

MENIMBANG PERLUNYA KERJASAMA INTERNASIONAL DALAM PENANGGULANGAN KEJAHATAN DI DUNIA MAYA

Oleh : Doddy Wihardi¹

Abstract

Basically internet technology is neutral in its nature, however with broad function and sophisticated information technology and spread of globalization, internet often used as a crime instrument. There is a principle constraint for international cooperation in discontinuanceing cyber crime.

Pengantar Wacana

Globalisasi telah menyebabkan banyak perubahan pada masyarakat lokal yang terinspirasi oleh pengaruh internasional. Dahulu, masalah yang terjadi pada masyarakat tertentu hampir dapat dipastikan tidak akan menjadi masalah atau potensi masalah di masyarakat lainnya. Perubahan-perubahan yang terjadi dari luar pada saat itu relatif mengalami resistensi yang besar terlebih dahulu.

Namun, kini secara umum dunia telah mengalami “transformasi global”, yaitu perubahan yang sangat mendasar dalam berbagai bidang kehidupan. Sejumlah faktor yang diduga telah mendorong terjadinya transformasi global tersebut, antara lain (Rosenau, 1990 : 7-20) :

1. Adanya pergeseran global dari *industrial order* menuju *post-industrial order* yang diwarnai oleh adanya perkembangan, inovasi dan kreasi baru yang pesat di bidang teknologi, khususnya teknologi komunikasi, transportasi serta teknologi informasi.
2. Terhubungnya dunia melalui rangkaian jaringan yang kompleks maka muncul pula isu-isu baru seperti lingkungan, terorisme, *cybercrime* dan lain-lain, yang

¹ Dosen Ilmu Hubungan Internasional, FISIP Universitas Budi Luhur.

merupakan produk langsung dari teknologi baru, gagasan dan nilai yang mengglobal serta interdependensi dunia yang semakin besar.

3. Dengan tersimpulkannya jaringan-jaringan masalah yang berlingkup global maka dapat diperkirakan bahwa kapabilitas negara akan berkurang dalam melakukan penanganan secara memuaskan atas isu-isu baru tersebut. Hal ini tentunya karena isu-isu baru tersebut seringkali tidak sepenuhnya berada dalam jangkauan yuridiksi mereka.
4. Umpan balik terhadap seluruh interaksi dari dinamika dan kekuatan yang mendorong perubahan global tersebut.

Dalam era globalisasi seperti sekarang ini, teknologi telah mengalami perkembangan yang cukup pesat khususnya di bidang teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak lain pada dunia. Dunia kini tengah dilanda demam internet.

Faktor Komunikasi dan Teknologi Informasi dalam Era Globalisasi

Diantara faktor-faktor penggerak transformasi global, perkembangan teknologi merupakan faktor yang paling kuat. Perkembangan teknologi telah mengubah wajah dunia yang semula di dominasi oleh industri mekanik menuju suatu dunia yang dipenuhi oleh teknologi informasi. Hal itulah yang menyebabkan terjadinya perubahan dari masyarakat industri menjadi masyarakat pasca teknologi mekanik atau dikenal sebagai era revolusi mikroelektronik secara keseluruhan (Brown, 1998 : 174-191).

Kontribusi media massa dan komunikasi lintas wilayah yang menjangkau hampir semua belahan dunia, menyebabkan pola perekonomian dunia kemudian bergeser dari *Resources Based Economy* menjadi *Information Based Economy*.

Globalisasi kemudian menjadi suatu proses dimana relasi sosial terjadi tanpa jarak dan tiada batasan-batasan fisik yang nyata. Secara maya kemudian dunia menjadi satu hamparan yang terbuka tanpa adanya pembatasan-pembatasan yang dikenal di dalam kehidupan nyata seperti batas wilayah nasional.

