POTRET AKTIVITAS *HACKER* DI MEDIA SOSIAL UNTUK AKTUALISASI DIRI

Ega Harlino Putra, Gushevinalti
Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Bengkulu
egaharlinoputra@gmail.comgushevinalti@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas *hacker* di media sosial untuk aktualisasi diri yang dilihat dari ambisi dan keinginan seseorang untuk memenuhii kepuasan diri sendiri.Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis deskriptif.Dengan 5 orang *hacker* sebagai 1 informan kunci dan 4 informan pendamping yang di pilih dengan teknik *snowball sampling.* Menggunakan teori Psikoanalisis dari *Sigmund Freud*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara observasi yang relevan dengan penelitian kualitatif yang di bagi menjadi dua, yaitu pengumpulan data primer dan pengumpulan data sekunder.Pada pengumpulan data primer dibagi menjadi tiga, yaitu observasi non pastisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi.*Adapun hasil penelitian yaitu : (1)* Proses *hacker* melakukan peretasan itu berawal dari sebuah perilaku menyimpang, (2) setiap individual *hacker* berada pada tingkat tak sadar saat melakukan kegiatan peretasan (3) tidak semua aktivitas yang dilakukan *hacker* adalah aktivitas negatif dan (4) *hacker* mendapatkan lebih kepuasan dengan melakukan kegiatan *Show-off.*

Kata Kunci : Hacker, Aktualisasi Diri, Show-off, Teori Psikoanalisis

PORTRAIT OF HACKER ACTIVITY IN SOCIAL MEDIA FOR SELF ACTUALIZATION

ABSTRACT

This study aims to determine the activity of hackers on social media for self-actualization seen from the ambitions and desires of someone to fulfill their own satisfaction. The type of research used is a qualitative approach and descriptive type. With 5 hackers as 1 key informant and 4 companion informants selected with the snowball sampling technique. Used is the theory of Psychoanalysis from Sigmund Freud. Data collection is done through interview interviews that are relevant to qualitative research which are divided into two, namely primary data collection and secondary data collection. The primary data collection is divided into three, namely non-participant observation, in-depth interviews, and documentation. The results of the study are: (1) The hacking process of hacking starts from a deviant behavior, (2) every individual hacker is at an unconscious level while hacking (3) not all activities carried out by hackers are negative activities and (4) hackers get more satisfaction by performing Show-off activities.

Keywords: Hackers, Self Actualization, Show-off, Psychoanalysis Theory

PENDAHULUAN

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Tahun 1998 hanya 500 ribu orang yang menggunakan internet, namun dimulai pada tahun 2012 pengguna internet meroket menjadi 63 juta orang. Angka itu bahkan diprediksi akan semakin terus meninggkat menjadi 143,26 juta orang pada tahun 2017 dan diperediksi bahkan bisa saja menjadi lebih besar untuk tahun-tahun berikutya.

Gambar.1 Statistik Pengguna Internet di Indonesia

Sumber: APJII/2017

Semakin berkembangnya teknologi, semakin meningkat juga jumlah penggunanya. Ini di tandai dengan fungsi-fungsi yang di manfaat kan oleh pengguna internet, adapun macam-macam penggunaannya seperti bersosial, berinteraksi,berniaga, dan mencari ilmu pengetahuan. Namun di balik semua itu terdapat bahaya yang sangat mengancam yaitu, *cybercrime.*Pelaku *cybercrime* sendiri biasa disebut dengan *hacker*, yang mempelajari, menganalisa, dan selanjutnya bila menginginkan, bisa membuat, memodifikasi, atau bahkan mengeksploitasi system yang terdapat di sebuah perangkat lunak dan keras komputer, laptop, *smartphone* maupun perangkat teknologi komunikasi lainnya.Biasanya *hacker* bergerak dalam komunitas/kelompok sesama *hacker*, namun ada juga yang bergerak individual.

