



Menelusuri Rahasia Dibalik Dunia Siber dalam Novel *Fake Semu Karya Ele Fountain*

*Aditya Kurnia Akbar Pratama¹, Furqan BahrulSahlan², Eva Dwi Kurniawan³

Universitas Teknologi Yogyakarta^{1,2,3}

*Correspondence e-mail: aditya.5211011025@student.uty.ac.id

Abstract

The aim of this research is to determine the use of technology in the cyber world as stated in this literary work. The literary work used the novel genre entitled Fake Semu by Ele Fountain. The problem raised is about the cyber world in the novel. The novel Fake Semu by Ele Fountain is a novel with a theme about the cyber world. This novel explains the plot where technology becomes the only friend in the world. In this novel, Ele tells the story of a world where all needs for food, health, access to digital transactions are fully controlled by technology. Because of this, Ele began to tell about someone who was curious about the digital world and used various forbidden skills in the cyber world to get all the answers to his questions. The method used uses a hermeneutic approach. The findings obtained in the novel are 1) Database, 2) Hacking, 3) Encryption, 4) Spyware, 5) Cypher, and 6) Cyber Minder.

Keywords: *Cyber World; Literary Works; Hermeneutics; Technology*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan teknologi di dalam dunia siber yang tercantum didalam karya sastra ini. Karya sastra yang digunakan genre novel yang berjudul *Fake Semu* karya Ele Fountain. Masalah yang diangkat adalah mengenai dunia siber yang ada di dalam novel tersebut. Novel *Fake Semu* karya Ele Fountain merupakan karya novel yang bertemakan tentang dunia siber. Novel ini menjelaskan alur yang dimana teknologi menjadi satu-satunya teman didunia tersebut. Pada novel ini, Ele menceritakan tentang dunia yang dimana seluruh kebutuhan makanan, kesehatan, akses transaksi digital telah dikontrol penuh oleh teknologi. Dikarenakan hal itu, Ele mulai menceritakan tentang seseorang yang penasaran dengan dunia digital sehingga menggunakan berbagai keahlian terlarang dunia siber untuk mendapatkan segala jawaban atas pertanyaannya. Metode yang digunakan menggunakan pendekatan hermeneutik. Temuan yang diperoleh dalam novel berupa 1) Pangkalan Data, 2) Peretasan, 3) Enkripsi, 4) Spyware, 5) Cypher, dan 6) Cyber Minder.

Kata-kata kunci: Dunia siber; Karya Sastra; Hermeneutika; Teknologi.

PENDAHULUAN

Novel *Fake Semu* karya Ele Fountain pertama kali diterbitkan pada tahun 2022 oleh Pushkin Press. Novel yang menggambarkan dan mengangkat cerita dengan tema dunia siber,

novel ini dapat memberikan pemahaman serta pengetahuan terkait dunia siber berupa pemahaman lebih dalam mengenai apa saja yang ada di dunia siber atau maya yang tidak banyak orang ketahui secara mendetail.