Globalisasi telah menimbulkan dampak yang sangat besar dalam berbagai dimensi kehidupan manusia. Globalisasi merupakan suatu proses internasionalisasi seluruh tatanan masyarakat modern. Pada awalnya, proses ini hanya pada tatanan ekonomi. Namun dalam perkembangannya cenderung menunjukkan keragaman.

Menurut Malcom Waters ada tiga dimensi proses globalisasi, yaitu : globalisasi ekonomi, globalisasi politik dan globalisasi budaya. Dari segi dimensi globalisasi budaya, muncul beberapa jenis *space*, seperti : *etnospace*, *technospace*, *financespace*, *mediaspace*, *ideospace* dan *sacrispace*. Tentu saja tidak terhindarkan akan terjadinya proses penguniversalisasian sistem nilai dalam lingkup global, khususnya dimensi kebudayaan. Pada tahap ini terjadilah suatu keadaan dimana sistem nilai kehidupan manusia menjadi tidak pasti, karena sesungguhnya telah ada berbagai sistem nilai di dunia ini (pikiran-rakyat.com, 2006).

Sementara, globalisasi menurut Martin Albrow merupakan keseluruhan dari tujuan dimana orang-orang di dunia tergabung menjadi satu masyarakat dunia, atau dikenal sebagai masyarakat global (Baylis & Smith, 1998 : 15). Menurut Barley dalam bukunya "*The Term Of Globalization*" perubahan-perubahan pada bidang kehidupan manusia yang menandai beberapa aspek utama akibat langsung terjadinya globalisasi sangat terasa pada :

1. Bidang ekonomi, dimana terjadi sebuah pasar global disertai oleh terjadinya aliran kapital. Faktor-faktor produksi dipercepat dengan munculnya perjanjian-perjanjian kerjasama ekonomi antarnegara.

2. Bidang politik, dimana kedaulatan negara semakin melemah sementara otoritas dari organisasi internasional seharusnya semakin penting.
3. Bidang sosial budaya, dimana terjadi kontak antarbudaya bangsa-bangsa di dunia dan pengaruhnya yang berbeda terhadap kebudayaan yang ada.

Melalui arus globalisasi, bumi terasa seperti sebuah kampung besar, penduduk dunia seperti para penghuni sebuah kampung. Adapun *privacy* seseorang cenderung menjadi rahasia umum. Sedangkan produk busana, makanan, kemajuan teknologi di suatu negara dengan mudah menjadi milik umum termasuk mata uang. Semua itu sangat dimungkinkan oleh kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Dengan pemahaman tersebut, menurut para penganjur globalisasi “tidak ada pilihan” lain bagi setiap negara kecuali mengikutinya. Jika tidak akan tertinggal atau terisolasi dari perekonomian dunia yang mengalami kemajuan pesat. Secara historis globalisasi berarti meluasnya pengaruh suatu kebudayaan atau agama ke seluruh penjuru dunia (pikiran-rakyat.com, 2006).

Globalisasi informasi yang terjadi sekarang dimungkinkan karena adanya penggunaan media elektronik dalam mengirim dan menerima informasi. Mula-mula melalui radio dan televisi hingga kemudian melalui jaringan internet. Efek yang dimungkinkan oleh penggunaan radio dan televisi adalah ruang dan waktu menjadi kecil. Para ahli komunikasi menyebutnya sebagai gejala *time space compression* atau menyusutnya ruang dan waktu. Akan tetapi, dalam penggunaan radio dan televisi, betapapun luas jangkauannya, ternyata dapat diawasi oleh kekuasaan politik suatu negara.

Kondisi yang berbeda terjadi pada pemakaian jaringan informasi yang dikenal sebagai internet. Pada internet pembatasan tersebut tak lazim diberlakukan. Dalam

kenyataan dan secara teoritis hubungan melalui internet dan *e-mail* tidak bisa diawasi dan dibatasi oleh pemerintah manapun.