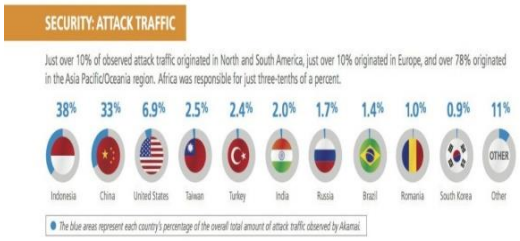
Gambar 2.Salah satu contoh perbuatan *Hacker*.

Sumber: BeastP4ck/2018

Jumlah *hacker* dunia pun meningkat setiap tahunnya, pada tahun 2015 jumlah *hacker* dunia mencapai 78,58 juta, hingga tahun 2017 jumlah *hacker* dunia meningkat hingga 97,8 juta. Jumlah *hacker* yang berasal dari Indonesia sekitar 38% atau mencapai 37,16 juta. Sebuah situs keamanan *website* yang selalu melakukan *survey* untuk mendata *security attack* mengatakan bahwa

negara Indonesia adalah negara yang mampu menghasilkan *hacker* terbanyak dan ditakuti di dunia.

Gambar 3. Persentase total *hacker* di dunia



Sumber: Akami.com

Cybercrime tidak hanya bergerak dalam kejahatan *web*, namun juga merambat ke media sosial, dimana hampir sebagian besar masyarakat dunia ini telah menggunakan media sosial untuk berkomunikasi, dan berbisnis. Beberapa sosial media yang sering di akses manusia untuk saat ini antara lain, Facebook, Twitter, Instagram, Ask.FM, WhatsApp, Line dan masih banyak lagi jenis sosial media lainnya.

Memasuki dalam arti masuk ke sistem pertahanan atau sistem keamanan suatu data yang dimiliki oleh orang lain (membobol) untuk mengambil data atau sesuatu yang dibutuhkan oleh *hacker*. Sedangkan merusak merusak dapat diartikan merusak data atau menghilangkan data bahkan bisa memberikan *virus* pada *system* pertahanan yang dimiliki oleh orang tersebut setelah masuk ke dalam sistem tersebut atau setelah mengambil sesuatu yang dibutuhkannya.

Hacker memiliki dua aktivitas yang tidak semuanya di anggap sebagai kejahatan antara lain, aktivitas positif dan aktivitas negatif. Jika ada seseorang menggunakan teknologi *hacking* untuk kejahatan maka dia akan mengotori ilmu dan teknologi *hacking*.

Salah satu contoh bentuk kejahatan lain melalui internet yang di lakukan oleh *hacker* bisa disebut *carding* yang juga merupakan kemampuan seorang *hacker*, *carding* yaitu melakukan suatu transaksi *online* melalui media internet. Sebenarnya para *hacker* sadar terhadap kesalahan yang telah dilakukannya akan tetapi dengan menjadi seorang *hacker*, mereka merasa hebat bahwa dengan keahliannya dalam bidang komputer, mereka juga bisa mendapatkan uang dengan cara membobol kartu kredit (*Credit Card*) milik orang lain atau mengambil barang-barang tertentu yang diinginkan dari toko di luar negeri (balanja secara *online*) tanpa dikenakan biaya apapun karena pembiayaannya ditransfer melalui rekening orang lain.

Banyak *hacker* yang melakukan aktualisasi diri melalui *show off* di media sosial, ada yang melakukan hal baik dan ada juga yang melakukan hal jahat. Dalam melakukan *show off* biasa nya mereka

melakukannya di media sosial seperti Instagram dan Facebook ataupun melakukan *show off* di grup komunitas para *hacker*.

Jumlah kejahatan yang ditimbulkan hampir berjumlah 13.654 kejahatan per harinya.*Hacker* juga mampu memanipulasi kejahatan mereka menjadi sesuatu kejadian yang alami, salah satu contohnya adalah seperti kehilangan data yang diserang oleh virus online, namun dalang dibalik semua itu adalah kejahatan dari seorang *hacker*.Itulah dampak negatif yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi pada era teknologi ini.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Psikoanalisis

Psikoanalisis merupakan salah satu aliran dalam ilmu psikologi yang dikembangkan oleh Sigmund Freud. Dalam teorinya Freud mengtakan bahwa perilaku ditentukan oleh alam bawah sadar yang berisi insting atau naluri alamiah dan doronganbiologis manusia. Freud beranggapan, perilaku yang nampak dan ditunjukan seseorang adalah akibat dari konflik-konflik alam bawah sadar yang tidak nampak.