Dalam *Novel Fake Semu* karya Ele Fountain menceritakan tentang seorang gadis sebagai tokoh utama yang bernama jessica, seorang anak yang berusia 12 tahun yang memiliki latar belakang yang bahagia, yang tinggal di sebuah rumah ber-sampingan dengan ladangnya ditemani oleh ibu, ayah, dan adiknya yang bernama chloe, seperti anak-anak umumnya kehidupan jessica bersama keluarganya sangat di penuh bahagia, akan tetapi adik jessica bernama chloe mengidap sebuah penyakit langka yang butuh obat khusus secara rutin. Setelah jess berumur 14 tahun, ia pindah ke asrama sekolahnya dan bertemu dengan seorang teman bernama jack yang memiliki riwayat penyakit yang sama dengan chloe. Permasalahan dimulai ketika jess berfikir bagaimana bisa harga obat chloe disetiap bulannya mengalami peningkatan harga. Sehingga membuat jess berpikir apakah harga obat yang didapatkan oleh semua orang yang mengkonsumsi obat tersebut memiliki harga yang sama. Dari saat itulah jess mulai melakukan keahlian terlarang dalam dunia siber yaitu peretas terhadap pangkalan data obat chloe dan jack untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan yang dipikirkannya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa hal hal yang ada pada dunia siber dalam novel *Fake Semu* dan bagaimana konsep yang ada di dalam dunia siber mulai dari situasi hingga keahlian-keahlian yang terdapat pada dunia siber. Kami akan melihat serta menganalisa bagaimana penggambaran yang terjadi sesuai dengan novel *Fake Semu* mengenai pengenalan dunia siber, istilah istilah keahlian terlarang dunia siber, hingga resiko yang akan di dapat ketika mengambil langkah yang salah. Dengan menganalisis elemen-elemen point yang terkait dalam novel ini, kami dapat menambahkan pengetahuan atau wawasan lebih luas lagi berdasarkan pandangan yang diceritakan oleh Ele Fountain di dalam novel tersebut.

Dunia siber, atau dunia maya, mengacu pada lingkungan daring tempat banyak individu terlibat dalam interaksi sosial dan memiliki kemampuan untuk saling menggugah dan mempengaruhi. Belakangan himpunan kajian fenomena itu disebut Psikologi Siber (*cyberpsychology*), yang didefinisikan sebagai studi tentang pikiran manusia dan tingkah lakunya dalam konteks interaksi manusia serta komunikasi manusia dan mesin. Batas psikologi siber kini semakin meluas seiring dengan berkembangnya budaya komputer dan realitas virtual yang berlangsung di internet. Dunia siber menjadi ajang dan wahana aktifitas

banyak sekali manusia. Dengan kondisi demikian, psikologi siber akan memainkan peran kunci dalam memahami tingkah laku dan tindakan orang-orang di ruang siber.¹

Melalui dunia internet atau disebut juga *cyberspace*, apapun dapat dilakukan. Segi positif dari dunia maya ini tentu saja menambah trend perkembangan teknologi dunia dengan segala bentuk kreatifitas manusia. Namun dampak negatif pun tidak bisa dihindari. Seiring dengan perkembangan teknologi Internet, menyebabkan munculnya kejahatan yang disebut dengan "*Cybercrime*" atau kejahatan melalui jaringan *Internet*. Munculnya beberapa kasus "*Cybercrime*" di Indonesia, seperti pencurian kartu kredit, *hacking* beberapa situs, menyadap transmisi data orang lain, misalnya *email*, dan memanipulasi data dengan cara menyiapkan perintah yang tidak dikehendaki ke dalam *programmer* komputer.²

Dalam menanggulangi kasus *cyber-crime* yang ada, diperlukan pemahaman akan keamanan siber (*cyber security*) dari pengguna internet. *Cyber security* merupakan kemampuan dalam berlandung dan bertahan terhadap *cyber-attack*. *Cyber security* sebagai benteng pertahanan bagi netter akan berbeda antara satu individu dengan individu yang lain. Hal ini dikarenakan perbedaan tingkat kesadaran (*awareness*) yang ada pada diri setiap pengguna.³

Dapat disimpulkan dari kutipan diatas, bahwa dunia siber tercipta dan terbentuk disesuaikan oleh perilaku dan aktifitas manusia didalamnya. Ketika manusia menggunakan dunia siber sebagai bentuk kejahatan atau melakukan perilaku buruk, maka akan didapati seperti aksi peretasan (*hacking*) oleh seseorang, dan juga sebuah program yang merusak pengguna yang lainnya seperti *spyware*. Akan tetapi ketika manusia menggunakan dan memanfaatkan dunia maya dengan baik dan berperilaku baik dan benar, maka akan didapati seperti sistem pengelola informasi pengguna dunia maya yaitu pangkalan data (*database*) untuk menyimpan data diri yang privasi, lalu ada seseorang yang mengamankan sebuah pesan penting menggunakan *enkripsi* ketika mengirimnya ke alamat tujuan serta adanya *cypher-otomatis* untuk merubah pesan yang telah di *enkripsi* tersebut menjadi bentuk semula sehingga dapat dibaca dan dimengerti, dan juga adanya seseorang yang melindungi serta mengawasi dunia siber dari aksi para penjahat dunia siber seperti *cyber-minder*.