Media internet memiliki akibat sosial budaya sebagai berikut :

1. Mengecilnya ruang dan waktu telah mengakibatkan hampir tak ada kelompok orang atau bagian dunia yang hidup dalam suatu isolasi yang jelas. Informasi tentang keadaan tempat lain dan tentang situasi orang lain, dapat menciptakan suatu pengetahuan umum yang jauh lebih luas dan actual dari yang ada sebelum ini. Informasi itu pada gilirannya dapat menimbulkan solidaritas global yang melintasi kelompok etnis, batas teritorial negara atau berbagai kelompok agama. Sebaliknya, informasi yang cepat ini semakin memudahkan pula sekelompok orang atau orang perorangan di suatu tempat untuk merancang kejahatan bagi kelompok atau orang perorangan lain yang berada sangat jauh.
2. Dalam bidang politik batas-batas teritorial suatu negara menjadi tidak relevan. Batas negara tidak menjadi batas dari aliran informasi, karena seseorang di negara tertentu dapat berhubungan langsung dengan orang lain di negara yang berbeda tanpa dapat dihalangi oleh siapapun.
3. Suatu gejala yang amat dasyat pengaruhnya adalah bahwa dalam internet atau dalam *cyberspace*, semua kategori dalam suatu *social space* menjadi tidak relevan. Diferensiasi sosial yang ada dalam masyarakat berdasarkan usia, jenis kelamin, agama, status sosial, tingkat pendidikan, besarnya pendapatan, pengalaman kerja atau tinggi-rendahnya reputasi diterobos tanpa kaidah yang jelas dalam *cyberspace*. Sebagai contoh, siapa saja dapat mengirim informasinya ke dalam *cyberspace* untuk diterima atau ditolak oleh orang lain

bahkan mungkin juga terjadi dialog di dalamnya tanpa memandang reputasi, usia, dan lain-lain. Sesuatu yang sulit terjadi di dalam media massa manapun.

Gejala Kejahatan Dunia Maya Sebagai Bagian Globalisasi

Dalam era globalisasi perkembangan terjadi sangat cepat seiring dengan peningkatan teknologi informasi. Internet, selain memberi manfaat juga menimbulkan dampak negatif dengan terbukanya peluang penyalahgunaan teknologi tersebut. Dampak ini terlihat dari adanya *cybercrime* (kejahatan dunia maya) yang terjadi di berbagai belahan dunia. Kejahatan di dunia maya merupakan salah satu jenis kejahatan atau tindak pidana yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi yakni komputer.

Sejumlah kejahatan *cybercrime* yang cukup menonjol belakangan ini adalah :

1. Sabotase terhadap perangkat-perangkat digital, data-data milik orang lain dan jaringan komunikasi data penyalahgunaan *network* orang lain.
2. Penetrasi terhadap sistem komputer dan jaringan sehingga menyebabkan privasi orang/lembaga lain terganggu atau gangguan pada fungsi komputer yang digunakan.
3. Melakukan akses-akses ke server tertentu atau ke internet yang tidak diizinkan oleh peraturan organisasi/ penyusupan ke *web server* sebuah situs, kemudian si penyusup mengganti halaman depan situs tersebut.
4. Tindakan penyalahgunaan kartu kredit orang lain di internet.
5. Tindakan atau penerapan aplikasi dalam usaha untuk membuka proteksi sebuah *software* atau sistem secara ilegal.

6. Pembuatan program ilegal yang dibuat untuk dapat menyebar dan menggandakan diri secara cepat dalam jaringan (biasanya melalui *e-mail* liar) yang bertujuan untuk membuat kerusakan dan kekacauan sistem.