- Sadar *(Conscious)*

  Menurut Freud, hanya sebagian kecil saja dari kehidupan mental (fikiran, persepsi, perasaan dan ingatan) yang masuk kekesadaran ***(consciousness)*.**

- Prasadar (*Preconscious*)

Isi *preconscious* berasal dari *conscious* dan clan *unconscious.* Pengalaman yang ditinggal oleh perhatian, semula disadari tetapi kemudian tidak lagi dicermati, akan ditekan pindah ke daerah prasadar.

- Tak Sadar *(Unconscious)*

Freud membuktikan bahwa ketidaksadaran bukanlah abstraksihipotetik tetapi itu adalah kenyataan empirik. Ketidaksadaran itu berisi insting, impuls dan drives yang dibawa dari lahir, dan pengalaman-pengalaman traumatik.

Komponen Struktural Teori Psikoanalisis

a) Id *(Das Es)*

Id adalah sistem kepribadian yang asli, dibawa sejak lahir. Dari id ini kemudian akan muncul ego dan superego. Saat dilahirkan, id berisi semua aspek psikologik yang diturunkan, seperti insting, impuls dan drives.

b) Ego *(Das Ich)*

Ego berkembang dari id agar orang mampu menangani realita; sehingga ego beroperasi mengikuti prinsip

realita *(realityprinciple);* usaha memperoleh kepuasan yang dituntut Id dengan mencegah terjadinya tegangan barn atau menunda kenikmatan sampai ditemukan objek yang nyata-nyata dapat memuaskan kebutuhan.

c) Superego *(Das Ueber Ich)*

Superego adalah kekuatan moral dan etik dari kepribadian, yang beroperasi memakai prinsip idealistik *(idealisticprinciple)* sebagai lawan dari prinsip kepuasan Id dan prinsip realistik dad Ego.

Internet Sebagai Bukti Perkembangan Teknologi Komunikasi

Sebagaimana perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang pesat di luar sana, di Indonesia juga mengalami hal yang serupa, walaupun sedikit terlambat dibanding negara besar lain. Perkembangan teknologi ini mulai menemukan jalannya ketika republik kita meluncurkan satelit untuk pertama kalinya pada tahun 1972 yang diberi nama Satelit Palapa. Berkat satelit ini, arus informasi dan komunikasi di Indonesia berkembang sangat pesat. Sebelum berkembangnya teknologi komunikasi, masyarakat indonesia dahulu berkomunikasi dengan alat-alat komunikasi tradisional yang rata-rata hingga saat ini masih bisa kita jumpai alatnya di pedalaman desa.

Media Sosial

Dengan menerapkan satu set teori-teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial, media kekayaan) dan proses sosial (self-presentasi, self-disclosure) Kaplan dan Haenlein menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dalam artikel Horizons Bisnis mereka diterbitkan dalam 2010. Menurut Kaplan dan Haenlein ada enam jenis media sosial :

- Proyek kolaborasi
- Blog dan microblog
- Konten
- Situs jejaring sosial
- *Virtual game world*
- *Virtual social world*

Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri. Selain kecepatan informasi yang bisa diakses dalam hitungan detik, menjadi diri sendiri dalam media sosial adalah alasan mengapa media sosial berkembang pesat. Tak terkecuali, keinginan untuk aktualisasi diri dan kebutuhan menciptakan *personal branding*.