¹ Bagus Takwin, "Pesan Dari Editor-in-Chief: Tantangan Psikologi Siber," *Jurnal Psikologi Sosial* 18, no. 1 (2020): 3–4, accessed December 15, 2023, <http://jps.ui.ac.id/index.php/jps/article/view/jps.2020.02>.

² Eliasta Ketaren, "Cybercrime, Cyberspace, Dan Cyber Law," *Jurnal TIMES* 5, no. 2 (2016): 35–42, accessed December 15, 2023, <https://ejournal.stmik-time.ac.id/index.php/jurnalTIMES/article/view/556/126>.

³ M Sulkhanul Umam, "Orientasi Etika Dan Cyber Security Awareness (Studi Kasus Pada UMKM Di Bantul)," *Jurnal Akuntansi & Manajemen Akmenika* 16, no. 2 (2019): 283–291, accessed December 15, 2023, <https://journal.upy.ac.id/index.php/akmenika/article/view/394>.

METODE

Secara etimologi hermeneutika berasal dari bahasa Yunani *hermeneutikos* yang berarti “penjelasan”, yang semula merupakan bagian dari filologi untuk mengkritisi otentitas teks. Jika dilihat dari sejarahnya istilah ini erat kaitannya dengan mitologi Yunani yakni Hermes, seorang dewa yang bertugas menyampaikan dan menjelaskan pesan dari para dewa kepada manusia, sedangkan dalam versi lainnya Hermes adalah seorang utusan yang memiliki tugas menafsirkan kehendak dewata (*orakel*) dengan bantuan kata-kata manusia.⁴

Pada penelitian kali ini, kami menggunakan metode Hermeneutik untuk melakukan penafsiran-serta menjelaskan terkait point-point di dalam dunia siber yang terdapat dalam novel *Fake Semu* sehingga dapat menjadi sebuah pemahaman baru yang mudah dimengerti tanpa menghilangkan arti sebenarnya dari point yang disampaikan pada novel tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi sangat pesat di dunia saat ini. Perkembangan teknologi memunculkan berbagai jenis hal dalam dunia nyata maupun dunia maya/siber. Saat ini dunia telah dikendalikan sepenuhnya oleh teknologi, manusia lebih cenderung memanfaatkan teknologi untuk mendukung aktivitas sehari-hari nya. Dengan perkembangan teknologi yang pesat pada era sekarang, manusia tidak lagi menyimpan sebuah data diri atau pribadi berupa teks atau dokumen nyata, tetapi pada era sekarang, manusia menyimpan data tersebut di pangkalan data atau biasa dikenal dengan sebutan “*Database*”. Dibalik perkembangan teknologi, selain memunculkan dampak baik bagi manusia tetapi juga memunculkan dampak yang dapat merugikan manusia seperti adanya peretasan sistem, virus yang dapat merusak data dan lain sebagainya. Oleh karena itu, banyak pemerintah yang membangun sistem keamanan dunia siber yang didalamnya berisi organisasi seperti *cyber minder*. Dalam novel *Fake Semu* terdapat hal hal mengenai dunia siber yang dipaparkan pada sub bab dibawah ini.

Pangkalan Data

Pangkalan data (*database*) adalah kumpulan beberapa file yang saling terkait satu sama lain, sehingga membentuk satu bangunan data. *Database* merupakan suatu aplikasi atau program yang dapat membantu *IPI* dalam mengawasi para anggotanya. Pangkalan data

⁴ Humar Sidik and Ika Putri Sulistyana, “Hermeneutika Sebuah Metode Interpretasi Dalam Kajian Filsafat Sejarah,” *JURNAL AGASTYA* 11, no. 1 (2021): 19–34, accessed December 15, 2023, <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JA/article/view/6224/3122>.