Perkembangan internet dapat dirunut dari peristiwa peluncuran pesawat *sputnik* milik Uni Soviet yang ditanggapi oleh Amerika Serikat dengan membuat proyek peluncuran pesawat luar angkasa. Untuk kepentingan pesawat luar angkasa itu dibangunlah suatu jaringan informasi yang memang diperlukan untuk mengoperasikannya. Pada awalnya jaringan sistem informasi yang dibuat untuk lingkup lokal yang tertutup atau yang dikenal sebagai *Local Area Network* /LAN. Sekitar awal tahun 1990-an, LAN pun kemudian digunakan untuk kepentingan kekuasaan khususnya kepentingan militer bagi Amerika Serikat (Agus Rahardjo, 2002 : 3). LAN kemudian dikembangkan secara terbatas menjadi *Wide Area Network* (WAN), untuk kemudian menjadi suatu sistem dengan berbagai mesin informasi yang luar biasa seperti yang kemudian dikenal sebagai internet.

Pada masa-masa awal, kemajuan teknologi komunikasi dan informasi pada umumnya dan internet pada khususnya tidak bisa dinikmati secara luas seperti sekarang. Tetapi hanya dapat digunakan dan untuk memfasilitasi kepentingan para elit saja. Seiring dengan perjalanan waktu, para industriawan berhasil mengaplikasikan internet untuk keperluan industri. Dengan kata lain, penaklukan antarnegara bukan hanya sebatas memperluas wilayah. Melainkan juga penguasaan sumber-sumber bagi mesin industri (Kompas, 2000). Selain itu, penguasaan pengetahuan dan teknologi yang kemudian diterapkan di dalam dunia industri terutama pasca Perang Dingin. Internet tidak lagi semata digunakan untuk kepentingan militer, tetapi beralih fungsi menjadi sebuah media massa yang mampu membawa perubahan dalam kehidupan manusia.

Internet mulai digunakan sebagai alat propaganda politik, transaksi bisnis atau perdagangan, sarana pendidikan, kesehatan, manufaktur, perancangan, pemerintah, prostitusi, pornografi dan kejahatan. Internet telah memberikan cakrawala baru dalam kehidupan manusia. Internet membawa kita kepada ruang atau dunia baru yang tercipta yang dinamakan *Cyberspace*. *Cyberspace* merupakan tempat seseorang berada pada waktu yang bersangkutan sedang mengarungi dunia informasi global interaktif yang bernama internet (Armehdi Mahzar, 1999 : 9).

Dari sekian banyak aktivitas yang ada dalam *cyberspace*, yang paling mendapat perhatian adalah perbuatan yang dilakukan oleh para *cracker*. Gejala *cracker* dalam tahun-tahun terakhir memang mencemaskan karena mereka telah menggunakan keahliannya untuk melakukan kejahatan. Perbuatan-perbuatan yang dilakukan oleh para *cracker* tersebut yang dinamakan sebagai *cybercrime*. Kriminalitas di internet atau *cybercrime* pada dasarnya adalah suatu tindak pidana yang berkaitan dengan *cyberspace*. Baik yang menyerang fasilitas umum ataupun kepemilikan pribadi di *cyberspace*.

Cybercrime dapat dilakukan tanpa mengenal batas teritorial dan tidak diperlukan interaksi langsung antara pelaku dengan korban kejahatan. Bisa dipastikan dengan sifat global internet, semua negara yang melakukan kegiatan internet hamper pasti akan terkena imbas dari perkembangan *cybercrime* ini.

Memasuki abad 21, mudarnya batas-batas geografis membuat paradigma-paradigma penyelesaian dan praktik kejahatan lama menjadi tidak terpakai lagi. Kekuatan jaringan dan personal komputer berbasis Pentium menjadikan setiap komputer sebagai alat yang potensial bagi para pelaku kejahatan. Globalisasi aktivitas kriminal yang memungkinkan para penjahat melintas batas elektronik merupakan

masalah nyata dengan potensi mempengaruhi setiap negara, hukum dan warga negara (kompas.com, 2006).