Kejahatan *Hacker* di Dunia Teknologi

Menurut Muladi, sampai saat ini belum ada definisi yang seragam tentang

cyber crime baik nasional maupun global. Kebanyakan masih menggunakan *soft law* berbentuk *code of conduct* seperti Jepang dan Singapura.Kejahatan yang berhubungan erat dengan penggunaan teknologi yang berbasis komputer dan jaringan telekomunikasi ini dikelompokkan dalam beberapa bentuk sesuai modus operandi yang ada, antara lain:

- *Unauthorized Access to Computer System and Service*
- *Illegal Contents*
- *Data Forgery*
- *Cyber Espionage*
- *Cyber Sabotage and Extortion*
- *Offense against Intellectual Property*
- *Infringements of Privacy*

Aktualisasi diri

Aktualisasi diri adalah proses menjadi diri sendiri dan mengembangkan sifat-sifat dan potensi psikologis yang unik. Aktualisasi diri akan dibantu atau dihalangi oleh pengalaman dan oleh belajar khususnya dalam masa anak-anak. Aktualisasi diri akan berubah sejalan dengan perkembangan hidup seseorang. Ketika mencapai usia tertentu (adolensi) seseorang akan mengalami pergeseran aktualisasi diri dari fisiologis ke psikologis.

METODE PENELITIAN

Tipe Penelitian

Penelitian tentang masalah aktivitas *hacker* di media sosial ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus adalah metode riset yang menggunakan berbagai sumber data yang bisa digunakan untuk meneliti, menguraikan dan menjelaskan secara komprehensif berbagai aspek individu, kelompok, suatu program, organisasi atau peristiwa secara sistematis

Informan penelitian

Dalam penelitian ini cara menentukan informan yaitu dengan menggunakan teknik *snowball sampling.* Dimana teknik pengambilan sampel dengan bantuan *key-informan*, yang akan berkembang sesuai petunjuknya. Oleh karena itu peneliti dapat menentukan kriteria-kriteria tertentu untuk memudahkan dalam menemukan informan. Kriteria-kriteria tersebut yaitu:

1. Bersedia dijadikan informan.
2. Pengalaman dalam dunia *hacking*.
3. Sudah bermain di dunia *hacking* minimal 1 tahun.
4. Bersedia memberikan informasi yang rahasia.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dari informan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan tekhnik pengumpulan data yang relevan dengan penelitian kualitatifyang dibagi menjadi dua, yaitu pengumpulan data primer dan pengumpulan data sekunder, yaitu melalui : Observasi Non Partisipan, Wawancara Mendalam, dan Dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Hasil penelitian kemudian disajikan di dalam pembahasan secara deskripsi yang didukung dengan teori dan kemudian akan dianalisis untuk mengetahui bagaimana kepribadian, *Id*, *Ego,* dan *SuperEgo* dari seorang *hacker* serta selanjutnya akan ditarik beberapa kesimpulan hasil penelitian.

Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi data untuk mengecek keabsahan data penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lima informan terbagi menjadi satu informan kunci dan empat sebagai informan pendamping, dimana mereka selaku pelaku peretasan, peneliti melakukan wawancara secara mendalam untuk mendapatkan informasi.

Motif *hacker* melakukan peretasan

Motif dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu bertindak atau berbuat.Seperti halnya informan yang termotifasi melakukan peretasan karna tertrarik dari pengalaman seorang teman dan beredarnya berita yang ada diinternet. Seperti yang dituturkan MA :

> "*pada awalnya saya lihat-lihat artikel yang ada di internet tentang peretasan saya anggap itu hanyalah perbuatan yang tidak menghasilkan apa-apa, tapi setelah saya di undang ke sebuah grup Official Of Kolam Tuyul di sana saya sangat tertarik dengan dunia peretasan. Di grup tersebut saya melihat banyak hacker yang menghasilkan barang-barang mahal tanpa harus mengeluarkan uang pribadi, dari sanalah saya mulai tertarik dengan dunia peretasan."*(Wawancara MA, 31 agustus 2018)

Beda dengan pengakuan RA yang mendapatkan kepuasan hanya dengan mengacak-acak website, karena RA tidak terlalu tertarik dengan *carding* tersebut, seperti yang di tuturkan RA :

> "*saya sih kurang tertarik dengan carding bang, karna harus ngeluarin modal, tapi sebenarnya sih kalo ada yang ngajak main carding dan menyediakan bahan-bahannya, saya sih mau-mau aja bang."* (Wawancara RA, 4 september 2018)

