakukan hacking apakah ada proses atau tahapan yang harus dilakukan bagi seorang *hacker*?

Pasti, seperti halnya kita memasak nasi. Itu kita juga harus tau bentuk web atau aplikasinya apa. Terus kemudian celahnya kita juga harus tau bagaimana. Paling tidak kita harus mengetahui satu buah CMS atau aplikasi yang digunakan web tersebut.

C. Makna Hacking bagi *Hacker*

17. Menurut anda, siapakah *hacker* itu?

Hacker itu adalah orang-orang yang memiliki niat untuk meretas keamanan security. Mereka tujuannya hanya itu saja. Mereka tujuannya hanya untuk itu saja, meretas. Sampai kapanpun orang *hacker* itu selalu penasaran. Karena peretasan itu dilakukan Karena mereka penasaran. Sampai kapanpun *hacker* itu selalu penasaran. Bukan abal-abal, kalau abal-sudah selesai meretas ya sudah selesai, gak mau lanjut lagi. Tapi kalau bener-bener *hacker*, dia selalu eksplor kemampuannya. Mankanya rata-rata *hacker* itu dipekerjakan sebuah perusahaan.

Oh, agar tidak menyimpang ya mas mankanya kok dipekerjakan?

Ia bener.

18. Apakah ada istilah selain *hacker* dalam peretasan di dunia maya?

Nah di sini kan ada beberapa tipe *hacker* ada white ada black. Nah yang black ini cuman hanya bisa meretas. Tetapi yang white, mereka

juga bisa meretas tetapi juga bisa defend. Masih banyak lagi, grey juga ada, pink juga ada.

19. Bagaimana perasaan anda pertama kali melakukan hacking?

Eh pertama kali itu seneng.

20. Saat anda merasa lega dan sukses, apakah anda semakin tertantang untuk menaikkan level anda dalam melakukan kegiatan hacking?

Betul, sama halnya seperti orang bekerja dia pasti ingin dan ingin lebih mas.

21. Aktivitas hacking seperti apa yang anda lakukan?

Eh, banyak seperti patching sampai SQL injection

22. Sendiri atau dengan teman anda melakukan proses hacking?

Sendiri. Kalau dengan teman jarang, cuman kalau wor saja.

23. Selama mengetahui dunia *hacker*, sudah berapa kali anda menghack, dan seperti apa bentuknya?

Saat ini paling sebulan 2 kali, beda dulu setiap hari pasti ngehack mas. hehe

24. Dalam melakukan proses hacking apakah anda selalu membutuhkan jaringan internet?

Pasti itu.

25. Bagaimana cracking / hacking itu dilakukan? Dan dengan teknik apakah anda biasanya dalam melakukan proses hacking? Serta teknik apa yang paling anda sukai dalam melakukan proses tersebut?

Kalau saya sukanya macam-macam, tergantung moodnya saja. Kadang makai injection. Tergantung mood saja.

26. Apakah anda merasa tidak puas dengan kehidupan nyata sehingga anda terjun ke dunia virtual?

Hmm, tidak begitu. Ini sekedar hobi saja kita lakukan.

27. Adakah simbol-simbol atau pesan khusus yang diberikan seorang *hacker* kepada korban? Seperti apa bentuknya?

Ada, biasanya kita menginformasikan supaya user tersebut melakukan perbaikan terhadap CMS tersebut.

Apakah anda meminta bayaran mas dari aktivitas itu?

Kalau saya pribadi ndak. Mungkin kalau orang lain ya, mereka gunakan itu untuk mencari nafkah. Tapi kalau saya pribadi ndak begitu. Saya hanya menginformasikan saja kalau webnya itu ada kerentanan

28. Kegiatan hacking apa saja yang pernah anda lakukan dari segi legal & illegal menurut hukum?

Ia seperti halnya *hacker-hacker* lain. Mulai dari carder, phising, Phreaking.

29. Saat ini anda lebih condong ke illegal / legal dalam melakukan kegiatan hacking?

Saat ini saya sudah condong ke white, dulu black. Karena itu tadi, pekerjaan kalau kita hanya mengerti tentang *hacker* yang black, kita gak ngerti updatenya berbagai macam security. Karena teknikal website itu banyak mas. Ini diluar dari konten black. Kalau white itu pekerjaannya hanya memperbaiki error, melindungi bug, ini kenapa seperti ini.

30. Banyak masyarakat yang menanggapi bahwa *hacker* merupakan sekumpulan orang yang berusaha melawan. Apakah itu benar dan bagaimana tanggapan anda?

Kalau-kalau saya sih gak setuju ya, masalahnya saya pribadi *hacker-hacker* saat ini jarang ada yang kayak gitu. Kecuali *hacker-hacker* ababil pemula

31. Menurut anda, apakah hacking itu merupakan perbuatan yang melanggar? Jika ya apa alasannya dan jika tidak apa juga alasannya?

Melanggar atau tidaknya, itu tergantung dari kebijakan internet itu sendiri. Karena apa, kita di sini kan hanya meretas kerentanan.

32. Dalam melakukan proses black hacking atau cracking apakah anda tidak merasa takut jika terkena undang-undang pidana?

Takut ia, hanya saja didorong rasa penasaran mau gak mau harus terjun juga. Daripada setengah-setengah, mending seratus persen fokus.

33. Apakah anda pernah mendapatkan bayaran dari kegiatan hacking dilakukan?

Kalau mendapatkan bayaran dalam artian meminta gak pernah. Cuma kalau diberi imbalan terima kasih itu ya itupun seikhlasnya.

34. Apakah anda pernah menghasilkan sesuatu dari kegiatan hacking, seperti membuat atau menjual website, database, software dan lain-lain?

Kalau seperti itu, he pernah cuman berhubung dari sisi individu sendiri menolak. Gak jadi dah. Menjual database email kartu kredit pernah mas..

35. Seberapa sering anda memanfaatkan waktu luang untuk melakukan kegiatan hacking?

Jika waktu luang, gak terlalu sibuk, baru menjalankan aktivitas hacking itu.dikondisikan.

36. Apakah ada sesuatu yang berubah saat anda menjadi seorang *hacker*?

Kalau yang berubah ia pasti. Manusia kan punya pilihan dia apa-apa kebebasannya apa. Ya saya rasa biasa saja sih.

37. Apakah anda merasa bangga menjadi seorang *hacker/cracker*?

Untuk bangga saya gak terlalu bangga. Saya merasa ilmu saya masih belum mumpuni dibandingkan degan *hacker-hacker* yang lain. Terus terang saya pribadi masih butuh asahan, walau teman-teman bilang saya master. Saya juga masih belum punya rasa puas.

38. Apakah anda bisa menyesuaikan diri dengan kehidupan teman-teman atau masyarakat awam?

Hmm, tentu. Dari segi sahabat saya gak memilih dari hitam atau putih, jahat atau baik. Setidaknya kalau dia mau berteman dengan saya ya monggo silahkan. Entah dia *hacker* atau apa, saya gak terlalu mengurus kehidupan mereka.

39. Apakah orang tua dan keluarga anda tahu jika anda menjadi seorang *hacker*? Jika iya bagaimana tanggapannya?

Orang tahu tahunya saya pintar IT. Kalau istri mah sudah jago hacking juga. haha

40. Apakah teman-teman di lingkungan anda menerima aktivitas hacking yang anda lakukan?

Selama ini belum ada yang tau mas. hehe

41. Apakah pernah ilmu hacking anda diterapkan pada kehidupan sosial yang berupa kegiatan bermanfaat?

Ya pernah terlalu sering, gathering SHL itu mas.

42. Apakah anda merasa berbeda dengan masyarakat yang tidak menggeluti bidang *hacker*?

Saya rasa kembali ke pribadi masing-masing. Kalau ini kalau berhubungan sama mereka sama saja. Karena mereka punya skill sendiri-sendiri.

43. Apakah saat anda di lembaga pendidikan pernah di beri kesempatan untuk belajar kegiatan hacking?

Gak ada, karena jaman dulu belum ada internet. hehe

44. Apakah anda pernah mengalami konflik tentang kegiatan hacking dengan masyarakat awam?

Gak pernah, karena masyarakat awam belum tahu. hehe

45. Apakah dengan memiliki identitas anonim di dunia maya menghambat perkenalan anda dengan orang lain baik di dunia nyata maupun maya?

Ada, gak ada hambatan sih sama aja. hehe

46. Kegiatan apa yang anda lakukan selain aktivitas hacking?

Bercocok tanam, dengerin lagu, ngegame. hehe

D. Aktivitas Anggota dalam Komunitas Surabaya Hacker Link?

47. Menurut anda SHL itu komunitas apa?

Komunitas hacking.

48. Jabatan apa yang anda pegang dalam komunitas SHL saat ini?

Saat ini masih sebagai administrator utama. Tapi dengan regenerasi sekitar bulan juli ada serah terima terhadap jabatan baru.

49. Sejak kapan bergabung dengan komunitas Surabaya Hacker Link?

Tahun 2004 itu mas. hehe

50. Anda menyukai *hacker* sebelum atau sesudah anda bergabung dengan SHL?

Sebelum hehe

51. Kenapa anda ingin bergabung di komunitas tersebut dan tidak memilih komunitas yang lain?

Karena, gimana ya. Hehe kebanyakan teman-teman di situ. Nah di situ kita melakukan pendekatan dan semacamnya lebih erat. Daripada orang lain yang masuk tanpa kita ketahui.

52. Menurut anda apa yang spesial di SHL daripada komunitas serupa yang lain?

Yang penting kita tetep bareng, apapun yang terjadi kita tetp handle bareng, intinya tetep kompak.

53. Selain SHL, apakah ada organisasi / komunitas lain yang anda ikuti? Sebutkan?

Gak ada.

54. Apakah anda merasa dikontrol oleh komunitas dalam melakukan kegiatan hacking?

Tidak, justru sebaliknya. Saya yang mengkontrol mereka. Hahaha karena mereka masih muda, butuh pengarahan. Intinya bagaimana kita menjinakkan para *hacker* pemula.

Arahan apa yang anda bimbing?

Seperti yang saya lakukan dulu dulu. Bagaimana sih kita melakukan etika *hackernya* itu. Karena meretas itu ada etikanya juga.

55. Kenapa anda lebih memilih masuk komunitas *hacker* dan tidak menjalankan aktivitas hacking sendiri di rumah?

Dua-duanya jalan semua. Hanya saja disini apa saja yang sudah saya ketahui akan saya infokan ke forum itu tadi. Karena apa, teknologi setiap detik pasti berubah.

56. Keuntungan apa saja yang di peroleh saat bergabung di komunitas tersebut?

Untuk keuntungan kembali ke individu masing -masing. Kalau ilmu gak kita sebarin itu untuk apa, intinya apa yang kita tahu kita share saja. Entah mereka paham atau tidak, dilakukan atau tidak, setidaknya kita sudah memberikan materi itu tadi. Untuk apa? Untuk pembelajaran, untuk memenuhi rasa haus mereka. Karena apa, seperti yang saya utarakan di awal tadi, bahwa *hacker* itu haus akan pengetahuan dunia hacking.

57. Apakah dengan bergabung dalam SHL mempengaruhi penilaian Anda terhadap kegiatan hacking? atau apakah berdampak pada kegemaran Anda terhadap aktivitas hacking?

Semakin meningkat mas tentunya. hehe.

58. Nilai-nilai apa yang selalu diajarkan dalam komunitas SHL ini?

Banyak mas, salah satunya membaca. membaca thread, mendengarkan dan mencoba. Itu saja.

59. Apakah teman-teman anda dalam komunitas juga menjadi sahabat dekat anda?

Ia jadi sahabat dekat. Karena orang lain saya anggap sebagai saudara sendiri. Bisa sharing, bisa saling kumpul, intinya di luar dunia hacking. Intinya termasuk orang-orang yang kita percayai.

60. Apakah Surabaya Hacker Link ini berkaitan dengan suatu institusi pemerintah / swasta?

Gak mas. Kalau setahuku sih masih belum.

Kalau ijin sudah ada belum mas?

Untuk sementara ini kita masih berupa organisasi yang belum ada ijinnya.

Untuk rencana ke depannya gimana?

Untuk rencana ke depan masih menunggu informasi dari regenerasi yang baru nanti.

Sebenarnya ya kalau anda mengajukan ijin ke pemerintah kira-kira dibolehin gak? Kan maaf mas, forum *hacker* itu saat ini masih dikatakan sekumpulan orang-orang jahat.

Nah, kembali lagi ke pemerintahan itu tadi. Alangkah baiknya pemerintah itu tadi memberikan ijin kepada orang atau komunitas ini untuk melakukan legalisasi, karena apa. Karena *hacker-hacker* Indonesia paling ditakuti oleh *hacker-hacker* dunia.

61. Bagaimana intensitas bertemunya para *hacker* dalam suatu komunitasnya? Kalau nyata bagaimana? Maya bagaimana?

Kalau maya biasanya ngumpul di IRC, setelah itu kita larinya berkumpul di forum. Setelah di forum baru kita ketemu darat.