Hacking

Apabila berbicara tentang jaringan komputer yang bernama internet, menurut kongres PBB ke-10 di Wina, Austria, ada tiga hal yang paling penting pada sistem komputer dan keamanan data, yaitu : *assurance confidentiality, integrity or availability of data* dan *processing function* (Michael Benedict, 1991 : 2). Dalam kaitannya dengan keamanan dan integritas jaringan internet yang berbasis komputer, maka tingkat keamanan yang rendah akan mengakibatkan sistem informasi yang ada tidak mampu menghasilkan kinerja yang tinggi. Dengan kata lain, keamanan dan integritas penting dalam upaya menjaga konsistensi kinerja dari sistem atau jaringan internet yang bersangkutan (Rudi Hendrawan, 1995 : 100).

Kejahatan dunia maya merupakan tindakan kriminal dengan menggunakan komputer dan internet untuk mencuri data atau merusak sistem komputer tertentu. Pelaku kejahatan dalam dunia maya diistilahkan dengan peretas (*hacker*). Eric Raymond menyebutkan lima ciri-ciri dari peretas, yaitu (Eric Raymond, 1994) :

1. Gemar mempelajari detil sistem komputer atau bahasa pemrograman.
2. Gemar melakukan praktik pemrograman (tidak hanya sebatas teori).
3. Mampu menghargai hasil peretasan (*hacking*) orang lain.
4. Dapat mempelajari pemrograman dengan cepat.
5. Mahir dalam sistem operasi atau bahasa pemrograman tertentu.

Selain peretas sejati (motifnya hanya untuk belajar), ada juga tipe peretas yang menyalahgunakan kemampuan mereka untuk melakukan kejahatan melalui komputer dengan melakukan pencurian nomor kartu kredit sampai ke perusakan jaringan

tertentu dalam komputer. Mereka cenderung berada dalam keadaan konflik dengan pihak kepolisian, administrator jaringan maupun dengan peretas topi putih.

Fenomena semakin merebaknya keberadaan *cracker* yakni mereka yang berniat jahat berupa keinginan untuk merusak atau ingin memiliki sesuatu telah meresahkan banyak pihak. Untuk itu, penting kiranya ada sebuah langkah konkrit pada tingkatan yang lebih luas untuk melakukan kerjasama dalam upaya menanggulangi tindak kejahatan di dunia maya tersebut. Walaupun tidaklah mudah untuk mewujudkannya, akan tetapi bila di lihat dari tingkat kerugian yang diderita, kerjasama internasional tentang penanggulangan kejahatan dunia maya tetap penting untuk di kedepankan.

Perlunya Kerjasama Internasional dalam Menangani Kejahatan Di Dunia Maya

Permasalahan yang ditimbulkan akibat perkembangan teknologi komputer dan informasi, menunjukkan perlu adanya upaya yang menyeluruh untuk menanggulangi *cybercrime*. Kesadaran dari para pengguna jasa internet terhadap *cyberethics* juga akan turut membantu. Selain itu, kerjasama antara negara-negara pengguna jasa internet juga membantu menanggulangi paling tidak mengurangi kejahatan internet yang melintasi batas-batas negara.

Pada dasarnya interaksi internet bersifat bebas (dengan adanya *civil cyberliberty*) dan pribadi (*privacy*). Prinsip-prinsip dasar yang diakui umum dari aktivitas elektronik melalui internet adalah transparansi, yaitu adanya keterbukaan dan kejelasan dalam setiap interaksi internet, kehandalan dengan informasi yang dapat dipercaya serta kebebasan dimana para pelaku bisnis, konsumen ataupun pribadi dapat secara bebas mengakses atau berinteraksi tanpa adanya hambatan, kesulitan ataupun tekanan dalam bentuk apapun.

Namun demikian, kebebasan *cyber* dalam aktivitas internet itu haruslah dilakukan sedemikian rupa sehingga tidak merugikan kepentingan umum atau konsumen, melanggar hak pribadi orang lain, mengganggu keamanan nasional, mengancam integritas bangsa serta melanggar nilai dan norma kesusilaan dan moralitas. *Cyberliberty* dalam internet dapat dipakai sebagai media yang efektif untuk melancarkan ancaman internet (*cyberthreat*). *Cyberliberty* juga memudahkan orang melakukan kejahatan yang merusak moralitas, nilai dan norma seperti perjudian, prostitusi maupun pornografi.

