

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Di jaman yang sudah sangat *modern* seperti sekarang ini, teknologi sangatlah berperan penting dikehidupan masyarakat. Banyak sekali keuntungan dan kemudahan yang didapatkan dari berkembang dan majunya teknologi, namun pada kasus tertentu, banyak yang menyalahgunakan teknologi untuk kepentingan pribadi atau kelompok, hal tersebut akhirnya merugikan banyak orang atau kalangan tertentu. *Hacker* bisa dikatakan sebagai salah satu pengguna teknologi yang memungkinkan dapat melakukan penyalahgunaan dan kemanfaatan teknologi tersebut. Profesi *hacker* menjadi menarik untuk diteliti, karena pada umumnya masyarakat berpikir bahwa "*hacker*" banyak melakukan *cyber crime* yang merugikan orang lain atau kalangan tertentu. Sedangkan banyak sekali perusahaan besar saat ini yang merekrut *hacker* untuk bekerja di perusahaannya sebagai konsultan keamanan jaringan, *database administrator*, *IT manager network* dan sebagainya yang banyak mengamankan data-data penting perusahaan, sehingga apabila perusahaan tersebut tidak selektif dalam merekrut *hacker* untuk bekerja di perusahaan mereka, maka resiko kerugian yang akan ditanggung perusahaan tersebut akan sangat besar.

Kata *hacker* pertama kali muncul pada awal tahun 1960-an diantara para anggota organisasi mahasiswa *Tech Model Railroad Club* di laboratorium kecerdasan artifisial *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* dengan arti positif, yaitu untuk menyebut seorang anggota yang memiliki keahlian dalam bidang komputer dan mampu membuat program komputer yang lebih baik dari yang telah dirancang bersama (<http://irkham.web.ugm.ac.id/wordpress/?p=50> yang diakses pada 08 November 2013).

Kemudian pada tahun 1983, analogi *hacker* semakin berkembang untuk menyebut seseorang yang memiliki obsesi untuk memahami dan menguasai sistem komputer. Penyebabnya, pada tahun tersebut untuk pertama kalinya *Federal Bureau of Investigation (FBI)* menangkap kelompok kriminal komputer The 414s yang berbasis di Milwaukee AS. 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.

Istilah dari *hacker* sendiri dapat diinterpretasikan secara berbeda berdasarkan situasi yang berbeda. Tentunya hal tersebut juga dapat menunjukkan bahwa profil kepribadian dari para *hacker* tersebut juga tidak sama. Eric S. Raymond (1997) mendukung bahwa, anggota *underground* komputer harus disebut *cracker*. pada umumnya, orang-orang melihat mereka sebagai *hacker* dan bahkan mencoba untuk memasukkan pandangan dari Raymond dalam apa yang mereka lihat sebagai salah satu budaya *hacker* yang lebih luas, pandangan kasar ditolak oleh Raymond sendiri. *Hacker* terdiri dari beberapa klasifikasi sesuai dengan sifatnya, baik orang itu seorang sistem administrator maupun *user* yang ingin membobol sistem komputer. Klasifikasi *hacker* menurut

([http://en.wikipedia.org/wiki/Hacker\\_\(computer\\_security\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Hacker_(computer_security))) dan

<http://bl4cklistcyber4rt.blogspot.com/2013/05/definisi-dan-klasifikasi-hacker.html#> yang

diakses pada tanggal 10 November 2013) adalah sebagai berikut:

1. *White Hats* : merupakan *hacker* yang bekerja sebagai *system analyst*, *system administrator* maupun *security analyst*. *White hats* bekerja dalam sistem dan memiliki kemampuan yang tinggi untuk menjaga sistem agar tetap bekerja dengan baik dan tidak diacak-acak oleh orang

lain. *White Hat hackers* rata-rata memiliki sertifikat kode etik hacker, misalnya CEH (*Certified Ethical Hacker*).

2. *Black Hats* : merupakan *hacker* yang hanya bekerja sebagai *attacker* dan mengambil manfaat terhadap sistem yang diserangnya, serta merupakan *hacker* yang melanggar keamanan komputer untuk sedikit alasan di luar kejahatan atau untuk keuntungan pribadi (Moore, 2005). Contoh aksi yang dilakukan oleh *Black hat hackers* antara lain membobol situs perbankan dan mengambil *account* (*Carding*).