62. Aktivitas apa saja yang biasanya dilakukan dalam forum atau komunitas *hacker* tersebut?

Hmm, untuk yang lagi malas mungkin buka-buka facebook. Tapi kalau untuk mereka yang lain pasti buka aplikasi sendiri-sendiri. Tapi sebenarnya kalau mereka mau mendengarkan banyak hal bagus yang dapat mereka dengarkan..

63. Didalam sebuah komunitas apakah ada yang biasa disebut guru atau pengajar?

Kalau di komunitas ini ndak ada mas. Hanya saja, dari sisi pengalam yang berbeda. Yang muda biasanya lebih respek sama yang lebih tua.

Nah gini mas, maaf saat ini umur anda 38 tahun. Apakah anda merasa minder sama mereka yang masih remaja, begitu juga apakah sebaliknya mereka merasa minder sama anda.

Kalau minder gak sih, justru mereka yang merasa sungkan. Malah saya sering katakan, gak usah sungkan. Kalau mau curhat, monggo saja datang ke gatheringnya. Nanti kalau ada yang susah, kita bantu.

64. Apakah ada sebutan penguasa pada komunitas ini?

Kalau penguasa juga gak ada mas. hehe

65. Masing-masing dari wilayah manakah? Apakah berbeda kota atau sama? Kebanyakan dari mana?

Rata-rata dari Indonesia mas di dalam forum. Kalau di dunia nyata banyak yang dari pandaan, sidoarjo, Mojokerto, Jombang, Lamongan. Kalau dulu sampai Jogja, Jakarta, Medan, sampai datang ke sini. Mungkin 3-4 bulan sekali mereka bisa datang. Dari segi ongkos kan besar biasanya.

66. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan dalam komunitas antar anggota satu dengan anggota yang lain?

Ada sih, biasanya kalau ada perencanaan sesuatu. Pasti ada.

67. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan antar komunitas satu dengan komunitas satu dengan komunitas yang lain?

Kalau antar komunitas gak ada. Seringnya malah sering bermusuhan. haha.

68. Apakah ada sebuah nickname yang anda gunakan ketika bergabung dengan sebuah komunitas? Alasan menggunakan nickname?

Nickname itu sebagai identitas siapa kita, gitu saja..

69. Apakah anda saling mengenal identitas antar *hacker* di dunia maya pada dunia nyata?

Tergantung, jika kita mengenal beliau-beliau. Tidak mengenal nick-nick dia. Justru kalau anonim itu yang bikin penasaran.

70. Apakah dalam menjadi *hacker* ada sebuah kasta atau tingkatan kedudukan?

Gak mas, sama saja. Hanya sebutannya saja biar lebih akrab seperti suhu, newbie, suhu, master, dan lain-lain.

71. Dimana biasanya anda melakukan kegiatan menghack?

Paling sering di tempat kerja, di rumah juga..

72. Dimanakah anda melakukan proses interaksi antar para anggota *hacker*? Maya atau nyata?

Tergantung juga kalau situasinya di maya ya dimaya, kalau ketemu langsung juga bisa pada saat gathering.

73. Dengan media apakah anda berkomunikasi atau saling bertukar ilmu dengan para *hacker*?

IRC, BBM WA, ada grupnya sendiri untuk komunitasnya..

74. Apakah Anda pernah menggunakan informasi yang Anda ketahui untuk kebutuhan knowledge sharing di SHL?

Kalau itu sudah jarang sekarang. Karena setelah regenerasi itu jarang saya informasikan. Kecuali dari anak-anak regenerasi itu.

Saat ini sudah berapa kali regenerasi mas?

He, baru satu kali ini. Sekarang dipegang sama david. Masih sangat muda, dan dia multitalenta.

75. Menurut pendapat anda berapa persen anggota *hacker* yang menyukai aktivitas hacking?

Mungkin sekitar 10-20% saja mas yang bener-bener mas.

Loh loh mas, kok sitik?

Ia. Hehe biasanya mereka hanya sekedar pingin tahu saja. Terus praktek ada yang berhasil dan gagal, selesai. Gak nyoba dan belajar lagi, tapi mereka masih sering datang.

76. Pernahkah Anda dengan anggota SHL yang lain mengobrolkan tentang dunia hacking dengan pembicaraan santai?

Terlalu sering malahan. Cuman sekarang pada sibuk sendiri-sendiri, jadi jarang dilakukan kecuali kalau sudah bertemu, berkumpul gitu baru kita ngobrol.

77. Adakah konflik dan persaingan antar komunitas?

He, sepertinya ada konflik. Kita juga kurang tau sebabnya apa, yang kita tahu kita *crash* sama mereka. Kita gak suka cara mereka.

Terus solusi anda biar tidak crash lagi gimana?

Sampai saat ini kita tidak memperbaiki hubungan tersebut, jadi tetep saat ini masih crash.

Nah, biar gak ada konflik dengan komunitas lainnya gimana mas?

Kalau menurut aku intinya harus dirangkul. Cuman yang dirangkul di sini terkadang sombong, terlalu wah. Harus sadar diri lah.

78. Adakah konflik dan persaingan antar anggota komunitas?

Pernah, itu kadang terlalu sering. Kerennya di situ, bagaimana terus kita kumpul bareng hehe.

79. Bagaimana cara komunitas Surabaya Hacker Link mensosialisasikan kepada masyarakat, bahwa *hacker* sebenarnya merupakan bagian yang penting dalam kehidupan saat ini?

Itu kita sudah pernah mengadakan seminar memperkenalkan internet ke masyarakat awam di sebuah kampus. Kembali ke visi misinya individu itu sendiri, ke white atau black.

Anda berharap agar *hacker* di cap sebagai orang baik di masyarakat awam?

Semoga saja seperti itu. Karena gak semua *hacker* itu semua. Walaupun ada yang jahat, setidaknya diminimalisir.

80. Adakah sesuatu yang ingin Anda capai kedepan dalam SHL tersebut? Bagaimana cara Anda untuk mendapatkannya?

Harapan sih kepingin semuanya berjalan dengan bagus dan lancer dan mereka punya kehidupan yang baik dan layak. Karena mayoritas orang *hacker* itu orang yang miskin mas. Tidak ada *hacker* orang kaya.

Loh kok bisa gitu mas?

Ya mungkin dari takdirnya. Hehe

Lah, padahal kan peralatan untuk hacking itu gak murah mas?

Ia he'eh. Hehe tapi kan kembali lagi mayoritas 80% *hacker* itu orang yang gak punya.

Kenapa mas tidak meninggalkan pekerjaan *hacker* lalu ambil profesi lainnya yang lebih menjanjikan?

Kembali ke hoby mas. Hehe kalau ada sinkronisasi antar hobi dengan kerja itu ada, saya seneng mas meskipun penghasilannya terbatas. Daripada kita di luar hati di luar naluri, rasanya kan gak enak, merasa terpaksa sedih. Kalau dilakukan dengan pasti enak mas.

81. Menurut anda kenapa banyak anak muda yang mempunyai hobi menjadi *hacker*?

Setiap orang memiliki visi misi sendiri mas, baik buruk kita juga tidak tahu. Easy come, easy go. Jadi suatu saat dia bisa datang, pergi. Tapi untuk yang bener-bener *hacker*, mereka pasti akan melakukan aksi hacking karena dia bangga. Ada juga dari segi individu yang tidak menyukai, ada yang menerima ada yang nggak. Intinya ada pro dan kontra.

Pendapat anda sebagai sesepuh SHL, banyak anak muda yang lebih memilih menggeluti bidang *hacker* daripada melanjutkan pendidikan apakah itu benar?

Kalau menurut saya itu gak benar mas. Apapun alasannya, pendidikan formal itu sangat penting sekali. Justru disini saya menginformasikan buat teman-teman *hacker* untuk melanjutkan sekolahnya sampai jenjang sarjana karena pendidikan itu penting sekali. Bahkan ada seorang teman, dia tidak sekolah saya beri arahan, saya beri solusi, saya beri motivasi. Its okay kamu jadi *hacker* gak apa, yang penting kamu tetep melakukan pendidikan formal.

82. Bagaimana perkembangan komunitas dunia *hacker* di Indonesia saat ini?

Sedang menjamur sekarang mas, beda dengan tahun 2004 dulu mas. Masih sedikit yang minat ke bidang ini. Internet masih susah, ke warnet juga gak tau mau ngapain. Dulu kan teknologi mentoknya di situ doang. Kirim-kirim email gitu.

GUIDE INTERVIEW

“Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya”

Saya adalah mahasiswa jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Saat ini saya sedang melakukan studi penelitian skripsi tentang Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya.

Saya mohon bapak/ibu/sdr bersedia memberikan informasi yang saya butuhkan sebagai bahan kami untuk merumuskan subkultur yang terjadi dalam komunitas *hacker*. Atas ketersediaan dan dukungan bapak/ibu/sdr sekalian, saya menyampaikan terima kasih.

A. Profil Informan

1. Nama : Wahyu irwanto
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Umur : 25
4. Pendidikan : SMA
5. Pekerjaan pokok informan dan jenisnya : Wiraswasta
6. Penghasilan : Rp 3.000.000

B. Tipologi *Hacker* dalam membentuk subkultur.

7. Bisakah anda cerita perjalanan hidup anda saat pertama kali menjadi *hacker*? Apa yang anda ketahui tentang sejarah munculnya *hacker*?

Pertama kali dari partner, anu partner apa partner teknisi mas teknisi komputer. Terus di saat apa pembelajaran kok banyak-banyak tentang *hacking*, saya cuman pingin tahu akhirnya tertarik. Itu sekitar tahun 2010 saat itu umur masih 20 tahun..

8. Apakah anda mengenal atau mengetahui beberapa tokoh *hacker* dunia?

Kalau *hacker* dunia ya Kevin Mitnick.

9. Dari mana anda mendapatkan ilmu / cara tersebut?

Banyakan dari searching google.

Apakah ada informasi yang didapat selain internet?

Yang pasti kebanyakan google, terus media buku online, youtube, buku sendiri..

10. Siapa peran yang membantu anda menjadi seorang *hacker*?

Dari dulu cuman belajar sendiri sih..

11. Apakah orang tersebut masih menjadi partner anda dalam melakukan kegiatan *hacking* sehari-hari?

Kalau teknik *hacking* sepertinya dibidang muda ya mudah. Di bilang susah ya susah. Karena apa? Kita juga mencari kelemahan di sistem tersebut. Dari kelemahan itu kita gak tau Bahasa pemrograman kita tidak akan tahu.

12. Apakah mudah belajar teknik *hacking*?

Ya gak mesti, tergantung tingkat kesulitannya banyak. Kalau misalkan kayak hal yang sepele juga mesti gampang mas pasti juga bisa.

13. Sudah berapa lama anda menekuni dan belajar dalam mengasah kehebatan anda dalam dunia *hacker*?

Sejak 2011 itu mas. Tapi ada jedanya mas. Dulu sekitar tahun 2011 kan cuman sekedar masih newbie. Terus karena bosan, saya belajar mempercantik windows, belajar pakai software. Jadi apa mengoptimalkan OS, jadi belajar OS, belajar linux ya udah. Jedanya mungkin 1 sampai 2 tahunan

14. Masyarakat mengetahui bahwa anda *hacker* dilihat dari segi apa?

Masyarakat tahunya dari segi membantu, kalau ada yang pingin apa. Pingin minta bantuan, saya bantu dan mereka tahunya saya cuman sebagai penggiat IT.

15. Saat orang-orang mengetahui anda *hacker*, sikap anda seperti gimana?

Saya tersenyum, soalnya saya bukan perasa.

16. Dalam melakukan *hacking* apakah ada proses atau tahapan yang harus dilakukan bagi seorang *hacker*?

Jadi awalnya kita mencari informasi dulu, terus kita mencari bug kelemahan pada suatu sistem tersebut. Ketiga baru kita eksploit. Setelah eksploit, baru kita menanam backdoor dan menghilangkan jejak. Itu saja.

C. Makna *Hacking* bagi *Hacker*

17. Menurut anda, siapakah *hacker* itu?

Hacker itu sebenarnya aktivis. Tidak dalam bidang IT saja. *Hacker* ini bisa dibidang aktivis memberikan hak-hak orang untuk kebebasan

18. Apakah ada istilah selain *hacker* dalam peretasan di dunia maya?

Kalau istilahnya ada sih *cracker*.

19. Bagaimana perasaan anda pertama kali melakukan *hacking*?

Have fun saja mas. Karena apa ya, kita seneng saja bisa meretas sistem pas tau kelemahannya.

20. Saat anda merasa lega dan sukses, apakah anda semakin tertantang untuk menaikkan level anda dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Pasti.

21. Aktivitas *hacking* seperti apa yang anda lakukan?

Banyak, dari mengganti indeks, terus rooting, main server, terus cracking. Jadi cracking istilahnya ganti software yang berbayar dijadikan free..

22. Sendiri atau dengan teman anda melakukan proses *hacking*?

Sendiri. Kalau dengan teman pernah, cuman hampir 10 persen jarang.