(*database*) juga akan membantu para anggota profesi pustakawan untuk lebih mudah dalam menjalin kerja sama.⁵

Dalam novel *Fake Semu* pangkalan data dikatakan sebagai berikut: “Pangkalan data pemerintah. Daftar kelahiran/kematian. Tidak perlu diretas. Mungkin ada ratusan.”⁶ Teks di atas menunjukkan tentang adanya sebuah pangkalan data yang berisi daftar data pemerintah, kelahiran/kematian yang hal seperti itu tidak perlu diretas dikarenakan adanya privasi setiap orang yang mempunyai data tersebut. Pangkalan data ini berfungsi untuk menyimpan informasi data dari setiap orang yang tersusun rapi dan terorganisir. Setiap pangkalan data dipegang dan diatur oleh beberapa orang. Hal ini menyatakan bahwa data yang ada pada pangkalan data tersebut tidak ada yang aman dan tidak menjamin privasi data seseorang untuk tidak dicuri. Dikarenakan penyimpanan pangkalan data tersebut saja diatur dan diprogram oleh manusia. Sehingga di era sekarang data diri yang tersimpan di dunia siber dapat terakses secara mudah oleh seseorang yang tidak bertanggung jawab dan memiliki niat yang buruk untuk mengakses data pribadi seseorang guna kepentingan diri sendiri.

Peretasan

Peretasan (*hacking*) adalah upaya teknis untuk memanipulasi perilaku normal koneksi jaringan dan sistem yang terhubung. Seorang peretas adalah orang yang terlibat dalam peretasan. Istilah *hacking* secara *historis* mengacu pada pekerjaan teknis yang konstruktif dan cerdas yang tidak selalu terkait dengan sistem komputer. Bagaimanapun, peretasan paling sering dikaitkan dengan serangan pemrograman jahat pada jaringan komputer melalui koneksi internet.⁷

Dalam novel *Fake Semu* pernyataan peretasan adalah sebagai berikut: “Setidaknya jess tahu cara masuk ke sistem komputer dengan meretas.”⁸ Dari teks di atas mengatakan bahwa tujuan peretasan yaitu untuk seseorang dapat masuk kedalam sebuah sistem pada komputer, dengan melakukan peretasan jess dapat masuk ke sebuah sistem pada komputer yang ditujunya agar mendapatkan sebuah informasi yang diinginkannya. Peretasan banyak digunakan sebagai sebuah langkah buruk karena dapat merusak sistem dan menyabotasinya.

⁵ Deby Ferina and Ardoni, “Pangkalan Data Pustakawan Berbasis Ms-Access 2007,” *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan* 2, no. 1 (2013): 40–45, accessed December 15, 2023, <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/2289/1910>.

⁶ Ele Fountain, *Fake Semu*, ed. Nadya Andwiani, Merry Riansyah, and Olvyanda Ariesta (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2023).

⁷ Ilham Bagaskara Aji and Pujiyono, “Problematisa Hukum Arbitrase Online Menurut UU NO.30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase Dan Alternatif Penyelesaian Sengketa,” *Jurnal Privat Law* 8, no. 2 (2020): 341–349, accessed December 15, 2023, <https://jurnal.uns.ac.id/privatlaw/article/view/48429>.

⁸ Fountain, *Fake Semu*.

Banyak orang yang melakukan peretasan merupakan oknum-oknum tidak bertanggung jawab agar mendapatkan sebuah keuntungan pribadi.

Dapat disimpulkan berdasarkan alur novel *fake semu* diceritakan bahwa jess melakukan peretasan untuk dapat masuk ke dalam sistem dari pabrik obat yang dikonsumsi ayahnya chloe agar dapat mengetahui dan mendapatkan informasi mengenai harga obat yang sebenarnya tanpa adanya sabotase dari pihak lain. Akan tetapi hal ini tidak diperkenankan, dikarenakan peretasan dapat memiliki tingkat resiko yang tinggi dan juga dilarang dalam negara karena dapat menyabotase atau merusak sistem demi keuntungan pribadi maupun kelompok.