3. *Gray Hats* : merupakan orang yang melakukan *attacking* terhadap sistem yang juga bekerja untuk membuat pertahanan terhadap sistem. *Hacker* tipe ini merupakan *hacker* yang membobol sistemnya untuk mendapatkan bugs dan lubang dari sistemnya yang kemudian mempelajari dan menutup lubang tersebut. Selain itu juga bergerak di wilayah abu-abu, kadang-kadang menjadi *black hat hacker* namun bisa juga menjadi *white hat hacker*. Contohnya mereka dapat *surfing internet* dan melakukan *hack* ke dalam sistem komputer untuk tujuan tunggal, yaitu memberitahu *administrator* bahwa sistem mereka memiliki cacat keamanan, kemudian mereka mungkin menawarkan untuk memperbaiki kerusakan dengan dikenakan biaya.

Masyarakat umum beranggapan bahwa semua *hacker* memiliki karakter kepribadian yang cenderung negatif dan merugikan orang banyak, karena umumnya belum mengetahui klasifikasi-klasifikasi *hacker* itu sendiri. Sebagai usaha untuk mengetahui kepribadian seseorang, penulis menggunakan alat ukur berupa *big five personality traits* yang meliputi *openness to experience, conscientiousness, extraversion, agreeableness and neuroticism*. Menurut Lewis Goldberg, dimensi-dimensi kepribadian yang mungkin dimiliki oleh semua manusia di dunia ini terdapat dalam *big five personality traits*. Selain itu, para peneliti mulai

berfikir bahwa dimensi Cattell yang sebanyak 16 berlebihan untuk menggambarkan kepribadian manusia. Kebanyakan studi analisis melibatkan lima diantara 16 dimensi dari Catteel serta mengadopsi dua dimensi yang juga ada dalam 3 dimensi Eysenk sehingga penganalisis menganggap kelimanya sudah cukup untuk mencakup struktur kepribadian. *Traits* juga merupakan pola konsisten dari pikiran, perasaan atau tindakan yang membedakan seseorang dari yang lain (Sumber: <http://www.scribd.com/doc/189133152/Ppt-Teori-Big-Five> yang diakses pada tanggal 13 Agustus 2014). Oleh karena itu penulis dapat lebih mudah mengetahui profil kepribadian pada *hacker* sesuai dengan klasifikasinya.

*Big five personality traits* pertama kali diperkenalkan oleh Goldberg pada tahun 1981. *Neuroticism* berlawanan dengan *emotional stability* yang mencakup perasaan-perasaan negatif, seperti kecemasan, kesedihan, mudah marah, dan tegang. *Openness to experience* menjelaskan keluasan, kedalaman, dan kompleksitas dari aspek mental dan pengalaman hidup. *Extraversion* dan *agreeableness* merangkum sifat-sifat interpersonal, yaitu apa yang dilakukan seseorang dengan dan kepada orang lain. Kemudian yang terakhir *conscientiousness* menjelaskan perilaku pencapaian tujuan dan kemampuan mengendalikan dorongan yang diperlukan dalam kehidupan sosial (Pervin, 2005).

*Openness to experience* merupakan karakter kepribadian yang secara konsisten mencari pengalaman yang berbeda dan bervariasi. Mereka yang tinggi keterbukaannya cenderung mempertanyakan nilai-nilai tradisional, sementara mereka yang rendah keterbukaannya cenderung mendukung nilai-nilai tradisional dan memelihara gaya hidup konstan. Seperti faktor dasar lainnya, *openness to experience* menunjukkan tingkat tinggi perbedaan stabilitas di umur dewasa (Terracciano, Costa, & McCrae, 2006), tapi itu

menunjukkan pola khas dari tren kematangan, meningkat dari remaja awal sampai sekitar umur 20 tahun, dan kemudian secara bertahap menurun (McCrae et al., 2005).

*Conscientiousness* mendeskripsikan orang-orang yang teratur, terkontrol, terorganisasi, ambisius, terfokus pada pencapaian dan memiliki disiplin diri. Secara umum, mereka yang memiliki skor tinggi biasanya pekerja keras, berhati-hati, tepat waktu dan mampu bertahan. Sebaliknya, mereka yang mempunyai skor rendah pada *conscientiousness* cenderung tidak teratur, ceroboh, pemalas, serta tidak memiliki tujuan dan lebih mudah menyerah saat mulai menemui kesulitan dalam mengerjakan sesuatu. Satu pertanyaan yang dapat dijawab adalah seseorang tidur kurang sadar dari seseorang berpikir tentang masalah yang sulit, meskipun teknologi tidak ada untuk mengukur saat ini, dapat diperkirakan dengan menentukan konsumsi oksigen oleh otak (Gordon Gallup, 1970).