23. Selama mengetahui dunia *hacker*, sudah berapa kali anda meng*hack*, dan seperti apa bentuknya?

Kalau *hacking* mungkin setiap hari mas. Mungkin dalam arti kegiatan *hacking* yang sesungguhnya. Hanya untuk meningkatkan ilmu saja..

24. Dalam melakukan proses *hacking* apakah anda selalu membutuhkan jaringan internet?

Kalau jaringan internet gak mesti. Karena kayak kita apa memasuki jaringan wifi juga gak perlu internet.

25. Bagaimana cracking / *hacking* itu dilakukan? Dan dengan teknik apakah anda biasanya dalam melakukan proses *hacking*? Serta teknik apa yang paling anda sukai dalam melakukan proses tersebut?

Kalau teknik saya sukanya defezzer, kayak SQL injection, terus exploit. Terus sukanya mainnya script..

26. Apakah anda merasa tidak puas dengan kehidupan nyata sehingga anda terjun ke dunia virtual?

Saya rasa gak sih, karena saya cuman ingin menambah pengetahuan saja..

27. Adakah simbol-simbol atau pesan khusus yang diberikan seorang *hacker* kepada korban? Seperti apa bentuknya?

Kalau pesan khusus pastilah. Biasanya kita report admin, jadi tolong lindungi sistem anda. Jadi jangan sampai sistem anda ada lubangnyaa..

28. Kegiatan *hacking* apa saja yang pernah anda lakukan dari segi legal & illegal menurut hukum?

Kalau legal sepertinya kayak apa ya jarang sih kalau legal. Legal itu seperti kita merubah sistem tapi sepengetahuan admin itu sendiri. Terus lomba..

29. Saat ini anda lebih condong ke illegal / legal dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Mungkin sekitar 80% banyak illegalnya.

30. Banyak masyarakat yang menanggapi bahwa *hacker* merupakan sekumpulan orang yang berusaha melawan. Apakah itu benar dan bagaimana tanggapan anda?

Kita melawan karena pemerinahan. Saya rasa pemerintahan kita kurang-kurang memperhatikan masyarakat. Apalagi di saat apa dimasyarakat kelas bawah. Jadi kita merasa melawan karena agar pemerintah melawan masyarakat kelas bawah. Kita memberikan slogan, slogan dalam arti gini. kita memberikan apa pemberitahuan kepada masyarakat agar masyarakat tahu oh masyarakat kelas bawah butuh perhatian.

31. Menurut anda, apakah *hacking* itu merupakan perbuatan yang melanggar? Jika ya apa alasannya dan jika tidak apa juga alasannya?

Saya rasa gak sih, karena apa. Kita melakukan gini ya apa kebebasan. Kalau illegal menurut undang-undang lalu mengganti indeks, itu melanggar. Tetapi kalau missal kita menitip file, saya rasa ndak. Menurut undang-undang ITE itu.

32. Dalam melakukan proses black *hacking* atau cracking apakah anda tidak merasa takut jika terkena undang-undang pidana?

Gak takut, ya karena ada etika untuk *hackingnya*.

33. Apakah anda pernah mendapatkan bayaran dari kegiatan *hacking* dilakukan?

Gak gak pernah mas..

34. Apakah anda pernah menghasilkan sesuatu dari kegiatan *hacking*, seperti membuat atau menjual website, database, software dan lain-lain?

Saya rasa gak pernah sih, karena saya sendiri kalau buat ya untuk diri sendiri. Saya buat juga free, karena saya punya prinsip open source.

35. Seberapa sering anda memanfaatkan waktu luang untuk melakukan kegiatan *hacking*?

Di saat ada waktu luang, kalau ada waktu bebas ya sudah saya lakukan.

36. Apakah ada sesuatu yang berubah saat anda menjadi seorang *hacker*?

Kalau berubah dikit, karena apa karena kehidupan saya di dunia nyata otomatis berkurang. Karena apa kita selalu berhaapan di dunia maya dunia virtual.

37. Apakah anda merasa bangga menjadi seorang *hacker/cracker*?

Saya rasa ndak sih, semuanya sama.

38. Apakah anda bisa menyesuaikan diri dengan kehidupan teman-teman atau masyarakat awam?

Tetep sama saja, masih bisa menyesuaikan. Saya punya sahabat juga, karena kita hidup di dunia nyata mas..

39. Apakah orang tua dan keluarga anda tahu jika anda menjadi seorang *hacker*? Jika iya bagaimana tanggapannya?

Kalau orang tau tidak tau, kalau istri tahu. Istri cuman apa suka sih sedikit, karena sama-sama keluarga dia tidak mengerti dunia *hacking*.

40. Apakah teman-teman di lingkungan anda menerima aktivitas *hacking* yang anda lakukan?

Menerima mas

41. Apakah pernah ilmu *hacking* anda diterapkan pada kehidupan sosial yang berupa kegiatan bermanfaat?

Kegiatan bermanfaat ada, seperti workshop, karena apa kayak seperti gathering jadi apa, kita memberikan pelajaran supaya tahu gimana sih caranya kita apa mengetes suatu web. Jadi misalkan ada seseorang melakukan di bidang programming, dia akan tau kelemahannya.

42. Apakah anda merasa berbeda dengan masyarakat yang tidak menggeluti bidang *hacker*?

Saya rasa gak sih, semuanya sama.

43. Apakah saat anda di lembaga pendidikan pernah di beri kesempatan untuk belajar kegiatan *hacking*?

Kalau dulu masih nganu masih itungannya belum ada akses, karena minim. Itupun kalau kita sudah main internet kita sudah seneng..

44. Apakah anda pernah mengalami konflik tentang kegiatan *hacking* dengan masyarakat awam?

Gak pernah.

Kok bisa gak pernah mas, piye carane?

Caranya ya kita berbaur sama masyarakat, teman-teman, jadi kita apa menganggap semua teman sama. Jadi kita bergaul seperti biasa, tanpa ada batasan gitu.

45. Apakah dengan memiliki identitas anonim di dunia maya menghambat perkenalan anda dengan orang lain baik di dunia nyata maupun maya?

Saya rasa tidak ada hambatan.

46. Kegiatan apa yang anda lakukan selain aktivitas *hacking*?

Bermusik juga, bekerja juga. Bekerjanya berdagang, berdagang spare part elektronik

D. Aktivitas Anggota dalam Komunitas Surabaya Hacker Link?

47. Menurut anda SHL itu komunitas apa?

Saya rasa white hat *hacker*.. karena apa, konteksnya kita itu kita gak akan memberikan contoh yang black hat. Setiap kegiatan kita arahkan ke kegiatan positif.

48. Jabatan apa yang anda pegang dalam komunitas SHL saat ini?

Admin penasihat

49. Sejak kapan bergabung dengan komunitas Surabaya Hacker Link?

Komunitas sebenarnya udah lama, sejak tahun 2013an. Itupun masih apa, masih sepi. Karena banyak yang vakum. Jadi antara SBH dan SHL hampir sama, dulu masih ramai SBH. Ada pemikiran kenapa kok SHL kok sepi. Jadi saya buat ayo ngopi bareng, terus berakhir dengan sharing. Setelah sharing, akhirnya muncul gathering.

50. Anda menyukai *hacker* sebelum atau sesudah anda bergabung dengan SHL?

Sebelum gabung mas

51. Kenapa anda ingin bergabung di komunitas tersebut dan tidak memilih komunitas yang lain?

Kalau bergabung dengan SHL, kita itu gimana ya. Saya anggap seperti keluarga, nah kalau kita berkomunikasi dengan komunitas yang lain kita sama-sama admin harus menjunjung tinggi. Kalaupun kita apa, masuk komunitas lain, kita menjunjung komunitas lain. Itu sama saja menjatuhkan komunitasnya kita..

52. Menurut anda apa yang spesial di SHL daripada komunitas serupa yang lain?

Kalau spesialnya, saling itu kalau di komunitas SHL kita saling memberikan support. Jadi kalau ada kesalahan, kita ada yang mengarahkan.

Itu yang mengarahkan siapa mas?

Biasanya para sesepuh yang mengarahkan..

53. Selain SHL, apakah ada organisasi / komunitas lain yang anda ikuti? Sebutkan?

Banyak mas cuman gak mesti, kadang gonta ganti. Yang paling sering tetep SHL.

54. Apakah anda merasa dikontrol oleh komunitas dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Di kontrol sih gak, karena kita Cuma sebagai admin juga menjunjung tinggi saja..

55. Kenapa anda lebih memilih masuk komunitas *hacker* dan tidak menjalankan aktivitas *hacking* sendiri di rumah?

Dulu single mas, karena tidak terarah. Terus bosan, akhirnya gabung komunitas. Karena saya dapat etikanya saat masuk komunitas..

56. Keuntungan apa saja yang di peroleh saat bergabung di komunitas tersebut?

Banyak mas, lebih banyak tahu.

57. Apakah dengan bergabung dalam SHL mempengaruhi penilaian Anda terhadap kegiatan *hacking*? atau apakah berdampak pada kegemaran Anda terhadap aktivitas *hacking*?

Kalau semakin meningkat ia. Karena setiap kali belajar kita dapat pengetahuan baru. Apalagi saya menjadi penasihat admin, admin juga harus. Teknologi juga masih berkembang kita juga harus tau.

58. Nilai-nilai apa yang selalu diajarkan dalam komunitas SHL ini?

Nilai-nilai, kebersamaan lah, kebersaudaraan, saling apa mensupport..

59. Saat anda masuk sebagai anggota komunitas Surabaya Hacker Link butuh waktu berapa lama untuk beradaptasi? Bisa anda ceritakan saat awal adaptasi dengan lingkungan komunitas ini?

Kalau sebagai anggota komunitas gak terlalu lama sih, butuh waktu 1 bulan saja. Awal mula saya dari dunia virtual, bercanda, berawal dari kopi bareng. Terus gabung ke acara. Karena apa, kita juga bergaul di dunia nyata sosialisasinya. Harus sama juga dengan dunia maya.

60. Apakah teman-teman anda dalam komunitas juga menjadi sahabat dekat anda?

Kalau komunitas sahabat dekat juga banyak, admin, member-member juga banyak. Yang dulu asing, sekarang jadi dekat.

61. Apakah Surabaya Hacker Link ini berkaitan dengan suatu institusi pemerintah / swasta?

Institusi dari swasta, karena kita berdiri sendiri. Kalau dari pemerintah kita di bawah naungan pemerintah masih belum.

62. Bagaimana intensitas bertemunya para *hacker* dalam suatu komunitasnya? Kalau nyata bagaimana? Maya bagaimana?

Kalau maya, kita dari sebuah komunitas. Biasa dari aktivitas carder, seperti carding. Kalau di dunia nyata, dilihat dari skillnya. Bagaimana caranya agar kita memainkan teknologi tersebut. Biasanya dari gathering, workshop. Insya allah mungkin habis ini gathering akbar, itu untuk semua komunitas tapi yang mengadakan tetap SHL.

63. Didalam sebuah komunitas apakah ada yang biasa disebut guru atau pengajar?

Saya rasa di dalam komunitas untuk guru atau pengajar gak sih. Cuma pemateri. Karena apa kita gak mau dianggap guru ataupun suhu, karena apa kita anggap semua sama. Kenapa dianggap sama? Karena dari teknologinya itu sendiri di saat orang sudah di atas kita tidak mengikuti aktivitas teknologi itu sendiri dia akan menjadi di bawah. Dan jika yang dibawah selalu mengikuti aktivitas teknologi itu sendiri, dia ada di atas. Semua seperti roda, gitu saja

64. Apakah ada sebutan penguasa pada komunitas ini?

Gak ada juga mas. Kalau ada sebutan mastah atau newbie, itu dilihat dari skill aja. Sikapnya sama saja.

65. Masing-masing dari wilayah manakah? Apakah berbeda kota atau sama? Kebanyakan dari mana?

Dari seluruh Indonesia mas, SHL ada yang dari medan, dulu adminnya. Terus ada yang dari Surabaya, malang, karena sekarang diprioritaskan untuk Surabaya saja karena kita bisa bertemu sesama admin. Bisa saling berkomunikasi dengan baik, tidak di dunia virtual saja. Tetap berkomunikasi di dunia nyata.

66. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan dalam komunitas antar anggota satu dengan anggota yang lain?

Sering mas, karena apa kita menganggap semua itu admin itu hanya untuk leader. Seperti halnya sebuah kerjasama, semua tim kita libatkan, anggota, admin. Semua dilibatkan..

67. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan antar komunitas satu dengan komunitas satu dengan komunitas yang lain?

Ada mas, biasanya dalam hal seperti kayak apa gathering ngumpul bareng jadi saring memberikan saran dan kritiknya.

68. Apakah ada sebuah nickname yang anda gunakan ketika bergabung dengan sebuah komunitas? Alasan menggunakan nickname?

Karena apa, itu sebuah kerahasiaan. Karena kita mengungkapkan diri kita di dunia virtual, kita harus merahasiakan identitas di dunia virtual.

69. Apakah anda saling mengenal identitas antar *hacker* di dunia maya pada dunia nyata?

Gak semua kenal. Kalaupun kenal dunia nyata, kita tahu di dunia maya.