Enkripsi

Enkripsi merupakan proses yang sangat penting dalam kriptografi supaya keamanan data yang dikirimkan bisa terjaga kerahasiaannya. Pesan asli (*plaintext*) diubah menjadi kode-kode yang tidak dimengerti. *Enkripsi* bisa diartikan dengan *chipper* atau kode. Sama halnya dengan manusia yang tidak mengerti sebuah kata, manusia akan dapat melihatnya di dalam kamus atau daftar istilah-istilah.⁹ *Enkripsi* merupakan sebuah proses untuk menyembunyikan pesan atau sebuah teks asli dengan cara membuat pesan atau teks tersebut terlihat acak dan sulit untuk dibaca.

Dalam novel *Fake Semu*, penggunaan kata *Enkripsi* adalah sebagai berikut: “Periksa pesan *terenkripsi* mu, aku baru kirim tautan ke area yang kau minati.”¹⁰ Berdasarkan teks diatas mengatakan tentang adanya sebuah pesan yang telah *terenkripsi*, hal tersebut dimaksudkan bahwa sebuah pesan yang telah di *enkripsikan* oleh seseorang tidak bisa dibaca oleh sembarang orang karena fungsi dari *enkripsi* disini juga untuk melindungi pesan privasi sehingga terlindungi dan pesan tersebut dapat diterima sesuai kepada alamat tujuan dengan baik tanpa ada satu orangpun yang dapat membacanya secara sembarang. Penggunaan enkripsi sendiri juga sangat membantu seseorang untuk melindungi hak-hak privasi yang perlu dilindungi. Dalam novel tersebut violet mengirimkan pesan untuk jess dalam pesan enkripsi yang bertujuan agar hanya jess yang perlu mengetahui isi pesan dari violet tersebut. Dan jess hanya perlu melakukan *dekripsi* saja untuk menjadikan pesan tersebut dari yang sebelumnya memiliki kode acak menjadi pesan semula.

⁹ Nonot Wisnu Karyanto and Noven Indra Prasetya, “Optimalisasi Enkripsi Untuk Proses Pengamanan Data Menggunakan Algoritma Vegenere,” *JUSTINDO: Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia* 3, no. 2 (2018): 43–48, accessed December 15, 2023, <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JUSTINDO/article/view/2252>.

¹⁰ Fountain, *Fake Semu*.

Dapat disimpulkan penggunaan kode enkripsi yaitu untuk melindungi data data penting atau privasi yang digunakan seseorang untuk melindungi data pentingnya agar terhindar dari seseorang yang ingin membaca atau mengetahui informasi yang ada di dalam pesan *enkripsi* tersebut.

Spyware

Spyware merupakan *malware* yang dirancang khusus untuk mengumpulkan segala informasi dari komputer yang telah dijangkitinya. Kegiatan *Spyware* jelas sangat merugikan user karena segala aktivitasnya yang mungkin menyangkut privasi telah diketahui oleh orang lain tanpa mendapat izin sebelumnya. Aktivitas *Spyware* terasa sangat berbahaya karena rentan terhadap pencurian *password*. Dari kegiatan ini juga akhirnya lahir istilah *Adware* yang merupakan iklan yang mampu muncul secara tiba-tiba di komputer korban hasil dari mempelajari aktivitas korban dalam kegiatan berkomputer. *Spam* yang muncul secara tak terduga di komputer juga merupakan salah satu dampak aktivitas *Spyware* yang dirasa sangat menjengkelkan.¹¹