Ketergantungan *hacker* melakukan peretasan

Kegiatan meretas dianggapuntuk mendapatkan keuntungan, padahal tidak setiap peretasan berhasil. Namun hal itu merupakan sensasi yang dirasakan *hacker* dalam melakukan peretasan. Seperti yang dituturkan RW:

> *"kalo lagi dalam kondisi yang memungkinkan, seperti jaringan lancar ataupun keamanan systemnya lemah, biasanya bakalan mudah untuk melakukan peretasan, tapi kalo jaringan nya lagi lancar ya mau gimana lagi, kalo emang udah gatal mau meretas terpaksa mencari tempat yang memiliki akses internet atau wifi."*(Wawancara RW, 20 Agustus 2018)

Hal ini pun senada dengan yang di sampaikan BS. Menurut penuturannya:

> *"karna udah nguasain bidang ini, jadi hampir semua kendala bisa di atasi bang, kalo masalah jaringan yang lemot ya cari wifi corner, kalo masalah keamanan system, ya minta tolong teman yang punya akses masuk ke system tersebut, selesai sudah permasalahannya."* (Wawancara BS, 25 agustus 2018)

Hasil dari kedua informan tak jauh berbeda dengan yang di dapat dari informan MW. Berikut penuturannya :

> *"kalo saya sih gak masalah bang, soalnya saya biasa meretas melalui wifi corner bang, seperti di telkom, nah di situ kemungkinan jaringan nya lemot cuma sedikit bang, dan gak akan mati lampu juga bang, soal nya kan gak mungkin kantor besar bisa mati lampu."* (Wawancara MW, 28 Agustus 2018)

Menurut penuturan RW, BS dan MW yang hampir sama, bahwa mereka sudah sangat ketergantungan dengan dunia peretasan, jadi masalah apapun yang mereka hadapi bisa di atasi dengan mudah dan cepat. Dari peretasan yang dilakukan para *hacker* ini mereka mengetahui konsekuensi mengenai hukum peretasan, tetapi mereka tetap melakukan peretasan.Informan MA memberi pandangannya. Berikut penuturannya :

> *"ahh,, kalo mau meretas gak usah yang sampe bersangkutan dengan hukum bang, retas aja website-website yang tidak terikat dengan pemerintahan, kalo mau belanja make hasil dari carding mending dropship barangnya ke kota yang terbebas dari beacukai kayak batam, gak ada pajak-pajak sama sekali, jadi barang kita sampe bisa langsung bawa pulang."*(Wawancara MA, 31 Agustus 2018)

Penuturan MA juga didukung oleh RA mengenai peretasan dan tidak ambil pusing untuk hal tersebut. Berikut penuturan nya :

> *"yang kayak gini sih gak usah di permasalahkan bang, asalkan kita bisa main aman kita bakalan nyaman juga kok bang."*(Wawancara RA, 4 September 2018)

Gambar.4 Aplikasi yang di kembangkan oleh RA

sumber :BeastP4ck/2018

Aktivitas Positif dan Negatif *Hacker*

Untuk aktivitas positif ini kategori nya antara lain, tidak merusak website, menjadikan kegiatan peretasan sebagai ilmu pemprograman, dan dan beberapa kategori lainnya. Seperti yang di tuturkan BS :

> ”*gak semua yang di lakukan di dunia ini bener bang, kencing sembarangan aja kita bisa dosa. Menurut saya sih kalo melakukan peretasan ini gak cuma ngerusak web bang, saya jadi banyak tahu apa yang ada di dalam sebuah website, apa yang harus di lakukan untuk membangun sebuah web dan banyak lagi yang bisa saya pelajari bang.”* (Wawancara BS, 25 Agustus 2018)

Adapun pendapat yang di tuturkan MW:

:

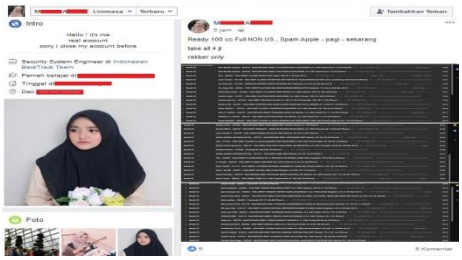
> *“kami dulu pernah membentuk tim bersama dengan RW dan BS, pada saat malaysia melakukan kesalahan pada pencetakan bendera Indonesia yang terbalik pada sampul buku ajang olahraga, nah di sana kami melakukan aksi peretasan massal beberapa website Malaysia yang aktif dan memberikan tulisan bahwa bendera negara ku bukanlah mainan.”* (Wawancara MW, 28 Agustus 2018)

Aktivitas Negatif *Hacker*

Hacker sendiri melakukan kegiatan dengan keinginan mereka masing-masing. Seperti yang di tuturkan MA :

> *“dengan melakukan peretasan jenis carding, saya bisa menghasilkan uang dengan cepat bang, walaupun harus melewati proses yang susah namun bisa menghasilkan kebahagiaan bang. Lumayan lah kalo setiap barang sampe bisa dapet kurang lebih 7 sampai 10 juta bang.Jadi gak perlu capek-capek kerja, mumpung masih muda mendingan ngumpulin uang dulu bang.”* (Wawancara MA, 31 Agustus 2018)

Gambar.5 Kegiatan yang dilakukan MA



Sumber : Facebook.com/2018

Lain halnya dengan pendapat yang di tuturkan RW :

> *“kalo menurut saya sih bang, selagi bisa membuat kita senang, kenapa nggak kita lakuin bang, kita bisa pesan tiket pesawat dan hotel pake kartu kredit orang, jadi gak usah repot-repot buat ngeluarin uang pribadi bang. Kalo untuk merusak web, itu sih udah jadi hobi saya bang, karna siapa suruh bangun web dengan keamanan yang lemah, mungkin kalo keamanannya lemah bukan cuma saya yang ngincar*

bang, pasti hacker lain juga ngincar bang."(Wawancara RW 20 Agustus 2018)

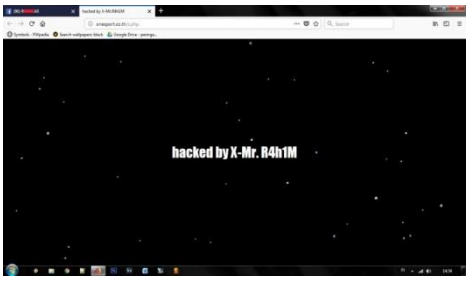
Gambar. 6 Kegiatan yang di lakukan RW

Sumber : BeastP4ck / 2018

Berbeda pendapat yang di tuturkan RA :

"saya ini masih SMA bang, jadi tingkat ambisi saya masih sangat tinggi bang, apa yang saya ingin pasti harus saya dapatkan bang. Udah banyak program peretasan yang saya kembangkan, ada juga program yang saya ciptakan sendiri. Program yang suka saya pake adalah Bom SMS, karena program itu bisa mengirim SMS 1000 kali dalam waktu 5 menit aja bang."(Wawancara RA, 4 September 2018)

Gambar 5.9 Kegiatan yang dilakukan RA



Sumber: BeastP4ck/2018

Aktualisasi Diri *Hacker*

Memiliki malasah yang berhubungan dengan perilaku dan juga kebiasaan meretas.Hal ini bisa berkembang menjadi suatu masalah yang menjadi lebih parah, dimana perilaku meretas bukan hanya sekedar perilaku, namun menjadi suatu kebiasaan yang sulit dihilangkan. Seperti yang dituturkan RW:

"ketika saya sudah berhasil melakukan peretasan, kemana saya harus membanggakan hasil saya ? kalo bukan melakukan show-off melalui media sosial ataupun menyimpan/screenshot dari hasil peretasan saya bang, kadang kalo udah bangga dengan hasil ini saya juga suka lupa tidur dan lupa kalo paginya saya ada jam kuliah bang."(Wawancara RW, 20 Agustus 2018)

Kemudian MW menuturkan hal yang hampir sama dengan dengan informan RW, berikut penuturannya :

