CYBER WARFARE ANTARA AMERIKA SERIKAT DAN KOREA UTARA DALAM KASUS FILM THE INTERVIEW OLEH *SONY PICTURES ENTERTAINMENT*

Lamsinar Septian Siboro
Dewi Triwahyuni, S.IP,. M.Si

Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Komputer Indonesia, Jalan Dipatiukur 112-116, Bandung, 40132, Indonesia

Lamsinar09@gmail.com
d3withree@gmail.com

Abstract

The development of information and communication technology is utilized by a number of countries to achieve national goals, security and safeguard the sovereignty of their country. Sony Pictures Entertainment as the company that produced the movie The Interview became a victim of cyber attack by the Guardian Of Peace group. Guardian Of Peace corrupts and threatens Sony Pictrures Entertainment if it releases a film that tells of the North Korean Leader's murder. The United States accuses North Korea of being an actor behind cyber attacks through Guardian Of Peace. The United States responded to North Korean cyberattacks by avenging the action by exploiting cyberspace as a means of attack

Keywords: cyber, Amerika Serikat, Korea Utara, Sony Pictures Entertainment, Guardian of Peace

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sejumlah negara untuk mencapai tujuan nasional, keamanan dan menjaga kedaulatan negaranya. Sony Pictures Entertainment sebagai perusahaan yang memproduksi film The Interview menjadi korban serangan siber oleh kelompok Guardian Of Peace. Guardian Of Peace merusak dan mengancam Sony Pictrures Entertainment jika merilis film yang menceritakan pembunuhan Pemimpin Korea Utara. Amerika Serikat menuduh Korea Utara sebagai aktor dibalik serangan siber melalui Guardian Of Peace. Amerika Serikat merespon serangan siber Korea Utara dengan membalas aksi tersebut dengan memanfaatkan dunia maya sebagai sarana penyerangan.

Kata Kunci: siber, Amerika Serikat, Korea Utara, Sony Pictures Entertainment, Guardian of Peace

1. Pendahuluan

1.1.Latar Belakang

Dunia maya (*cyber space*) menjadi fenomena baru yang menciptakan pusat integrasi dalam ruang fisik bergeser ke dalam ruang virtual. Dunia maya yang menggunakan jaringan telekomunikasi internet telah menyentuh ke semua aspek kehidupan dan lapisan masyarakat yang mampu mengintegrasi komunikasi secara global bahkan untuk menjalankan sistem infrastruktur vital di setiap negara. Ditinjau dari segi politik, dunia maya telah mengubah perspektif banyak negara dalam hubungan internasional secara meluas.

Sederet manfaat yang ditawarkan kemajuan teknologi informasi internet mempunyai kekurangan, dunia maya masih sangat rentan terjadinya ancaman siber, karena serangan pada dunia maya tidak dapat diprediksi, arena virtual yang begitu luas

(*borderless*) dan belum adanya hukum internasional yang mengikat tentang kejahatan siber. Semakin tinggi ketergantungan suatu masyaratakat akan teknologi informasi, semakin tinggi pula resiko yang dihadapi. Saat ini aspek perekonomian, sosial dan pertahanan begitu tergantung pada internet.

Setiap orang mendapatkan kesempatan untuk masuk dan mengakses dunia maya, sehingga dapat dimungkinkan setiap individu, kelompok bahkan negara mampu untuk mengobrak-abrik sistem yang ada hingga mampu merusak dan menguasai aset serta pertahanan individu ataupun negara lain melalui dunia maya.

Kerentanan dunia maya membuat sering terjadinya ancaman siber, serangan siber, kejahatan siber dan mengkerucut pada *cyber warfare*. *Cyber warfare* sebagai perang modern telah mendapatkan perhatian lebih dalam, karena perang ini sama pentingnya dalam perang menjaga kedaulatan negara. Seperti darat, laut, udara, dan ruang angkasa, dunia maya menjadi matra ke lima dalam medan perang. *Cyber warfare* mengacu pada penggunaan fasilitas www (*world wide web*) dan jaringan komputer untuk melakukan perang di dunia maya.

Permusuhan Amerika Serikat dan Korea Utara sudah lama terjadi sejak perang Korea. Korea Utara menaruh dendam kepada Amerika Serikat, karena pada saat perang Korea, Amerika Serikat membela Korea Selatan dan menjatuhkan sanksi kepada Korea Utara. Ketegangan hubungan Amerika Serikat dan Korea sering kali memanas, seiring Korea Utara mempunyai ambisi untuk mengembangkan senjata nuklir. Meskipun hubungan Amerika Serikat dan Korea Utara sering memanas, tidak membuat kedua negara tersebut mengambil jalan perang (konvensional) atau diplomasi untuk menyelesaikan secara tuntas masalah mereka. Hingga akhirnya, Amerika Serikat dan Korea Utara terlibat perang dalam dunia maya (non-konvensional).