70. Apakah dalam menjadi *hacker* ada sebuah kasta atau tingkatan kedudukan?

Gak ada, semuanya sama saja

71. Dimana biasanya anda melakukan kegiatan *menghack*?

Kalau tempat saya rasa di tempat terbuka, warung wifi. Karena apa, kita juga kegiatan di rumah untuk trakingnya untuk suatu log mudah di ketahui.

72. Dimanakah anda melakukan proses interaksi antar para anggota *hacker*? Maya atau nyata?

Kalau di dunia maya tetap di komunitas, di sosmed-sosmed. Kalau di dunia nyata ya kita gathering atau ngumpul di warung.

73. Dengan media apakah anda berkomunikasi atau saling bertukar ilmu dengan para *hacker*?

Kalau media banyak sih, dari telepon, terus apa IRC, semua sih.

74. Apakah Anda pernah menggunakan informasi yang Anda ketahui untuk kebutuhan knowledge sharing di SHL?

Sering, karena apa, saya anggap informasi itu bebas. Semua bisa mengetahui seluruhnya. Bagi saya, informasi itu tidak ditutupi untuk satu kalangan saja.

75. Menurut pendapat anda berapa persen anggota *hacker* yang menyukai aktivitas *hacking*?

Kalau seutuhnya cuman 30 persenan sih mas. Karena apa, di saat orang sudah berkecimpung di dunia *hacking*, dia akan mengalami kejenuhan. Karena apa, orang itu tidak tahu kelanjutannya, akhirnya jenuh. Kalaupun ada yang sudah tau, dia akan mencari tau lagi. Mencari tahu lagi, dia akan mencari ilmu.

76. Pernahkah Anda dengan anggota SHL yang lain mengobrolkan tentang dunia *hacking* dengan pembicaraan santai?

Sering sih sesama admin biasanya. Sesame member gak sih mas.

77. Adakah konflik dan persaingan antar komunitas?

Saya rasa gak. Karena apa, kita saling menjunjung tinggi, saling mensupport gitu.

78. Adakah konflik dan persaingan antar anggota komunitas?

Kalau masalah intern ada, kalau dengan saya sih gak. Karena apa, saya merasa, saya mencoba mengayomi saja.

79. Bagaimana cara komunitas Surabaya Hacker Link mensosialisasikan kepada masyarakat, bahwa *hacker* sebenarnya merupakan bagian yang penting dalam kehidupan saat ini?

Nah, kalau kalau menurut saya untuk mensosialisasikan pengetahuan kepada mereka. Bagaimana mengetes web, gimana apa memberikan keamanan ke suatu web, bagaimana exploit, bagaimana kita menutup exploit itu sendiri. Jadi semua kita berikan supaya orang tahu, jadi tingkat keamanan dan tingkat kelemahannya dimana. Saya rasa seperti mensosialisasikan kegiatan kita itu, hmm gimana ya seperti memberikan pengajaran-pengajaran gitu. Biasanya SHL yang menawarkan sosialisasi itu.

80. Adakah sesuatu yang ingin Anda capai kedepan dalam SHL tersebut? Bagaimana cara Anda untuk mendapatkannya?

Kalau jangka pendek saya ingin mencapai kesolidan pada admin, dalam jangka panjang saya ingin bisa sampai institusi pemerintahan,

81. Menurut anda kenapa banyak anak muda yang mempunyai hobi menjadi *hacker*?

Kalau aktivitas *hacking* semuanya karena, jadi semua aktivitasnya banyak di *carding* sih sekarang. Karena apa, di saat dia melakukan *carding* maka dia akan mendapatkan hasil. Kalaupun dia mendapatkan hasil, kalaupun kita melakukan *hacking*, kita tidak dapat mempunyai hasil. Karena apa, saya sudah menelusuri 80 persen di Indonesia suka *carding*. Untuk melakukan *hacking*, itu untuk mencari nama. Itupun gak berlangsung lama, kalau bosan, dia terjun ke dunia nyata melakukan kegiatan biasa.

82. Bagaimana perkembangan komunitas dunia *hacker* di Indonesia saat ini?

Untuk komunitasnya saat ini saya rasa sudah melakukan *cybercrime*. Karena apa, *cybercrime* sendiri mereka kan juga tidak tahu undang-undang ITEnya, apalagi kelemahannya di pemerintahan kita juga masih lama. Karena apa, menghasilkan untuk *carding* sendiri, orang-orang melakukan itu untuk dirinya sendiri juga, untuk mendapatkan hasil buat kesehariannya juga. Tapi kalau di bandingin sama korea, Indonesia masih kalah sih.

GUIDE INTERVIEW“Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya”

Saya adalah mahasiswa jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Saat ini saya sedang melakukan studi penelitian skripsi tentang Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya.

Saya mohon bapak/ibu/sdr bersedia memberikan informasi yang saya butuhkan sebagai bahan kami untuk merumuskan subkultur yang terjadi dalam komunitas *hacker*. Atas ketersediaan dan dukungan bapak/ibu/sdr sekalian, saya menyampaikan terima kasih.

A. Profil Informan

1. Nama : Mamat
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Umur : 16
4. Pendidikan : SMK kelas 1 (Rekayasa Perangkat Lunak)
5. Pekerjaan pokok informan dan jenisnya : -
6. Penghasilan : -

B. Tipologi *Hacker* dalam membentuk subkultur.

7. Bisakah anda cerita perjalanan hidup anda saat pertama kali menjadi *hacker*? Apa yang anda ketahui tentang sejarah munculnya *hacker*?

Awal mulanya itu sih tertarik dari film-film. Terus cari info sedikit-sedikit dapat tools-tools yang mudah tetapi tidak efektif, terus saya tahu linux, dari google. Terus awal mula saya coba, itu kelas 9 SMP. Saya coba komputer di rumah saya install linux, saya praktek, setiap hari belajar. Akhirnya selesai UNAS saya berhenti karena banyak bermain. Terus saya lanjut lagi pas masuk SMK, saya masuk di komunitas SHL itu.

8. Apakah anda mengenal atau mengetahui beberapa tokoh *hacker* dunia?

Salah satunya kevin mitnick yang sekarang sudah toubat

9. Dari mana anda mendapatkan ilmu / cara tersebut?

Google, youtube, dan sebagainya.

Kalau dari informasi yang lainnya?

Dari teman, dan juga komunitas. Buku dan majalah tidak.

10. Siapa peran yang membantu anda menjadi seorang *hacker*?

Waktu SMP dulu sendiri, tapi saat SMK ada teman yang bantu. Kalau awal-awal murni sendiri mas..

11. Apakah orang tersebut masih menjadi partner anda dalam melakukan kegiatan *hacking* sehari-hari?

Bisa dibilang sih ia, tapi jarang ketemu.

12. Apakah mudah belajar teknik *hacking*?

Mudah-mudah saja, di internet ada penjeleasan lengkap. Cuman kita harus mempelajari lebih dalam lagi biar bisa memahami..

13. Sudah berapa lama anda menekuni dan belajar dalam mengasah kehebatan anda dalam dunia *hacker*?

Tahun 2014 akhir mas

14. Masyarakat mengetahui bahwa anda *hacker* dilihat dari segi apa?

Sebenarnya gak ada yang tahu, soalnya gak mencolok. Tetapi, mungkin dari operating system yang saya gunakan orang-orang tahu, karena saya pakai linux. Terus orang-orang nyimpulin wah pakai linux, berarti orang ini bukan orang biasa..

15. Saat orang-orang mengetahui anda *hacker*, sikap anda seperti gimana?

Ya biasa saja sih, karena saya tidak menganggap diri saya *hacker* sepenuhnya, karena saya masih dalam tahap belajar.

16. Dalam melakukan *hacking* apakah ada proses atau tahapan yang harus dilakukan bagi seorang *hacker*?

Pertama kalau itu saya cari target yang sudah ada kelemahannya, jadi gak harus cari kelemahannya itu sendiri. Lalu saya ikuti saja pengarahan atau tutorial yang ada. Baru saya coba-coba hal lain.

C. Makna *Hacking* bagi *Hacker*

17. Menurut anda, siapakah *hacker* itu?

Hacker adalah orang yang mempunyai skill tinggi dibandingkan orang awam dalam masalah IT dan mampu menggunakannya dengan baik.

18. Apakah ada istilah selain *hacker* dalam peretasan di dunia maya?

Tidak ada sih mas.

19. Bagaimana perasaan anda pertama kali melakukan *hacking*?

Pertama kali kecewa banget soalnya gagal. Hehe tapi pas pertama kali berhasil saya senang.

Percobaan berapa kali mas setelah gagal sampai berhasil?

Kurang tau, banyak mungkin

20. Saat anda merasa lega dan sukses, apakah anda semakin tertantang untuk menaikkan level anda dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Yang pasti ia. Caranya cari target yang nyari sendiri kelemahannya.

21. Aktivitas *hacking* seperti apa yang anda lakukan?

Yang paling sering itu social engineering, buat jahilin guru, buat cari nilai juga. *Hacking* wifi, terus iseng-iseng juga *hacking* jaringan buat ngerjain teman.

22. Sendiri atau dengan teman anda melakukan proses *hacking*?

Dulu dengan teman, sekarang sudah keluar sekolah..

23. Selama mengetahui dunia *hacker*, sudah berapa kali anda menghack, dan seperti apa bentuknya?

Untuk yang menggunakan komputer saya jarang, tapi untuk social engineering itu sering.

24. Dalam melakukan proses *hacking* apakah anda selalu membutuhkan jaringan internet?

Untuk saat ini ia, saat mengalami kebuntuan pasti cari di internet

25. Bagaimana *cracking* / *hacking* itu dilakukan? Dan dengan teknik apakah anda biasanya dalam melakukan proses *hacking*? Serta teknik apa yang paling anda sukai dalam melakukan proses tersebut?

Yang pertama social engineering, lalu ddos.

26. Apakah anda merasa tidak puas dengan kehidupan nyata sehingga anda terjun ke dunia virtual?

Bisa jadi, mungkin kayak teman misalnya kalau didunia nyata kayak susah gitu. Kalau di dunia maya itu mereka juga pasti online..

27. Adakah simbol-simbol atau pesan khusus yang diberikan seorang *hacker* kepada korban? Seperti apa bentuknya?

Tidak pernah ngasih pesan mas.

28. Kegiatan *hacking* apa saja yang pernah anda lakukan dari segi legal & illegal menurut hukum?

Gak, saya gak ada niatan untuk kegiatan illegal sih mas. Sebenarnya saya *hacking* itu cuman buat seneng-seneng saja hehe.

29. Saat ini anda lebih condong ke illegal / legal dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Saat ini condong masih belum tau mas, imbang gitu sih.

30. Banyak masyarakat yang menanggapi bahwa *hacker* merupakan sekumpulan orang yang berusaha melawan. Apakah itu benar dan bagaimana tanggapan anda?

Menurut saya itu tidak bener, karena mereka melakukan hobi mereka sendiri dan beberapa mengusik beberapa lagi melindungi.

31. Menurut anda, apakah *hacking* itu merupakan perbuatan yang melanggar? Jika ya apa alasannya dan jika tidak apa juga alasannya?

Tidak karena, dari pengertian tadi *hacker* itu orang yang ahli di bidang IT daripada orang awam. Beberapa ada melanggar beberapa ada yang melindungi. Contohnya seperti server security.

32. Dalam melakukan proses black *hacking* atau cracking apakah anda tidak merasa takut jika terkena undang-undang pidana?

Terkadang ya takut, cuman kalau di pikir-pikir lagi Indonesia tidak seperti Amerika. Jadi Indonesia tidak bakal mengejar sampai ke rumah-rumah itu gak mungkin..

33. Apakah anda pernah mendapatkan bayaran dari kegiatan *hacking* dilakukan?

Untuk saat ini belum. Tapi selanjutnya pingin, yang legal sih.

34. Apakah anda pernah menghasilkan sesuatu dari kegiatan *hacking*, seperti membuat atau menjual website, database, software dan lain-lain?

Kalau saat ini sih sering, karena jurusan saya di programmingnya biasanya untuk tugas. Kalau buat kesenangan sendiri juga pernah.

35. Seberapa sering anda memanfaatkan waktu luang untuk melakukan kegiatan *hacking*?

Akhir-akhir ini cukup sering.

36. Apakah ada sesuatu yang berubah saat anda menjadi seorang *hacker*?

Mungkin dari cara memandang internet, terus cara pandang saya ke IT

37. Apakah anda merasa bangga menjadi seorang *hacker/cracker*?

Untuk saat ini sih masih belum.

38. Apakah anda bisa menyesuaikan diri dengan kehidupan teman-teman atau masyarakat awam?

Bisa mas.

39. Apakah orang tua dan keluarga anda tahu jika anda menjadi seorang *hacker*? Jika iya bagaimana tanggapannya?

Tau, taunya tentang IT *hacker* juga tahu.

Loh tau ya mas? Orang tua berkecimpung di dunia IT juga mas?