Telah banyak contoh bentuk kejahatan yang terjadi di dunia maya, seperti kasus-kasus mafia *cyber* yang merebak pertengahan tahun 2004 di Amerika Serikat. Lalu di Indonesia sendiri pernah mengalami, ketika sistem jaringan Komisi Pemilihan Umum (KPU) pada tahun 2004 disusupi oleh para *hacker*. Hal ini tentu saja mencemaskan karena ketika dunia semakin tergantung kepada teknologi dan manajemen berbasis pada informasi, ternyata kemajuan dalam penanggulangan kejahatan berbasis teknologi ini dapat dikatakan berjalan perlahan.

Penanggulangan *cybercrime* oleh nagara-negara secara bersama sangatlah penting dilakukan, terutama kerjasama internasional yang menyelenggarakan pengawasan dan pengontrolan *cybercrime*. Sesungguhnya *cybercrime* sangat mengganggu terutama bagi negara-negara maju yang kebanyakan sistem administrasinya menggunakan sistem internet.

Pada 23 November 2001 di Budapest, Hongaria, 30 negara sepakat untuk menandatangani *Convention on Cybercrime*, merupakan kerjasama multilateral yang diadakan guna menanggulangi penyebaran aktivitas kriminal melalui internet dan jaringan komputer lainnya. Melalui kerjasama ini diharapkan dapat menggugah

masyarakat internasional untuk ikut berpartisipasi dalam penanggulangan kejahatan berteknologi tinggi.

Akan tetapi upaya penanggulangan *cybercrime* ini menemukan masalah dalam perihal yurisdiksi. Pengertian yurisdiksi sendiri adalah kekuasaan atau kompetensi hukum negara terhadap orang, benda atau peristiwa (hukum). Yurisdiksi ini merupakan refleksi dari prinsip dasar kedaulatan negara, kesamaan derajat negara dan prinsip tidak campur tangan. Yurisdiksi juga merupakan suatu bentuk kedaulatan yang vital dan sentral yang dapat mengubah, menciptakan atau mengakhiri suatu hubungan atau kewajiban hukum.

Dalam kegiatan *cyberspace*, Darrel Menthe menyatakan yurisdiksi di *cyberspace* membutuhkan prinsip-prinsip yang jelas yang berakar dari hukum internasional. Hanya melalui prinsip-prinsip yurisdiksi dalam hukum internasional, negara-negara dapat dihimbau untuk mengadopsi pemecahan yang sama terhadap pertanyaan mengenai yurisdiksi internet.

Pendapat Menthe ini dapat ditafsirkan bahwa dengan diakuinya prinsip-prinsip yurisdiksi yang berlaku dalam hukum internasional dalam kegiatan *cyberspace* oleh setiap negara, maka akan mudah bagi negara-negara untuk mengadakan kerjasama dalam rangka harmonisasi ketentuan-ketentuan pidana untuk menanggulangi *cybercrime*.

Penutup

Pada dasarnya, teknologi internet merupakan sesuatu yang bersifat netral, dalam artian bahwa teknologi tersebut tidak bersifat baik ataupun jahat. Akan tetapi dengan keluasan fungsi dan kecanggihan teknologi informasi yang terkandung di

dalamnya ditambah semakin merebaknya globalisasi dalam kehidupan mendorong para pelaku kejahatan untuk menggunakan internet sebagai sarannya.

Cybercrime pada saatnya akan menjadi bentuk kejahatan serius yang dapat membahayakan keamanan individu, masyarakat dan negara serta tatanan kehidupan global. Kegiatan-kegiatan kenegaraan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup masyarakat dan negara tidak selalu bisa dijamin aman dari ancaman penjahat dalam dunia maya. Karena pelaku-pelaku *cybercrime* secara umum adalah orang-orang yang memiliki keunggulan kemampuan keilmuan dan teknologi. Pada sisi lain, kemampuan aparat untuk menanganinya sungguh jauh kualitasnya di bawah para pelaku kejahatan tersebut.