Pada November 2014, *Sony Pictures Entertainment* perusahaan yang terletak di Amerika Serikat mendapatkan serangan siber dari kelompok hacker bernama *The Guardians of Peace* (GOP). Serangan yang dilakukan oleh GOP ini sebagai respon kepada *Sony Pictures Entertainment* yang berniat merilis film *The Interview*. Film The Interview yang disutradarai oleh Evan Goldberg dan Seth Rogen ini menceritakan pembunuhan Pemimpin Korea Utara, Kim Jong Un yang dilakukan oleh 2 orang Amerika Serikat. Skylark Tonight adalah salah satu acara *talkshow* Amerika Serikat yang mewawancarai para artis. Dave Skylark (James Franco) sebagai pembawa acara dan Aaron Rapoport (Seth Rogen) sebagai producer acara *talkshow* acara tersebut.

Dave dan Aaron diundang oleh Pemerintah Korea Utara untuk mewawancarai pimimpin tertinggi negara tersebut, Kim Jong Un (Randall Park). Diketahui Kim Jong Un sangat senang dengan acara Skylark tersebut. Sebelum berangkat ke Korea Utara, Dave dan Aaron didatangi oleh agen Central Intelligence Agency (CIA). Agen CIA meminta Dave dan Aaron untuk membunuh Kim Jong Un, pemimpin Korea Utara yang dinilai sebagai provokator, diktator dan ancaman bagi Amerika Serikat. Dave dan Aaron dibantu oleh seorang Pejabat Korea Utara yang juga berniat menggulingkan kediktatoran Kim Jong Un dan menginginkan revolusi di Korea Utara.

Sebelumnya pada 11 Juni 2014, Sony Pictures Entertainment merilis trailer The Interview di YouTube. Pemerintahan Korea Utara mengecam perilisan film tersebut, pejabat Korea Utara untuk Perserikatan Bangsa-Bangsa menyampaikan keberatan mengenai film yang menceritakan pembunuhan seorang kepala negara dan menganggap film tersebut sebagai tindakan

teroris. Mendapatkan ancaman dari Korea Utara membuat Sony Pictures Entertainment menunda perilisan film The Interview yang seharusnya rilis pada bulan Oktober menjadi bulan Desember.

Sebelum merilis The Interview pada bulan Desember, Sony Pictures Entertainment telah mendapatkan serangan siber pada bulan November. Berbagai kerusakan dan data telah dibuat oleh sekelompok *hacker* bernama Guardian Of Peace. Setelah melakukan penyelidikan terhadap serangan siber tersebut, Federal Bureau Investigation (FBI), lembaga dan departemen Pemerintah Amerika Serikat menyatakan bahwa Korea Utara melalui Guardian Of Peace menjadi aktor dalam serangan tersebut. Presiden Barack Obama mengatakan Amerika Serikat akan membalas serangan siber Korea Utara.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana Cyber Warfare Antara Amerika Serikat dan Korea Utara Dalam Kasus Film The Interview Oleh Sony Pictures Entertainment?

1.3.Maksud dan Tujuan

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana perang siber antara Amerika Serikat dan Korea Utara dalam kasus film *The Interview* oleh *Sony Pictures Entertainment*.

1.4.Kegunaan Penelitian

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya menjadi acuan atau referensi pengetahuan terkait, namun memberikan pengetahuan baru mengenai perang siber sebagai perang internasional dan menambah kajian-kajian yang ada dalam studi hubungan internasional.

Secara praktis, diharapkan menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, serta bermanfaat bagi para pembaca khususnya Program Studi Ilmu Hubungan Internasional mengenai perang siber antara Amerika Serikat dan Korea Utara. Sebagai acuan bagi penstudi Hubungan Internasional dan umum dalam memahami perang siber khususnya antara Amerika Serikat dan Korea Utara.

2. Kajian Pustaka dan Kerangka Pemikiran

2.1 Hubungan Internasional

Konflik dan perang adalah alasan utama terlahirnya disiplin ilmu dan menjadi fenomena bagi hubungan internasional. Hubungan internasional yang dulunya berfokus mengkaji tentang peperangan kini telah berkembang sebagai dampak globalisasi, seperti bentuk interaksi berupa konflik (*conflict*), kerjasama (*cooperation*) dan persaingan (*competition*). Hubungan internasional juga membahas bentuk hubungan antara aktor-aktor yang menjadi pemeran dalam hubungan internasional yaitu negara (*state*) maupun non-negara (*non-state*).

Setiap berkembangnya fenomena baru di tengah-tengah masyarakat internasional maka akan mempengaruhi pula pada hubungan internasional sebagai disiplin ilmu. Hal ini menjadikan hubungan internasional sebagai disiplin ilmu bersifat interdisipliner, yang membutuhkan ilmu-ilmu sosial lain yang menjadi pembentuknya

Meskipun kajian hubungan internasional sebagai disiplin ilmu telah mencakup semua fenomena internasional, konflik dan perang masih menjadi fokus kajian hubungan internasional. Konflik dan perang dengan segala perkembangannya masih mempunyai eksistensi dalam kajian hubungan internasional, sebab perang dan konflik adalah sebuah cara yang efektif untuk mencapai kepentingan nasional suatu negara.