Ibu dulu kuliahnya jurusan IT bagian programming. Hehe

40. Apakah teman-teman di lingkungan anda menerima aktivitas *hacking* yang anda lakukan?

Tergantung sih, di satu sisi terkena ulah saya, mereka gak menerima. Tapi kalau saya tunjukin cara-cara mereka antusias.

41. Apakah pernah ilmu *hacking* anda diterapkan pada kehidupan sosial yang berupa kegiatan bermanfaat?

Kalau bermanfaat buat diri sendiri mas, seperti social engineering sering saya terapkan di kehidupan sehari-hari kayak mencari tugas. Jadi biar guru itu gak memarahi saya..

42. Apakah anda merasa berbeda dengan masyarakat yang tidak menggeluti bidang *hacker*?

Tidak beda sih.

43. Apakah saat anda di lembaga pendidikan pernah di beri kesempatan untuk belajar kegiatan *hacking*?

Pernah tapi bukan dari sekolah langsung. Waktu itu sekolah yang saranin ikut lomba di BG Junction lomba CDC (Competition Defense System).

44. Apakah anda pernah mengalami konflik tentang kegiatan *hacking* dengan masyarakat awam?

Gak pernah, cara agar gak ada konflik. Jangan terlalu mememancing mereka. Kalau kita bisa ya udah sekedar bisa, gak usah memberitahukan kepada teman-teman

45. Apakah dengan memiliki identitas anonim di dunia maya menghambat perkenalan anda dengan orang lain baik di dunia nyata maupun maya?

Gak ada kendala sih.

46. Kegiatan apa yang anda lakukan selain aktivitas *hacking*?

Game online sih mas.

D. Aktivitas Anggota dalam Komunitas *Surabaya Hacker Link*?

47. Menurut anda SHL itu komunitas apa?

Menurut saya komunitas IT.

48. Jabatan apa yang anda pegang dalam komunitas SHL saat ini?

Member tetap

49. Sejak kapan bergabung dengan komunitas *Surabaya Hacker Link*?

Sejak pertama kali masuk SMK pertengahan 2015

50. Anda menyukai *hacker* sebelum atau sesudah anda bergabung dengan SHL?

Sebelum.

51. Kenapa anda ingin bergabung di komunitas tersebut dan tidak memilih komunitas yang lain?

Pertama karena ada teman terus setelah masuk ternyata enak-enak temannya. Jadi saya lebih memilih masuk komunitas ini.

52. Menurut anda apa yang spesial di SHL daripada komunitas serupa yang lain?

Yang spesial itu mereka gabung dari berbagai macam latar belakang dan berbagai alasan. Ada yang black hat dan ada yang white hat.

53. Selain SHL, apakah ada organisasi / komunitas lain yang anda ikuti? Sebutkan?

Tidak mas..

54. Apakah anda merasa dikontrol oleh komunitas dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Gak di kontrol, bebas. hehe

55. Kenapa anda lebih memilih masuk komunitas *hacker* dan tidak menjalankan aktivitas *hacking* sendiri di rumah?

Karena lebih cepet yang pertama, terus guru yang paling baik adalah pengalaman. Jadi kalau di google gak ada, tapi anak SHL sudah pernah mengalami kegagalan kayak gitu, pasti bisa membantu. Sebenarnya saya menjalankan dua-duanya, di komunitas juga belajar di rumah juga.

56. Keuntungan apa saja yang di peroleh saat bergabung di komunitas tersebut?

Banyak, nambah teman, nambah pengetahuan, dan begitu saja sih..

57. Apakah dengan bergabung dalam SHL mempengaruhi penilaian Anda terhadap kegiatan *hacking*? atau apakah berdampak pada kegemaran Anda terhadap aktivitas *hacking*?

Bisa dibilang meningkat sedikit..

58. Nilai-nilai apa yang selalu diajarkan dalam komunitas SHL ini?

Dulu ada yang bilang, kalau bisa ya udah bisa, tapi jangan terlalu sombong. Sering banyak yang bilang gitu..

59. Saat anda masuk sebagai anggota komunitas *Surabaya Hacker Link* butuh waktu berapa lama untuk beradaptasi? Bisa anda ceritakan saat awal adaptasi dengan lingkungan komunitas ini?

Saya cumun butuh satu kali pertemuan, di pertemuan kedua sudah akrab. Awal-awal pertama kali itu saya minder, bener-bener takut. Saya merasa gak setara dengan mereka. Bahkan saat itu saya gak berani ke tempatnya. Karena teman saya yang sudah member juga gak mau masuk nunggu temannya juga. Hehe jadi saling nunggu, lama banget. Nunggu di depan angkringan. Waktu itu grogi, terus salaman satu-satu terus akhirnya ada yang ngajak ngomong, terus materinya dimulai. Setelah materinya selesai, terus cerita-cerita, dan udah kenal. Waktu di sekolah teman saya yang bareng tadi, bercerita banyak sifatnya teman-teman SHL itu seperti gini gini. Terus minggu ke duanya langsung akrab.

60. Apakah teman-teman anda dalam komunitas juga menjadi sahabat dekat anda?

Kalau sahabat dekat sih gak, cuman teman sharing.

61. Apakah *Surabaya Hacker Link* ini berkaitan dengan suatu institusi pemerintah / swasta?

Kalau swasta saya ndak tahu. Tapi kalau pemerintah ya, soalnya satu membernya bekerja di kominfo. Oh swasta juga ada, pemimpinya.adminnya dia membuka perusahaan swasta di bidang IT juga.

62. Bagaimana intensitas bertemunya para *hacker* dalam suatu komunitasnya? Kalau nyata bagaimana? Maya bagaimana?

Kalau nyata sekarang intensitasnya cuman dua bulan sekali. Tapi member-membarnya sering hangout sendiri, keluar sendiri. Kalau didunia maya cukup sering lewat IRC di websitenya SHL.

63. Aktivitas apa saja yang biasanya dilakukan dalam forum atau komunitas *hacker* tersebut?

Yang pasti materi, lalu sharing bebas dan biasanya ada yang mempraktekannya.

64. Didalam sebuah komunitas apakah ada yang biasa disebut guru atau pengajar?

Kurang tepat dibilang guru, yang benar orang membagi ilmu sharing lah.

65. Apakah ada sebutan penguasa pada komunitas ini?

Tidak.

66. Masing-masing dari wilayah manakah? Apakah berbeda kota atau sama? Kebanyakan dari mana?

Lamongan juga ada, banyak mas..

67. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan dalam komunitas antar anggota satu dengan anggota yang lain?

Kalau saya sih gak pernah, cuman teman saya pernah kayak gitu.

68. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan antar komunitas satu dengan komunitas satu dengan komunitas yang lain?

Gak ngerti sih saya mas.

69. Apakah ada sebuah nickname yang anda gunakan ketika bergabung dengan sebuah komunitas? Alasan menggunakan nickname?

Yang pertama, nickname saya sudah terkanal di dunia gaming. Kalau Makai nama asli juga gak enak

70. Apakah anda saling mengenal identitas antar *hacker* di dunia maya pada dunia nyata?

Kalau kenal di dunia nyata pasti saya kenal mereka di dunia maya

71. Apakah dalam menjadi *hacker* ada sebuah kasta atau tingkatan kedudukan?

Gak ada, sama saja

72. Dimana biasanya anda melakukan kegiatan menghack?

Di sekolah, dan di rumah biasanya.

Gak takut mas kalau di rumah? Kan IPnya bisa ke detect.

Gak juga sih, kenapa harus takut. Kan Indonesia gak kayak amerika. Dan web-web kecil gak bakal nglapor ke polisi ah gak apa, gak ada backupnya.

73. Dimanakah anda melakukan proses interaksi antar para anggota *hacker*? Maya atau nyata?

Dunia maya biasanya pakai IRC, cuman jarang. Terus facebook, BBM atau game online. Beberapa teman *hacker* main game yang sama. Kalau di dunia nyata sih, nyangkruk bareng, hangout bareng, waktu gathering dan waktu nganggur -nganggur gitu

74. Apakah Anda pernah menggunakan informasi yang Anda ketahui untuk kebutuhan knowledge sharing di SHL?

Belum, sebatas pendengar saja.

75. Menurut pendapat anda berapa persen anggota *hacker* yang menyukai aktivitas *hacking*?

Hm menurut saya sih dari member sedikit, tapi yang ikut gathering biasanya hampir semuanya suka.

76. Pernahkah Anda dengan anggota SHL yang lain mengobrolkan tentang dunia *hacking* dengan pembicaraan santai?

Sering..

77. Adakah konflik dan persaingan antar komunitas?

Tidak, justru mereka gabung dengan kita seperti Surabaya Black Hat

78. Adakah konflik dan persaingan antar anggota komunitas?

Saya sih gak tau.

79. Bagaimana cara komunitas *Surabaya Hacker Link* mensosialisasikan kepada masyarakat, bahwa *hacker* sebenarnya merupakan bagian yang penting dalam kehidupan saat ini?

Saya sih belum mengetahui anak-anak SHL sosialisasi ke masyarakat..

80. Adakah sesuatu yang ingin Anda capai kedepan dalam SHL tersebut? Bagaimana cara Anda untuk mendapatkannya?

Untuk jangka pendek saya ingin lebih aktif. Untuk jangka panjang saya ingin menjadi adminnya.

81. Menurut anda kenapa banyak anak muda yang mempunyai hobi menjadi *hacker*?

Karena anak muda cenderung suka gadget, dari kecil suka gadget. Jadi informasi diakses secara bebas. Terus waktu sekolahpun banyak yang bawa laptop.

82. Bagaimana perkembangan komunitas dunia *hacker* di Indonesia saat ini?

Perkembangannya cukup baik, sangat pesat. Banyak nama-namanya yang sudah besar.

GUIDE INTERVIEW“Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya”

Saya adalah mahasiswa jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Saat ini saya sedang melakukan studi penelitian skripsi tentang Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya.

Saya mohon bapak/ibu/sdr bersedia memberikan informasi yang saya butuhkan sebagai bahan kami untuk merumuskan subkultur yang terjadi dalam komunitas *hacker*. Atas ketersediaan dan dukungan bapak/ibu/sdr sekalian, saya menyampaikan terima kasih.

A. Profil Informan

1. Nama : Muhamad Andika Prasetya
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Umur : 17
4. Pendidikan : SMK kelas 1
5. Pekerjaan pokok informan dan jenisnya : *Freelance*
6. Penghasilan : Rp 200.000

B. Tipologi *Hacker* dalam membentuk subkultur.

7. Bisakah anda cerita perjalanan hidup anda saat pertama kali menjadi *hacker*? Apa yang anda ketahui tentang sejarah munculnya *hacker*?

Gimana ya, mungkin dulu itu saya tertarik dengan dunia *hacking* waktu ketika saya agak paham dengan dunia jaringan internet. Dari situ saya mulai mencoba yang namanya ya *keylogger* dan sejenisnya. Itu waktu kelas dua SMP tahun 2013. Nah dari situ saya mulai tertarik dengan dunia jaringan, sampai saat ini saya juga memperdalam

8. Apakah anda mengenal atau mengetahui beberapa tokoh *hacker* dunia?

Kalau luar negeri banyak, cuman satu yang jadi idola saya dari Indonesia, yaitu Jim Geovedi

9. Dari mana anda mendapatkan ilmu / cara tersebut?

Untuk dulu dari grup facebook, terus dari teman-teman facebook juga. Kalau buku baru akhir-akhir ini.

10. Siapa peran yang membantu anda menjadi seorang *hacker*?

Kayaknya gak, cuman ada beberapa teman yang penasaran aja, tapi ya akhirnya pergi.

11. Apakah mudah belajar teknik *hacking*?

Susah mas. hehe.

Bagaimana cara anda agar pandai menekuni teknik *hacking*?

Terus belajar dan sharing. Sering-sering sharing saja

12. Sudah berapa lama anda menekuni dan belajar dalam mengasah kehebatan anda dalam dunia *hacker*?

Tiga tahunan sih.

13. Masyarakat mengetahui bahwa anda *hacker* dilihat dari segi apa?

Kayaknya gak ada yang tahu. Cuman teman-teman yang bener-bener dekat yang tahu.

14. Saat orang-orang mengetahui anda *hacker*, sikap anda seperti gimana?

Sebisa mungkin biar orang lain gak ada yang tahu. hehe.

15. Dalam melakukan *hacking* apakah ada proses atau tahapan yang harus dilakukan bagi seorang *hacker*?

Pertama saya kumpulkan bahan-bahannya, setelah itu saya cari target. Setelah targetnya ketemu, saya kumpulkan. Lalu saya serang..

C. Makna *Hacking* bagi *Hacker*

16. Menurut anda, siapakah *hacker* itu?

Orang yang mengenal seluk beluk suatu sistem..

17. Apakah ada istilah selain *hacker* dalam peretasan di dunia maya?

Ada, cracker, carder dan lain-lain..

18. Bagaimana perasaan anda pertama kali melakukan *hacking*?

Bangganya minta ampun, senang.