Dalam novel *Fake Semu* pernyataan spyware adalah sebagai berikut: “Ketika dia menge-klik *file* tersebut, komputer-*port*-nya terinfeksi *spyware*.”¹² Dari teks diatas mengatakan bahwa *spyware* dapat tertanam di dalam sebuah *file* palsu yang dikirimkan kepada target dengan tujuan ketika target mengklik *file* tersebut, maka *virus* akan bekerja dengan mendapatkan informasi dari sebuah komputer yang telah terinfeksi tersebut. Dengan kata lain *spyware* disini bertugas sebagai pembuka pintu atau membuka sebuah celah dari sebuah sistem agar pelaku dapat membuka serta mendapatkan informasi atau sesuatu yang diinginkan dalam sistem. Dengan terinfeksinya *virus* ini, pelaku juga dapat menghapus seluruh *file* yang terdapat didalam *database* sistem yang terinfeksi.

Dapat diambil kesimpulan berdasarkan novel *fake semu*, bahwa penggunaan *spyware* disini adalah untuk menjadi kunci pembuka pintu dari sebuah sistem pabrik obat itu sendiri agar jess dapat dengan mudah untuk masuk kedalam sistem sehingga mengambil dan mendapatkan informasi dari sistem yang dimasukinya tersebut.

¹¹ Devi Rizky Septani, Nur Widiyasono, and Husni Mubarak, “Investigasi Serangan Malware Njrat Pada PC,” *JEPIN: Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika* 2, no. 2 (2016): 123–128, accessed December 15, 2023, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jepin/article/view/16736>.

¹² Fountain, *Fake Semu*.

Cypher

Proses *dekripsi* pada *hill cipher* hampir sama dengan proses *enkripsi* hanya saja matriks kunci harus dibalik (*invers*) terlebih dahulu.¹³ *Cypher* menurut pengertian di atas memiliki arti yang sama dengan dekripsi yaitu merupakan sebuah metode algoritma dari *Hill Cipher*, metode tersebut merupakan proses dari melakukan *dekripsi* dengan cara melakukan *invers* pada matriks kuncinya sehingga pesan yang telah di *enkripsi* dapat dibaca pada bentuk semula.

Dalam novel *Fake Semu* pernyataan *cypher* adalah sebagai berikut: “Aku sudah menciptakan *cypher-otomatis*, supaya dapat memecahkan kode pesannya saat kode itu tiba, bukannya beberapa jam kemudian.”¹⁴ Dari teks diatas menjelaskan bahwa penggunaan pesan *enkripsi* disini dapat di dekripsi menggunakan *cypher-otomatis* yang dibuat untuk mengembalikan pesan yang semulanya teracak menjadi kembali normal agar dapat dimengerti. Untuk pengiriman data yang penting, kita dapat menggunakan metode tersebut untuk melakukan *enkripsi* serta dekripsi sehingga orang lain tidak dapat mengetahui isi dari data yang bersifat privasi yang dikirim dengan tujuan hanya target tujuan yang dapat membacanya dengan melakukan atau menerapkan metode *cypher* ini.

Dapat disimpulkan berdasarkan novel *Fake Semu*, jess menciptakan *cypher-otomatis* dengan tujuan agar pesan pesan yang dikirimkan kepada nya melalui pesan *enkripsi* dapat secara otomatis diubah ketika penerimaan pesan telah diterima, dengan kata lain tidak perlu berjam-jam untuk melakukan *dekripsi*, dengan membuat sebuah sistem menggunakan metode tersebut, maka jess dapat menerima pesan *terenkripsi* dari violet ataupun teman lainnya dalam bentuk pesan yang telah kembali normal agar dapat membacanya.