*Extraversion* memiliki karakteristik utama, yaitu kemampuan bersosialisasi dan sifat impulsif, senang bercanda, penuh gairah, cepat dalam berpikir, optimis, serta sifat-sifat lain yang menghargai hubungan mereka dengan orang lain (Eysenck, 1969). Seseorang yang *extraversion* berhubungan dengan kepemimpinan. Jadi *ekstrovert* sangat termotivasi untuk mencari situasi sosial dan menjadi dominan dalam situasi tersebut. *Extrovert* termotivasi oleh perubahan, variasi dalam hidup mereka, tantangan, dan mudah bosan. *Extrovert* telah lebih baru-baru ini dilihat sebagai adaptif, ambisius dan pekerja keras.

*Agreeableness* juga memiliki komponen interpersonal serta individu yang menyenangkan. Orang-orang ini cenderung termotivasi untuk membantu orang lain dan perilaku prososial pada umumnya. Selain itu McCrae dan Costa (1991) berpendapat keramahan yang harus berhubungan dengan kebahagiaan karena individu menyenangkan memiliki motivasi yang lebih besar untuk mencapai kedekatan interpersonal, yang mengarah

pada tingkat kesejahteraan yang lebih besar. Selain itu, Organ dan Lingl (1995) setuju dan menjelaskan, bahwa melibatkan diri dalam bergaul dengan orang lain dengan suasana yang menyenangkan dapat memuaskan hubungan.

*Neuroticism* memiliki karakteristik seperti kecemasan, histeria, dan gangguan obsesif-kompulsif, yang telah dibuktikan dari beberapa penelitian dari dasar genetik (Eysenck,1967). Selain itu, ia menemukan kesamaan yang lebih besar diantara pasangan kembar identik daripada kembar fraternal dalam jumlah perilaku antisosial dan asosial, seperti kriminalitas diusia dewasa, gangguan perilaku dimasa anak-anak, homoseksualitas dan alkoholik (Eysenck,1964). Tipe orang A dan B mempunyai skor tinggi dalam *neuroticism* , tetapi mempresentasikan tiga titik berbeda dalam skala ekstraversi. Orang A, seorang *neurotic* yang *introvert*, memiliki karakteristik kecemasan, depresi, fobia, dan gejala-gejala obsesif-kompulsif. Orang B yang tinggi neurotismenya, tetapi hanya memiliki ekstraversi yang rata-rata, cenderung memiliki karakteristik histeria (gangguan neurosis yang diasosiasikan dengan ketidakstabilan emosi), sugestif dan gejala-gejala somatik (Eysenck, 1967, 1997a).

Berdasarkan hasil penelitian yang ada menunjukkan bahwa perilaku *white hats hacker*, *grey hats hacker* dan *black hats hacker* berbeda, sehingga diasumsikan bahwa mereka mempunyai profil kepribadian yang berbeda pula. Profil kepribadian yang digunakan pada penelitian ini adalah *big five personality traits*. Oleh karena itu, kali ini penulis ingin menindaklanjuti penelitian tersebut agar dapat mengetahui lebih jelas profil kepribadian *hacker* berdasarkan klasifikasinya.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana profil kepribadian *hacker* jika ditinjau dari *big five personality traits*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui profil kepribadian *hacker* berdasarkan klasifikasinya, yaitu *white hats hacker*, *grey hats hacker* dan *black hats hacker* dengan menggunakan alat ukur *big five personality traits*, yang mencakup *openness to experience*, *conscientiousness*, *extraversion*, *agreeableness* and *neuroticism*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis :

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan Psikologi, khususnya Psikologi sosial dan Psikologi klinis, berkaitan dengan bagaimana profil kepribadian *hacker* jika ditinjau dari *big five personality traits*.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi dalam melakukan penelitian serupa.
- b. Bagi lembaga/instansi yang membutuhkan jasa *hacker*, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengetahui seperti apa profil kepribadian *hacker* yang mendukung.

- c. Bagi lembaga keamanan masyarakat yang dapat membantu dalam meminimalisir *cyber crime*.