19. Saat anda merasa lega dan sukses, apakah anda semakin tertantang untuk menaikkan level anda dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Banget. hehe

20. Aktivitas *hacking* seperti apa yang anda lakukan?

Beberapa aktivitas *hacking* untuk belajar atau menambah pengalaman saja.

21. Sendiri atau dengan teman anda melakukan proses *hacking*?

Seringnya sendiri. Dengan teman juga pernah, cuman jarang.

22. Selama mengetahui dunia *hacker*, sudah berapa kali anda menghack, dan seperti apa bentuknya?

Banyak banget mas, gak kehitung. hehe

23. Dalam melakukan proses *hacking* apakah anda selalu membutuhkan jaringan internet?

Gak mesti, ini apa kalau mau rooting server pakai lan biasanya. Pokoknya dalam satu jaringan itu bisa mas/

24. Bagaimana *cracking* / *hacking* itu dilakukan? Dan dengan teknik apakah anda biasanya dalam melakukan proses *hacking*? Serta teknik apa yang paling anda sukai dalam melakukan proses tersebut?

Biasanya SQL injection, hampir semuanya juga pernah..

25. Apakah anda merasa tidak puas dengan kehidupan nyata sehingga anda terjun ke dunia virtual?

Sebenarnya gak terlalu, tetapi ada. Mungkin gimana ya di dunia ini saya susah berkembang kalau didunia nyata. Gak srek aja. Saat terjun ke dunia virtual juga belum puas, soalnya belum nemu kepuasannya itu sendiri..

26. Adakah simbol-simbol atau pesan khusus yang diberikan seorang *hacker* kepada korban? Seperti apa bentuknya?

Cuman meninggalkan kayak tampilan-tampilan gitu..

27. Kegiatan *hacking* apa saja yang pernah anda lakukan dari segi legal & illegal menurut hukum?

Untuk yang illegal seringkali meretas websitenya orang, masuk ke dalam database ambil datanya. Kalau legalnya, sering ikut gath, workshop, lomba.

28. Saat ini anda lebih condong ke illegal / legal dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Balance ya mas. hehe.

29. Banyak masyarakat yang menanggapi bahwa *hacker* merupakan sekumpulan orang yang berusaha melawan. Apakah itu benar dan bagaimana tanggapan anda?

Untuk jahatnya saya tidak setuju ya mas. Karena yang saya tahu *hacker* itu kan sebenarnya gak jahat. Cuman, ada beberapa yang dibilang white hat dan black hat, black itu yang jahat, white itu yang baik. Tapi ada benarnya juga. Mungkin karena media-media sering memberitakan tentang *hacker* jahat..

30. Menurut anda, apakah *hacking* itu merupakan perbuatan yang melanggar? Jika ya apa alasannya dan jika tidak apa juga alasannya?

Saya gak pernah anggap gitu. Soalnya saya sendiri di dunia nyata sering gitu, kalau menurut saya itu benar saya anggap itu gak melanggar. Cueklah. haha.

31. Dalam melakukan proses black *hacking* atau cracking apakah anda tidak merasa takut jika terkena undang-undang pidana?

Gak takut. hehe.

32. Apakah anda pernah mendapatkan bayaran dari kegiatan *hacking* dilakukan?

Belum pernah..

33. Apakah anda pernah menghasilkan sesuatu dari kegiatan *hacking*, seperti membuat atau menjual website, database, software dan lain-lain?

Waktu itu buat script deface saja. Itu buat sendiri saja sih.

Anda pakai sendiri itu mas?

Ia saya pakai sendiri sama saya bagikan ke teman-teman secara gratis.

34. Seberapa sering anda memanfaatkan waktu luang untuk melakukan kegiatan *hacking*?

Sebenarnya sih pinginnya saya setiap ada waktu ya saya pingin belajar. Cuman tuntutan yang lain saya juga bingung. Seperti tuntutan sekolah seperti itu.

35. Apakah ada sesuatu yang berubah saat anda menjadi seorang *hacker*?

Gak ada yang berubah sih.

36. Apakah anda merasa bangga menjadi seorang *hacker*/cracker?

Kalau menurut saya itu bermanfaat, saya bangga mas.

37. Apakah anda bisa menyesuaikan diri dengan kehidupan teman-teman atau masyarakat awam?

Ada beberapa, saya bisa menyesuaikan. Mereka juga menerima..

38. Apakah orang tua dan keluarga anda tahu jika anda menjadi seorang *hacker*? Jika iya bagaimana tanggapannya?

Tau, taunya cuman penggiat IT doang. Jadi ya gak tau kalau saya *hacker*.

39. Apakah teman-teman di lingkungan anda menerima aktivitas *hacking* yang anda lakukan?

Ia bisa menyesuaikan. Sama saja.

40. Apakah pernah ilmu *hacking* anda diterapkan pada kehidupan sosial yang berupa kegiatan bermanfaat?

Ia pernah, seperti ngajarin atau nyampein ke teman-teman terhindar dari serangan *hacker*

41. Apakah anda merasa berbeda dengan masyarakat yang tidak menggeluti bidang *hacker*?

Gak merasa berbeda sih, sama saja..

42. Apakah saat anda di lembaga pendidikan pernah di beri kesempatan untuk belajar kegiatan *hacking*?

Pernah, kalau itu ada untungnya buat lembaga pendidikannya, seperti lomba kemarin dapat harapan tiga..

43. Apakah anda pernah mengalami konflik tentang kegiatan *hacking* dengan masyarakat awam?

Gak, soalnya saya gak pernah bilang.

44. Apakah dengan memiliki identitas anonim di dunia maya menghambat perkenalan anda dengan orang lain baik di dunia nyata maupun maya?

Gak juga. hehe

45. Kegiatan apa yang anda lakukan selain aktivitas *hacking*?

Untuk sekolah seringnya organisasi, SKI. hehe

D. Aktivitas Anggota dalam Komunitas *Surabaya Hacker Link*?

46. Menurut anda SHL itu komunitas apa?

Komunitas dari namanya *Surabaya Hacker Link*. Komunitas yang berjalan di bidang IT

47. Jabatan apa yang anda pegang dalam komunitas SHL saat ini?

Anggota.

48. Sejak kapan bergabung dengan komunitas *Surabaya Hacker Link*?

Sejak kapan ia mas, tahun kemarin kalau gak salah.

49. Anda menyukai *hacker* sebelum atau sesudah anda bergabung dengan SHL?

Sebelum gabung.

50. Kenapa anda ingin bergabung di komunitas tersebut dan tidak memilih komunitas yang lain?

Soalnya ada teman di situ..

51. Menurut anda apa yang spesial di SHL daripada komunitas serupa yang lain?

Eh, kekluargaannya tinggi. Terus juga gak ada yang sombong, kalau diajak sharing-sharing gitu enak..

52. Selain SHL, apakah ada organisasi / komunitas lain yang anda ikuti? Sebutkan?

Gak, gak ada. Kecuali forum dunia maya. Kalau offline cuman ini.

53. Apakah anda merasa dikontrol oleh komunitas dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Ndak, bebas..

54. Kenapa anda lebih memilih masuk komunitas *hacker* dan tidak menjalankan aktivitas *hacking* sendiri di rumah?

Soalnya biar ada teman sharing, soalnya ilmu saya ilmu kita masih cetek. Haha jadi itu tujuannya masuk komunitas,.

55. Keuntungan apa saja yang di peroleh saat bergabung di komunitas tersebut?

Banyak, dapat ilmu baru.

56. Apakah dengan bergabung dalam SHL mempengaruhi penilaian Anda terhadap kegiatan *hacking*? atau apakah berdampak pada kegemaran Anda terhadap aktivitas *hacking*?

Semakin meningkat mas tentunya, cuman belum terlalu..

57. Nilai-nilai apa yang selalu diajarkan dalam komunitas SHL ini?

Gimana ya, hmm. Mungkin ada, tapi saya tidak tahu..

58. Saat anda masuk sebagai anggota komunitas *Surabaya Hacker Link* butuh waktu berapa lama untuk beradaptasi? Bisa anda ceritakan saat awal adaptasi dengan lingkungan komunitas ini?

Waktu itu cuman dua kali pertemuan sudah langsung akrab. Waktu itu diajak sama teman, waktu itu hari jumat pas tempat gathnya masih di merr itu saya datang untuk pertama kalinya. Pertama kali datang itu saya merasa, loh ini ta tempatnya kayak gini. Masih cangkruk-cangkruk gini. Uwlah di sini, terus yang kedua yang canggung lagi.

59. Apakah teman-teman anda dalam komunitas juga menjadi sahabat dekat anda?

Pinginnya, cuman saat ini belum.

60. Apakah *Surabaya Hacker Link* ini berkaitan dengan suatu institusi pemerintah / swasta?

Setau saya gak..

61. Bagaimana intensitas bertemunya para *hacker* dalam suatu komunitasnya? Kalau nyata bagaimana? Maya bagaimana?

Menurut saya kalau nyata lebih cangkruk, kalau dunia maya itu enak lo. Gak ada sungkan gitu..

62. Aktivitas apa saja yang biasanya dilakukan dalam forum atau komunitas *hacker* tersebut?

Sharing, hanya ngobrol-ngobrol di luar forum.

63. Didalam sebuah komunitas apakah ada yang biasa disebut guru atau pengajar?

Gak sih. Gak ada.

64. Apakah ada sebutan penguasa pada komunitas ini?

Gak ada juga

65. Masing-masing dari wilayah manakah? Apakah berbeda kota atau sama? Kebanyakan dari mana?

Jombang, terus sidoarjo, setau saya itu saja..

66. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan dalam komunitas antar anggota satu dengan anggota yang lain?

Sering kalau saya. Biasanya saya disuruh bantu ikut job ini, tapi kalau saya yang ngajak gak pernah..

67. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan antar komunitas satu dengan komunitas satu dengan komunitas yang lain?

Kurang tau mas.

68. Apakah ada sebuah nickname yang anda gunakan ketika bergabung dengan sebuah komunitas? Alasan menggunakan nickname?

Sebenarnya gak ada maksud sih mas..

69. Apakah anda saling mengenal identitas antar *hacker* di dunia maya pada dunia nyata?

Mungkin kalau yang sudah kenal di dunia nyata kurang kenal di dunia mayanya. Sebaliknya begitu juga.

70. Apakah dalam menjadi *hacker* ada sebuah kasta atau tingkatan kedudukan?

Itu menurut saya saya gek pernah memandang kasta, saya memandang mereka lebih bisa gitu saja.

Anda merasa canggung mas?

Kadang, kadang yang saya tanya itu sepele itu agak sungkan mas.

71. Dimana biasanya anda melakukan kegiatan menghack?

Pokoknya yang ada internetnya, sering dirumah..

72. Dimanakah anda melakukan proses interaksi antar para anggota *hacker*? Maya atau nyata?

Seringnya di dunia nyata.

73. Dengan media apakah anda berkomunikasi atau saling bertukar ilmu dengan para *hacker*?

Chatting facebook, IRC gak pernah..

74. Apakah Anda pernah menggunakan informasi yang Anda ketahui untuk kebutuhan knowledge sharing di SHL?

Kayaknya kalau itu belum, soalnya saya merasa cuman bisa gini saja. Dan mereka pasti lebih bisa dari saya. Saya pikirnya begitu..

75. Menurut pendapat anda berapa persen anggota *hacker* yang menyukai aktivitas *hacking*?

Gak bisa jawab itu mas. Hehe hampir semua sih.

76. Pernahkah Anda dengan anggota SHL yang lain mengobrolkan tentang dunia *hacking* dengan pembicaraan santai?

Sering kalau itu..

77. Adakah konflik dan persaingan antar komunitas?

Kurang tau itu mas.

78. Adakah konflik dan persaingan antar anggota komunitas?

Gak pernah.

79. Bagaimana cara komunitas *Surabaya Hacker Link* mensosialisasikan kepada masyarakat, bahwa *hacker* sebenarnya merupakan bagian yang penting dalam kehidupan saat ini?

Kayaknya gak pernah, seperti yang saya bilang tadi. Sebenarnya saya gak mau dipanggil *hacker* gini lah. Saya inginnya tertutup gitu saja. hehe

80. Adakah sesuatu yang ingin Anda capai kedepan dalam SHL tersebut? Bagaimana cara Anda untuk mendapatkannya?

Jangka pendeknya saya pingin meningkatkan lagi ilmu saya. Jangka panjangnya gimana ya, untuk jangka panjangnya bisa lebih aktif lagi.

81. Menurut anda kenapa banyak anak muda yang mempunyai hobi menjadi *hacker*?

Biar dibilang keren. Soalnya orang awam bilanginya, wah *hacker*. Wedi aku rek. Wes gitu. Haha biar diakui.

82. Bagaimana perkembangan komunitas dunia *hacker* di Indonesia saat ini?

Kurang tau saya mas, jarang ngambil informasi tentang komunitas *hacker* yang lain

GUIDE INTERVIEW

“Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya”

Saya adalah mahasiswa jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Saat ini kami sedang melakukan studi penelitian skripsi tentang Subkultur Anak Muda *Hacker* di Dunia Maya.