Mengingat bahwa *cybercrime* tidak mengenal batas-batas negara maka dalam upaya penanggulangannya memerlukan suatu koordinasi dan kerjasama antarnegara. *Cybercrime* memperlihatkan salah satu kondisi yang kompleks dan penting untuk diadakannya suatu kerjasama internasional. Secara hukum hal tersebut telah mengalami kemajuan sebab di Budapest, Hongaria, 30 negara telah sepakat untuk menandatangani *Convention on Cybercrime*, yang merupakan kerjasama internasional untuk penanggulangan penyebaran aktivitas kriminal melalui internet dan jaringan komputer lainnya.

Meski demikian efektivitas dan efisiensi pelaksanaannya masih perlu dicari format yang tepat, karena seperti kasus-kasus sebelumnya banyak konvensi internasional yang terbentur dalam pelaksanaannya. Salah satu unsur yang akan menjadi tantangan dalam menerapkan suatu konvensi adalah perbedaan persepsi terhadap masalah yang bermuara dari perbedaan kepentingan dan pengalaman. Apalagi di dalam *cybercrime* ketiadaan batas dalam menanggulangnya merupakan hal baru dalam sejarah penegakan hukum. Dengan kata lain, masalah kejahatan di

dunia maya tetap akan menyita waktu banyak pihak untuk mendapatkan penyelesaian yang tepat dikarenakan dampak buruknya telah menyebar secara luas ke berbagai lapisan.

Walaupun nampaknya belum ada suatu bentuk kerjasama internasional yang benar-benar efektif menghilangkan perilaku kejahatan dalam dunia maya, tetapi konferensi di Budapest telah menjadi landasan penting bagi adanya kerjasama-kerjasama lanjutan berkaitan dengan isu yang sama. Setidaknya, merebaknya fenomena praktik kejahatan di dunia maya telah menyadarkan banyak pihak akan arti pentingnya peningkatan kemampuan berkaitan dengan penguasaan teknologi komputer agar pandangan bahwa pelaku kejahatan selangkah lebih maju dari kita bisa ditumbangkan. Ketika masalah praktik kejahatan dalam dunia maya telah menjadi isu politik, maka peluang ke arah kerjasama menjadi lebih terbuka dan memiliki arti yang signifikan untuk diselesaikan.

Daftar Pustaka

- Brown, S, *New Forces, Old Forces and The Future of The World Politics* (Boston : Scott and Foresmand Company, 1998)
- Baylis, John, *The Globalization of World Politics : An Introduction To International Relation* (New York : Oxford University, Press Inc, 1998)
- Benedict, Michael, *Cyberspace*, (Massachusetts : MIT Press, 1991)
- Hendrawan, Rudi, *Computer Fraud*, (Bandung : UNPAR, 1995)
- Kegley Jr, *Wittoft, World Politics* (New York : St. Mountin Press, 1997)
- Raymond, Eric, *The New Hacker's Dictionary* (Masachussets : MIT Press, 1994)
- Rosenau, J.N, *Turbulence In World Politics, A Theory Of Change And Continuity* (New York : Harvester, 1990)
- Rahardjo, Agus, *Cybercrime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi* (Bandung : PT. Chitra Aditya Bhakti, 2002)

Zaleski, Jeff, *Spiritualitas Cyberspace, Bagaimana Teknologi Komputer Mempengaruhi Kehidupan Keberagaman Manusia* (Bandung : Mizan, 1999)

Kompas, 28 Juni 2000

<http://www.pikiran-rakyat.com> Diakses tanggal 17 November 2006

<http://kompas.com/kompas> Diakses tanggal 17 November 2006

<http://www.detikinet.com> Diakses tanggal 18 November 2006

www.komonfo.go.id Diakses tanggal 18 November 2006