"kalo waktu saya sebelum menikah dulu bang, tidur cuma 5 jam sehari, saya belum bisa tidur apabila kalo barang pesanan saya belum terkonfirmasi bang, lain lagi kalo barang saya sudah sampe ke tangan saya, saya bakal melakukan uji coba pada barangnya, dan memotonya untuk di jadikan kenang-kenangan sebelum saya jual bang. Kalo untuk masalah jual sih, gampang bang, biasanya cuma saya post di Facebook ataupun di story Instagram, kadang ada yang berpendapat kalo saya sombong suka post yang begituan, padahal saya cuma mau jual barang tersebut bang."(Wawancara MW, 28 Agustus 2018)

Pembahasan

Hacker merupakan penjahat yang melakukan kejahatan di dunia maya dan susah untuk mencari tahu siapa *hacker* tersebut. Aktualisasi diri adalah Keinginan seseorang untuk menggunakan semua kemampuan dirinya untuk mencapai apapun yang mereka mau dan bisa dilakukan.Gambaran komponen struktural tersebut di jabarkan sebagai berikut :

1. **RW**

Dalam struktural ID, RW sendiri memiliki sifat ketidakpuasan terhadap apa yang didapatkannya. SuperEgo dari RW adalah rasa jera yang dirasakan karena sudah merasakan udara dalam jeruji besi.

2. **BS**

Dalam struktural ID, BS memiliki sifat keingintahuan yang sangat besar SuperEgo dari BS sendiri adalah BS takut apabila kegiatan yang dikerjakannya telah melewati batas hukum.

3. **MW**

Dalam struktural ID, MW sendiri memiliki sifat ingin memiliki segala nya, SuperEgo dari MW sendiri adalah MW berhenti melakukan kegiatan tersebut karena tuntutan dari wanita yang telah dinikahkannya.

4. **MA**

Dalam struktural ID, MA memiliki sifat yang selalu merasa kurang.SuperEgo dari MA sendiri adalah takutnya akan hukum yang mengatur tentang peretasan.

5. **RA**

Dalam struktural ID, RA yang memiliki sifat ingin mencoba.SuperEgo dari RA adalah rasa puas yang telah didapatkannya dalam melakukan eksperimen pada aktivitas *hacking*.

KESIMPULAN

Melalui uraian singkat diatas maka penelitian mengenai kajian *hacker* yang sedang melakukan peretasan ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses *hacker* melakukan peretasan itu berawal dari sebuah perilaku menyimpang.
2. Menurut penelitian yang dilakukan, juga diketahui bahwa hambatan tersebut bukanlah hal susah untuk dihadapi.
3. Menurut penelitian yang dilakukan,juga diketahui bahwa tidak semua aktivitas yang dilakukan *hacker* adalah aktivitas negatif, terkadang *hacker* juga melakukan aktivitas positif.
4. Selain itu juga dapat dilihat dari hasil penelitian ini bahwa, setiap individual *hacker* melakukan kegiatan peretasan bertujuan untuk memenuhi kepuasan pribadi mereka masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

Adhani, A. R. (2013). *Pengaruh Kebutuhan Aktualisasi Diri Dan Beban Kerja Terhadap Prestasi Kerja, Jurnal Ilmu Manajemen, Vol. 01, No.04.*

Bertens, K. (2005). *Psikoanalisis Sigmund Freud.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Krisyantono, R. (2010). *Teknik praktis riset komunikasi: disertai contoh praktis riset media, public relation, advertising, komunikasi organisasi, komunikasi pemasaran.* Jakarta: Kencana.

Moleong, L. J. (2010). *Metodelogi Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyana, D. (2008). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar.* Bandung: PT.Remaja Rosda Karya.

Setiane, N. M. (2014). *Konflik Batin Tokoh Utama Pada Film "OKURIBITO" Karya Yojiro Takita.* Universitas Dian Nuswantoro.

Wahyu Puspitasari, P. D. (2016). *Kepribadian Tokoh Utama Viktor Larenz Dalam Roman Die TheRapie Karya Sebastian Fitzek.* Universitas Negeri Yogyakarta.