Saya mohon bapak/ibu/sdr bersedia memberikan informasi yang saya butuhkan sebagai bahan kami untuk merumuskan subkultur yang terjadi dalam komunitas *hacker*. Atas ketersediaan dan dukungan bapak/ibu/sdr sekalian, saya menyampaikan terima kasih.

A. Profil Informan

1. Nama : Reian
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Umur : 23
4. Pendidikan : Mahasiswa
5. Pekerjaan pokok informan dan jenisnya : -
6. Penghasilan : -

B. Tipologi *Hacker* dalam membentuk subkultur.

7. Bisakah anda cerita perjalanan hidup anda saat pertama kali menjadi *hacker*? Apa yang anda ketahui tentang sejarah munculnya *hacker*?

Awal dulu saya kenal *gift card* itu kayak voucher. Kita bisa belanja di ebay sesuka kita tanpa refund online. Nah saya terjerumus ketagihan karena harga voucher sepuluh dollar dijual limas belas ribu. Saya ketagihan terus saya pelajari. Terus selang beberapa bulan barang datang dan saya mempercayai ini bukan spam atau penipuan tapi benar-benar asli. Saya kembangkan lagi, saya coba-coba lagi saya pernah ketipu sama *hacker-hacker* yang pro tapi sok sok pro, itu kena kurang lebih ya dua setengah sampai tiga juta kena tipu, beli *gift card*. Nah pada waktu saya bangun lagi, saya disupport sama teman dari dunia maya yang namanya di daerah Sulawesi. Itu saya di kasih HP, tablet, sesuka kita. Pas pada waktu itu saya di suruh belajar sendiri, saya belajar sendiri terus, saya riset celah-celah tertentu yang kita kembangkan bagaimana caranya kita bisa menghasilkan. Kita jangan sampai bekerja, tapi tidak menghasilkan. Kalau bisa menghasilkan, seperti saat ini kurang lebih income sehari bisa lima juta kalau mulus.

8. Apakah anda mengenal atau mengetahui beberapa tokoh *hacker* dunia?

Kalau menurutku kenal yang kemarin kena di Israel sama Jim. Tapi menurutku buat apa kita mengenal master, kenal saja. Kalau saja kita harus seperti dia, kalau kenal saja itu percuma, tidak menambah beras kita, gak menambah uang rokok kita. .

9. Dari mana anda mendapatkan ilmu / cara tersebut?

Dari teman-teman. Terus coba memecahkan suatu masalah apa yang ada di masalah *hacking*. Kebanyakan orang indo itu bisa mendapatkan hak-hak orang tapi dia tidak bisa memproses hasil jadi yang duit itu. Dia bisa dapat akun, dapat kartu kredit, dapat apa saja yang dia mau. Itu bentuk dunia maya, masih kayak pengaku kartu kreditnya dia. Belum bisa menjadikan uang untuk di dompet kita sendiri, kebanyakan gitu. Kita pecah, bagaimana memuluskan itu semua. Dan dilihat dari sudut pandang dari pihak bank, pihak merchant ataupun pihak toko ataupun pihak yang lain bisa jadi kita bukan *hacker*, bukan maling lagi. Tapi kita ya halal legal gitu..

10. Siapa peran yang membantu anda menjadi seorang *hacker*?

Saling membantu saja kalau teman. Hanya sharing-sharing saja, cuman di kasih clue, gk dijelasi dari awal,

11. Apakah orang tersebut masih menjadi partner anda dalam melakukan kegiatan *hacking* sehari-hari?

.Kalau masalah partner, semua partner selagi dia mau bekerja sama, menguntungkan kita, dan tidak merugikan kita, itu saja. Kalau partner dulu yang ngajarin, bukan partner sih. Tapi seperti saudara, akrab gitu.

12. Apakah mudah belajar teknik *hacking*?

Bingung kok bisa gini, kok caranya gini. Gitu saja, ada yang aneh kok bisa dapat uang dari sini. Menurutku dulu email gak penting, eh ternyata sangat penting.

13. Sudah berapa lama anda menekuni dan belajar dalam mengasah kehebatan anda dalam dunia *hacker*?

Kalau saya kenal *hacking* pertengahan tahun 2014 terus saya bangkit sendiri pertengahan tahun 2015. Dan saya sukses awal tahun 2016. Saya bisa sukses karena ya itu belajar-belajar sendiri. Saya sering minta – minta saran, terus clue gimana kok bisa kamu gitu pecahin analisisnya seperti apa.

14. Masyarakat mengetahui bahwa anda *hacker* dilihat dari segi apa?

Kalau masyarakat sih biasanya curhat sama teman. Teman-teman biasa, teman kampus, teman rumah. Tetapi orang-orang tertentu yang bisa merahasiakan pihak-pihak keluarga atau tetangga. Kalau *hacker* gak bisa dilihat dari segi dunia nyata. Kalau dilihat itu ya setiap harinya dilihat kok gak pernah kerja, terus kerjanya biasa-biasa saja di laptop atau main hp kok bisa hasil. Ini main apa google action, youtube action atau yang lain. Kok bisa, kalau dia cepet menghasilkan padahal barusan main, barusan tahu ilmu IT, kebanyakan dia main program atau main di developer *software*.

15. Saat orang-orang mengetahui anda *hacker*, sikap anda seperti gimana?

Biasa saja

16. Dalam melakukan *hacking* apakah ada proses atau tahapan yang harus dilakukan bagi seorang *hacker*?

Kalau buat saya pribadi, saya bagian di money laundering di bagian akhir. Kenapa saya suka di bagian itu, karena di sana banyak peluang dan banyak orang-orang atau anak-anak *hacker* di Indonesia punya bahan, tapi bagaimana bahan itu bisa dapat uang di dompet.

C. Makna *Hacking* bagi *Hacker*

17. Menurut anda, siapakah *hacker* itu?

Kalau *hacker* sih sama saja kayak manusia, cuman kalau *hacker* itu mencari celah dimana dia bisa menghasilkan. Kalau menurut saya begitu, sama saja. Korban kalau bisa ya hati-hati saja sama serangan gitu, terutama email kalau bisa antar akun beda password, kombinasi password huruf besar, kecil, simbol, angka pada akun. Kadang simbol gak bisa sih. Kalau bisa, per akun beda per akun beda kira-kira kalau ada yang bermasalah tinggal pakai lupa password..

18. Apakah ada istilah selain *hacker* dalam peretasan di dunia maya?

Seperti saya ini carding, kalau *hacker* itu rata-rata meretas web.

19. Bagaimana perasaan anda pertama kali melakukan *hacking*?

Takut, bingung, kok bisa, penuh dengan tanda tanya. Hehe.

20. Saat anda merasa lega dan sukses, apakah anda semakin tertantang untuk menaikkan level anda dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Semakin bangga, tapi belum tentu kita bisa menghasilkan. Karena pada waktu pertama kali saya belajar, saya hanya bisa mengirim uang. Belum tentu uang itu bisa landing di dompet saya, karena itu butuh proses beberapa hari, terus apakah itu bisa dipermasalahkan atau ndak dari pihak yang punya uang ataupun pihak ketiga yang memproses

uang kita ataupun pihak-pihak kepolisian, FBI, interpool ataupun yang lain.

21. Aktivitas *hacking* seperti apa yang anda lakukan?

Gak ada, biasanya ya carding itu..

22. Sendiri atau dengan teman anda melakukan proses *hacking*?

Bagian nembak kadang gak saya sendiri, kadang ada yang butuh uang, kita ajak kerjasama dengan saya..

23. Selama mengetahui dunia *hacker*, sudah berapa kali anda *menghack*, dan seperti apa bentuknya?

Banyak mas, soalnya mengasihkan. Kalau saya bukan bagian yang ngirim uangnya, saya cuman bagian mengolah uangnya bagaimana caranya agar uang itu bisa landing di saya dana man tanpa ada history yang buruk..

24. Dalam melakukan proses *hacking* apakah anda selalu membutuhkan jaringan internet?

Ia, sangat.

25. Bagaimana *cracking* / *hacking* itu dilakukan? Dan dengan teknik apakah anda biasanya dalam melakukan proses *hacking*? Serta teknik apa yang paling anda sukai dalam melakukan proses tersebut?

Ia itu many laundering, melakukan pencucian uang tanpa jejak.

26. Apakah anda merasa tidak puas dengan kehidupan nyata sehingga anda terjun ke dunia *virtual*?

Pada waktu pertama itu saya iseng-iseng saya main SSH, terus kok ada voucher yang harganya sangat murah. Saya ketagihannya dari situ, kalau dari sementara ini. Kepuasan sendiri sudah puas, tapi masih pingin lagi dan pingin lagi

27. Adakah simbol-simbol atau pesan khusus yang diberikan seorang *hacker* kepada korban? Seperti apa bentuknya?

Ia kalau uangnya gak bisa diselamatkan, tolong mengiklaskan saja dan belajarlh dari pengalaman password kalau bisa akun saja apa saja harus berbeda. Cita-cita saya, jangan sampai orang Indonesia kena seperti itu. Karena kalau bocah-bocah carding Indonesia mau cuci uang Indonesia sangat sanngat mudah mengolahnya. Yang penting kita pintar-pintar mengolah jadi yang landing dengan aman, dalam artian aman, tidak terdeteksi kita maling ataupun yang lain.

28. Kegiatan *hacking* apa saja yang pernah anda lakukan dari segi legal & illegal menurut hukum?

Kalau legal ya ngereport, report scam ke andaikan saya gak enak hati sama si A, si B, ya scamnya saya report email. Ilegalnya ya kayak tadi bagian many laundering. .

29. Saat ini anda lebih condong ke illegal / legal dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Saat ini lebih condong ke illegal, banyak uangnya. hehe.

30. Banyak masyarakat yang menanggapi bahwa *hacker* merupakan sekumpulan orang yang berusaha melawan. Apakah itu benar dan bagaimana tanggapan anda?

Ia dilihat dari banyak sudut pandang, kalau kita nyerangnya langsung random itu hanya menguntungkan pihak tertentu. Kalau dia menyerang suatu negara atau pertahanan negara, itu menguntungkan banyak orang.

31. Menurut anda, apakah *hacking* itu merupakan perbuatan yang melanggar? Jika ya apa alasannya dan jika tidak apa juga alasannya?

Bisa ia, bisa tidak. Kalau saya sangat sangat pelanggar. hehe

32. Dalam melakukan proses black *hacking* atau *cracking* apakah anda tidak merasa takut jika terkena undang-undang pidana?

Kalau saya pribadi, saya tidak takut, karena permainan saya dari pihak manapun dianggap legal kalau dia tidak tahu asal usul dana itu siapa yang ngirim siapa yang mengeseksekusi, dia pihak ketiga itu merasa pihak yang punya uang kirim ke aku, bukan orang lain. Nah, pada waktu itu pihak yang punya uang nglapor ke pihak ketiga bahwa ini bukan saya, tapi pihak ketiga masih melindungi saya. Meskipun saya ini ya itu kayak gitu. hehe.

33. Apakah anda pernah mendapatkan bayaran dari kegiatan *hacking* dilakukan?

Ia lihat dari yang ngirim uang, kalau banyak yang ngirim ya banyak menghasilkan. Ia karena itu masuk seratus, kita dapat seratus..

34. Apakah anda pernah menghasilkan sesuatu dari kegiatan *hacking*, seperti membuat atau menjual *website*, *database*, *software* dan lain-lain?

Gak, kalau itu gak pernah.

35. Seberapa sering anda memanfaatkan waktu luang untuk melakukan kegiatan *hacking*?

Kalau buat saya pribadi tidak butuh waktu luang. Kita ngobrol-ngobrol biasa, terus di chat sma teman-teman, aku butuh uang tak kirim ke akunmu. Bisa gak dicarikan, bisa, tapi ya gak terlalu banyak waktu. Kalau mengelola uang hanya butuh lama cairkan, bukan di pengelolaannya..

36. Apakah ada sesuatu yang berubah saat anda menjadi seorang *hacker*?

Hanya bentuk tubuh saja tambah gendut. haha

37. Apakah anda merasa bangga menjadi seorang *hacker/cracker*?

Kalau dari rasa pribadi saya, tidak ada rasa bangga. Tapi rasa kepuasan menghasilkan uang itu saya bangga..

38. Apakah anda bisa menyesuaikan diri dengan kehidupan teman-teman atau masyarakat awam?

Ia bisa, menyesuaikan

39. Apakah orang tua dan keluarga anda tahu jika anda menjadi seorang *hacker*? Jika iya bagaimana tanggapannya?

Tidak tahu, karena jika tahu bisa-bisa fasilitas-fasilitas yang kita punya disuruh jual dan kita tidak boleh mengikuti aktivitas seperti itu..

40. Apakah teman-teman di lingkungan anda menerima aktivitas *hacking* yang anda lakukan?

Kalau teman-teman sih tetap tidak sombong, tetep baik sama temen, gak lupa. Ia kayak sebelum kenal gitu. Ya biasa, bedane kalo kita punya uang lebih. Terus kayak barusan cair satu juta, dua juta, saya traktir ngopi, karaoke ataupun yang lain.