Cyber Minder

Cyber Minder atau bisa disebut juga *Cybersecurity* berasal dari dua kata yaitu *cyber* dan *security*. *Cyber* berarti dunia maya atau dunia *internet* dan *Security* berarti keamanan, sehingga pengertian sederhana dari *Cyber security* adalah keamanan siber. *Cybersecurity* atau keamanan siber mempunyai fungsi atau peran untuk menemukan, memperbaiki, ataupun mengurangi tingkat risiko terjadinya ancaman siber (*cyber threat*) dan serangan siber (*cyber-attack*) serta semua aktivitas yang berpotensi mengancam keamanan seluruh

¹³ Ocha Gusti Awang Aritonang, Badrul Anwar, and Faisal Taufik, “Implementasi Kriptografi Menggunakan Metode HILL CIPHER Untuk Keamanan Data Gaji Karyawan Kasir Di PT. Matahari Department Store Plaza Medan Fair,” *Jurnal Cyber Tech* 2, no. 12 (2019): 1–15, accessed December 15, 2023, <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jct/article/view/2489>.

¹⁴ Fountain, *Fake Semu*.

komponen sistem siber itu sendiri yang meliputi *hardware*, *software*, data atau informasi maupun infrastruktur.¹⁵

Dalam novel *Fake Semu* pernyataan *cyber-minder* adalah sebagai berikut: “Dia melirik Mae. Yang paling berbakat ditugaskan sebagai *cyber-minder*. Ini cara yang baik untuk mengawasi.”¹⁶ Dari teks di atas menyatakan bahwa *cyber-minder* merupakan seorang ahli di dunia siber yang ditugaskan oleh para atasannya untuk memantau dan mengawasi seseorang ahli siber juga yang dimana agar orang tersebut tidak dapat membahayakan atau melakukan peretasan yang lebih buruk lagi demi kepentingan pribadinya saja. Tentunya *cyber-minder* dipilih dengan seleksi yang matang serta kemampuan yang mumpuni untuk dapat menjadi mata-mata target. Adanya *cyber-minder* juga untuk mengurangi tingkat risiko yang dapat menyebabkan terjadinya ancaman atau kebocoran data hingga peretasan dan merusak terhadap sistem.

Dapat diambil kesimpulan berdasarkan novel *Fake Semu* bahwa Violet teman dari jess merupakan seorang *cyber-minder* yang ditugaskan oleh ayahnya sendiri untuk memantau pergerakan dan aktivitas jess, sejak pertama kali jess ketahuan meretas sistem pabrik obat. Tujuan dari hal tersebut ialah agar violet dapat memantau serta mengurangi tingkat risiko yang diambil temannya tersebut apabila telah terlalu jauh melakukan peretasan, sehingga jess tidak mengambil langkah yang salah dikarenakan aktivitas peretasan sendiri merupakan hal yang dilarang terutama untuk kepentingan sendiri seperti hal yang dilakukan jess saat meretas pabrik obat untuk mencari jawaban atas pertanyaannya selama ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas mengenai dunia siber dalam novel *Fake Semu* karya Ele Fountain, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi sangat pesat di era sekarang sehingga memunculkan hal-hal baru di masyarakat seperti pangkalan data, peretasan, *enkripsi*, *spyware*, *cypher*, *cyber-minder*. Hal hal tersebut merupakan hal yang baru diciptakan setelah adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat di era saat ini. Perkembangan teknologi memiliki dampak baik seperti penyimpanan data informasi secara digital di dalam pangkalan data dan dapat menyimpan dalam jumlah besar. Akan tetapi,

¹⁵ Muhammad Rifqi Ramadhani and Ahmad Raf'ie Pratama, “Analisis Kesadaran CyberSecurity Pada Pengguna Media Sosial Di Indonesia,” *Journal Prosiding Automata* 1, no. 2 (2020): 1–8, accessed December 15, 2023, <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15426/10219>.

¹⁶ Fountain, *Fake Semu*.

dibalik dampak baik, Adapun dampak buruk yang dilakukan secara sengaja oleh para oknum yang tidak bertanggung jawab yang melakukan peretasan atau pencurian data berupa data informasi privasi seseorang dengan menanamkan sebuah *virus* pada target untuk mendapatkan data informasi yang diinginkannya. Oleh karena itu untuk mengatasi sejumlah dampak buruk dan mengurangi risiko pencurian data, maka dibentuklah sebuah organisasi yang bertujuan untuk melindungi data serta memantau atau mengawasi aktivitas pelaku yang dapat merugikan orang lain serta dapat merusak sistem dan menghapus data informasi seseorang.

Dari kesimpulan di atas dapat ditangkap poin penting yaitu di era saat ini, tidak ada data informasi digital yang aman dikarenakan banyaknya kekurangan keamanan dari sistem pangkalan data, serta banyak pelaku yang menyalahgunakan keahlian mereka untuk dapat ditukarkan dengan uang atau hal-hal yang diinginkannya.

REFERENSI

- Bagus Takwin. "Pesan Dari Editor-in-Chief: Tantangan Psikologi Siber." *Jurnal Psikologi Sosial* 18, no. 1 (2020): 3–4. Accessed December 15, 2023. <http://jps.ui.ac.id/index.php/jps/article/view/jps.2020.02>.
- Deby Ferina, and Ardoni. "Pangkalan Data Pustakawan Berbasis Ms-Access 2007." *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan* 2, no. 1 (2013): 40–45. Accessed December 15, 2023. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/2289/1910>.
- Devi Rizky Septani, Nur Widiyasono, and Husni Mubarak. "Investigasi Serangan Malware Njrat Pada PC." *JEPIN: Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika* 2, no. 2 (2016): 123–128. Accessed December 15, 2023. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jepin/article/view/16736>.
- Eliasta Ketaren. "Cybercrime, Cyberspace, Dan Cyber Law." *Jurnal TIMES* 5, no. 2 (2016): 35–42. Accessed December 15, 2023. <https://ejournal.stmik-time.ac.id/index.php/jurnalTIMES/article/view/556/126>.
- Fountain, Ele. *Fake Semu*. Edited by Nadya Andwiani, Merry Riansyah, and Olvyanda Ariesta. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2023.
- Humar Sidik, and Ika Putri Sulistyana. "Hermeneutika Sebuah Metode Interpretasi Dalam Kajian Filsafat Sejarah." *JURNAL AGASTYA* 11, no. 1 (2021): 19–34. Accessed December 15, 2023. <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JA/article/view/6224/3122>.
- Ilham Bagaskara Aji, and Pujiyono. "Problematisa Hukum Arbitrase Online Menurut UU NO.30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase Dan Alternatif Penyelesaian Sengketa." *Jurnal Privat Law* 8, no. 2 (2020): 341–349. Accessed December 15, 2023. <https://jurnal.uns.ac.id/privatlw/article/view/48429>.
- M Sulkhanul Umam. "Orientasi Etika Dan Cyber Security Awareness (Studi Kasus Pada UMKM Di Bantul)." *Jurnal Akuntansi & Manajemen Akmenika* 16, no. 2 (2019): 283–291. Accessed December 15, 2023.

<https://journal.upy.ac.id/index.php/akmenika/article/view/394>.

Muhammad Rifqi Ramadhani, and Ahmad Raf'ie Pratama. "Analisis Kesadaran CyberSecurity Pada Pengguna Media Sosial Di Indonesia." *Journal Prosiding Automata* 1, no. 2 (2020): 1–8. Accessed December 15, 2023.

<https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15426/10219>.

Nonot Wisnu Karyanto, and Noven Indra Prasetya. "Optimalisasi Enkripsi Untuk Proses Pengamanan Data Menggunakan Algoritma Vegenere." *JUSTINDO: Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia* 3, no. 2 (2018): 43–48. Accessed December 15, 2023.

<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JUSTINDO/article/view/2252>.

Ocha Gusti Awang Aritonang, Badrul Anwar, and Faisal Taufik. "Implementasi Kriptografi Menggunakan Metode HILL CIPHER Untuk Keamanan Data Gaji Karyawan Kasir Di PT. Matahari Department Store Plaza Medan Fair." *Jurnal Cyber Tech* 2, no. 12 (2019): 1–15. Accessed December 15, 2023.

<https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jct/article/view/2489>.