41. Apakah pernah ilmu *hacking* anda diterapkan pada kehidupan sosial yang berupa kegiatan bermanfaat?

saya mengajarkan di sekitar saya yang tidak kenal dunia ini lalu mengajarkan ke teman-teman agar tidak kena, saya sarankan jangan sampai kena.

42. Apakah anda merasa berbeda dengan masyarakat yang tidak menggeluti bidang *hacker*?

Sama saja.

43. Apakah saat anda di lembaga pendidikan pernah di beri kesempatan untuk belajar kegiatan *hacking*?

Kalau dari sekolah saya, gak pernah. Hanya saja kayak istilah-istilah saja.

44. Apakah anda pernah mengalami konflik tentang kegiatan *hacking* dengan masyarakat awam?

Kalau orang sekitar sih memandang orang kayak gitu sampah, merugikan. Tapi saya senyum saja, kalau orang lain seperti dunia maya, korbanpun menghina saya malah tertawa. Bahkan kalau orang arab dia pakai dalil qur'an, hadist dan lain-lain. Kalau orang Indonesia, dilihat dari orangnya, kalau orang dia mementingkan ilmu, bukan mementingkan uang, dia tanya. Saya pernah mencairkan uang orang Indonesia dua juta, itu orangnya tambah tanya. Saya gak mempermasalahkan uang saya, tapi pakai pakai Bahasa inggris. Saya tidak mempermasalahkan uang saya dari anda mendapatkan uang itu? Saya jawab, saya tidak kenal anda.

45. Apakah dengan memiliki identitas anonim di dunia maya menghambat perkenalan anda dengan orang lain baik di dunia nyata maupun maya?

Kalau saya pribadi sih, kalau orang lain yang tidak kenal akrab ataupun tidak kenal bagus dengan kita, saya pribadi tidak memperkenalkan nama saya sendiri, nama asli ataupun identitas lain. Kalau teman nyata, kalau gak kenal di dunia maya ya biasa, kayak manusia awam..

46. Kegiatan apa yang anda lakukan selain aktivitas *hacking*?

Gak ada, di rumah nganggur. Cuman aktivitas *hacking* saja.

D. Aktivitas Anggota dalam Komunitas *Surabaya Hacker Link*?

47. Menurut anda SHL itu komunitas apa?

Kalau pembelajaran dari SHL, dia sistemnya di white, bukan di black. Jikapun di black, gak mungkin di publish.

48. Jabatan apa yang anda pegang dalam komunitas SHL saat ini?

Admin.

49. Sejak kapan bergabung dengan komunitas *Surabaya Hacker Link*?

Kalau di SHL kurang lebih empat belas bulan yang lalu tahun 2014 akhir

50. Anda menyukai *hacker* sebelum atau sesudah anda bergabung dengan SHL?

Sesudah gabung mas. hehe.

Loh, kenapa mas setelah gabung baru suka?

Pertama kali asline saya ndak tahu ada grup ataupun forum. Yang saya tahu, saya kenal-kenal biasa sama teman-teman. Terus tadinya gak ada gath-gath mini gitu. Yang ada hanya ngopi-ngopi saja. Terus diadakan, ayo seminggu sekali ngopi. Terus dimasukkan grup, yaitu SHL. Saya awalnya gak tau, loh apa itu SHL. Yang saya tahu itu SBH, dan sekarang saya tau dan sekarang jadi salah satu adminnya.

51. Kenapa anda ingin bergabung di komunitas tersebut dan tidak memilih komunitas yang lain?

Kalau serupa hanya ngikutin saja, kalau aktif di SHL saja. Karena di Surabaya juga, kalau jauh juga kadang-kadang pandangan saya kurang baik, kurang kompak, kadang ada yang merugikan. Bahasanya anak-anak sini itu menikung.haha. di tikung tikung. hehe.

52. Menurut anda apa yang spesial di SHL daripada komunitas serupa yang lain?

Yang spesial, mengajarkan white hat, bukan black hat.terus mendapatkan pengalaman-pengalaman yang sebelumnya tidak mengerti..

53. Apakah anda merasa dikontrol oleh komunitas dalam melakukan kegiatan *hacking*?

Ndak mas..

54. Kenapa anda lebih memilih masuk komunitas *hacker* dan tidak menjalankan aktivitas *hacking* sendiri di rumah?

Uwh beda mas, namanya manusia ya makhluk social ya. Kumpul-kumpul sama teman-teman..

55. Keuntungan apa saja yang di peroleh saat bergabung di komunitas tersebut?

Banyak teman, sharing lebih, bisa minta bahan-bahan yang dibutuhkan. Saling menguntungkan lah sama teman-teman yang main. Kalau gak main ya kita coba belajar white, apakah ini berbau scam apa gak..

56. Apakah dengan bergabung dalam SHL mempengaruhi penilaian Anda terhadap kegiatan *hacking*? atau apakah berdampak pada kegemaran Anda terhadap aktivitas *hacking*?

Biasa aja mas, yang penting saling support untuk memajukan SHL.

57. Nilai-nilai apa yang selalu diajarkan dalam komunitas SHL ini?

Kalau dari SHL, kamu kalau bisa menguntungkan. Jangan merugikan, kalau kamu main black, ya berhati-hatilah bermain. Kalau anda, tidak berhati-hati jangan sedih kalau anda kena polisi, ataupun interpool ataupun yang lain. Kalau saran-sarannya sesepuh gitu, kalau main jangan main Indonesia. Kalau di Indonesia lebih gampang kedeteksi sama polisi, kalau anda bisa main Indonesia dan aman, anda harus tetap berhati-hati termasuk teman-teman sekitar anda. Meskipun dia teman dekat anda, akrab, belum tentu dia besok itu baik kepada anda.

58. Saat anda masuk sebagai anggota komunitas *Surabaya Hacker Link* butuh waktu berapa lama untuk beradaptasi?

Ya yang penting sering ngopi, langsung adaptasi.

59. Apakah teman-teman anda dalam komunitas juga menjadi sahabat dekat anda?

Kalau itu tentu pasti mas.

60. Uwh ia mas. Apakah *Surabaya Hacker Link* ini berkaitan dengan suatu institusi pemerintah / swasta?

Kalau kemarin sih ngadakan seminar di universitas narrotama bagian pengisi seminar. Kalau tahun kemarin ada sih bikin project menjual bug hotel, tahun kemarin.tapi gak tau titik temunya gimana, saya gak jadi dapat project dari teman-teman. Itu menjual semua alur konsep, kerja hotel, tanpa kecuali, termasuk keuangan..

61. Bagaimana intensitas bertemunya para *hacker* dalam suatu komunitasnya? Kalau nyata bagaimana? Maya bagaimana?

Ya kalau maya, banyak bercanda, di dunia nyata biasa, ngopi, ngobrol biasa. Cangkruk santai.

62. Aktivitas apa saja yang biasanya dilakukan dalam forum atau komunitas *hacker* tersebut?

Kalau di SHL biasanya ajarin konsep, kayak pembahasa mini gath besok besok, kalau ngobrol sama teman-teman ngobrol sembarang kalir. Bisa black, bisa white.

63. Didalam sebuah komunitas apakah ada yang biasa disebut guru atau pengajar?

Semua guru, semua pengajar. Kalau menurut saya begitu, selagi dia mau mengajar kita, mau mengasih saran, clue, yang bermanfaat bagi kita itu termasuk guru..

64. Apakah ada sebutan penguasa pada komunitas ini?

Gak ada sih

65. Masing-masing dari wilayah manakah? Apakah berbeda kota atau sama? Kebanyakan dari mana?

Kalau yang sering ikut mini gath sih sidoarjo ada yang jombang, kalau di facebook seluruh Indonesia..

66. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan dalam komunitas antar anggota satu dengan anggota yang lain?

Kerjsamanya itu tanya mengajukan pertanyaan. Meminta konsep apa buat mini gath besok, bantu. Andaikan kita bingung judul kita minta saran, enaknya judul apa, topik dan pembahasannya apa..

67. Apakah ada bentuk kerja sama yang dilakukan antar komunitas satu dengan komunitas satu dengan komunitas yang lain?

Kalau kerjasama kayak silaturahmi, kalau dari sesepuh bahkan lebih dari silaturahmi. Malah seperti saudara. Karena ada keterkaitan antar satu komunitas dengan komunitas yang lain. Kalau kerjasamanya saya kurang tau. hehe

68. Apakah ada sebuah nickname yang anda gunakan ketika bergabung dengan sebuah komunitas? Alasan menggunakan nickname?

Ya anonim biar gak terlau public nama kita..

69. Apakah anda saling mengenal identitas antar *hacker* di dunia maya pada dunia nyata?

Ya kalau sering ketemu pasti kita tahu nama aslinya. Kalau gak pernah ketemu atau ketemu satu dua kali ya kadang ada yang tau, kadang gak.

70. Apakah dalam menjadi *hacker* ada sebuah kasta atau tingkatan kedudukan?

Gak sih, kayak pingin diajarin jadi kayak panggil mastah, suhu, ataupun yang lain. Kalau menurutku semuanya sama saja, yang penting menghasilkan. hehe

71. Dimana biasanya anda melakukan kegiatan *mehack*?

Selagi ada internet yang bagus, saya dulu biasanya pakai modem biasanya butuh waktu lama di wifi id. Sekarang ada internet di rumah..

72. Dimanakah anda melakukan proses interaksi antar para anggota *hacker*? Maya atau nyata?

Dua-duanya juga mas. Banyak mas. Hehe di forumnya SHL ada IRC.

73. Dengan media apakah anda berkomunikasi atau saling bertukar ilmu dengan para *hacker*?

Facebook, irc, telepon, dan lain-lain.

74. Apakah Anda pernah menggunakan informasi yang Anda ketahui untuk kebutuhan knowledge sharing di SHL?

Ya ndak seluruhnya, karena apa ya, sementara ini, hidup saya, pekerjaan saya sebagai itu. Jadi yang menurut saya itu penting buat saya, dan orang lain ndak harus tahu saya tidak ngasih tau bagaimana cara kerjaku, bagaimana prosesku, karena itu saya anggap sebagai sandang pangan saya sendiri. Kalau sharing, gak sampai seminggu, mampus gak bisa dipakai lagi. Kalau saya gak sharing, saya bisa puas makainya sesuka saya berapa yang masuk, itulah yang saya terima..

75. Menurut pendapat anda berapa persen anggota *hacker* yang menyukai aktivitas *hacking*?

Ya lumayan banyak 70 sampai 80 persen. 20 persennya itu hanya ingin sekedar mencoba, kalau sudah ya sudah gak diterusin gak sampai ke hal-hal yang buruk lagi.

76. Pernahkah Anda dengan anggota SHL yang lain mengobrolkan tentang dunia *hacking* dengan pembicaraan santai?

Sering

77. Adakah konflik dan persaingan antar komunitas?

Kalau konflik antar komunitas sendiri saya rasa ndak ya. Tapi kalau dalam masing-masing individu itu ada, baru-baru ini adminnya SBH sama adminnya Xcode bertengkar, ya adu skill lah, adu fisik, seperti kita ya hanya tertawa -tawa saja.

78. Adakah konflik dan persaingan antar anggota komunitas?

Kalau itu sering, cuman cepet diataasin.

79. Bagaimana cara komunitas *Surabaya Hacker Link* mensosialisasikan kepada masyarakat, bahwa *hacker* sebenarnya merupakan bagian yang penting dalam kehidupan saat ini?

Kalau manfaatnya buat publikasi ya *hacker* bisa mewaspadai kejahatan dari pihak luar maupun pihak dalam. Kita bisa sebelum kita kena, kita sudah mempunyai kesiapan-kesiapan tertentu agar kita tidak kena serang..

80. Adakah sesuatu yang ingin Anda capai kedepan dalam SHL tersebut? Bagaimana cara Anda untuk mendapatkannya?

Kalau SHL cita-citanya pingin punya nama di Indonesia bahkan dunia.

81. Menurut anda kenapa banyak anak muda yang mempunyai hobi menjadi *hacker*?

Kepuasan pribadi. Kalau sudah puas, dia pamer. Biasanya gitu. Kalau saya dulu sih biasa saja, kalau ada barang baru pamer..

82. Bagaimana perkembangan komunitas dunia *hacker* di Indonesia saat ini?

Sangat-sangat bagus, sangat-sangat terbaik. Hanya kurangnya satu, kurangnya kekompakkan antar *hacker-hacker* di Indonesia itu buruk dan banyak egois dari individu-individu tertentu. Kalau kehebatannya, jangan diragukan. Saya bisa jamin, *hacker* di Indonesia bisa menjadi nomor satu di dunia. Karena saya tahu sendiri ada yang bisa menghasilkan permenit tiga ratus ribu, ada yang bisa seminggu dua ratus juta. Kalau kita kompak, jangankan amerika, dunia milik kita.

GAMBAR



Admin dan Ketua Surabaya Hacker Link



Lomba CDC



Mini Gathering Surabaya Hacker Link



Workshop Linux di Universitas Narrotama, Surabaya