2.2 Keamanan Nasional

2.2.1 Tinjauan Umum Keamanan Nasional

Keamanan nasional adalah kebutuhan dasar bagi suatu bangsa untuk melindungi kedaulatan nasional dan menjaga kepentingan nasional. Kepentingan nasional menjadi suatu faktor utama dalam konsep keamanan nasional suatu bangsa. Selain menjaga dan melindungi, keamanan nasional juga bertujuan untuk memelihara dan mempertahankan eksistensi negara. Konsep keamanan menekankan peran pemerintah dalam melindungi integritas teritorial negara dari ancaman yang datang dari luar maupun dari dalam negeri.

Definisi keamanan nasional pada masa Perang Dunia dan Perang Dingin adalah ketergantungan negara akan kekuatan militer. Perubahan definisi keamanan nasional sendiri berubah semenjak globalisasi telah mencakup semua lapisan masyarakat. Ancaman tidak lagi berupa ancaman militer, melainkan fenomena-fenomena kerusakan lingkungan, perkembangan teknologi informasi komunikasi dan ancaman dari aktor-aktor *non-state*. Berbagai perkembangan seiring globalisasi kini menjadikan keamanan nasional memilik dampak yang besar dan fleksibel, hingga terciptanya keamanan dan ketidakamanan baik dalam skala lokal, regional bahkan internasional.

2.2.2 *Cyber Security* Sebagai Keamanan Nasional

Batas negara mempunyai peranan penting dalam menentukan kedaulatan dan keamanan nasional suatu negara. Adapun wilayah negara yang harus dijaga kedaulatannya, yaitu: darat, laut, udara, angkasa, dan dunia maya. Dunia maya telah menjadi domain keamanan nasional yang harus dijaga, hal ini akibat adanya fenomena serangan-serangan yang ditujukan pada suatu negara melalui kerentanan dunia maya dan berimplikasi pada kerusakan pada kedaulatan sebuah negara.

Merriam-Webster mendefinisikan *cyber* sebagai: "*of, relating to, or involving computers or computer networks (as the internet)*". Dunia maya lebih dari sekedar internet, *hardware*, *software*, dan sistem informasi, tetapi juga orang dan interaksi sosial dalam jaringan ini. Dunia maya sekarang menjadi tempat persaingan kepentingan antara kelompok-kelompok kepentingan, serta tempat atau sarana perpanjangan tangan pemerintah dalam konflik dan perselisihan.

2.3 Kepentingan Nasional

Kepentingan nasional (*national interest*) secara umum diartikan sebagai panduan suatu bangsa yang harus diperjuangkan demi kelangsungan hidup sebuah negara sekaligus menjaga eksistensi negara tersebut dalam pergaulan internasional. Kepentingan nasional tersebut termanifestasi menjadi arahan dalam pengambilan politik luar negeri. Negara sebagai aktor utama dalam mengambil keputusan dengan mempertimbangkan berbagai kebutuhan negara dalam mencapai kedaulatan, menjaga kedaulatan atau keinginan rakyatnya.

Kepentingan nasional terbagi menjadi beberapa tingkatan dalam pencapaiannya :

1. Kepentingan Primer (*Primary Interest*), merupakan kepentingan nasional yang tetap dan berusaha secara total untuk mencapai kepentingan ini. Kepentingan primer singkatnya kepentingan yang membangun dan menjaga keberlangsungan hidup suatu negara.
2. Kepentingan Sekunder (*Secondary Interest*), merupakan kepentingan yang diarahkan keluar negara tersebut.
3. Kepentingan Permanen (*Permanent Interest*), merupakan kepentingan yang tidak berubah dan kepentingan jangka waktu yang lama.

4. Kepentingan Tidak Tetap (*Variabel Interest*), merupakan kepentingan yang dicapai pada kondisi tertentu.
5. Kepentingan Umum (*General Interest*), merupakan kepentingan yang dilakukan dan diterapkan pada banyak negara atau skala internasional.
6. Kepentingan Khusus (*Specific Interest*), merupakan kepentingan yang diterapkan pada bidang dan waktu tertentu.

2.4 Multinational Cooperation

Sejarah perkembangan MNCs dimulai setelah Perang Dunia II, peranan MNCs dalam prosesnya tidak hanya sebagai lembaga ekonomi, bahkan menjadi lembaga politik yang dapat mempengaruhi kebijkan negara asal MNCs (*home country*) maupun di negara investasi oleh MNCs (*host country*).

Istilah MNCs pertama kali dikenalkan oleh David E. Lilienthal (1960) dalam naskahnya tentang *Management and Corporation.* Naskah Lilienthal dipublikasikan dan dikenal dengan istilah *The Multinational Corporation.* Dalam naskahnya, Lilienthal mendefinisikan pengertian MNCs sebagai perusahaan yang mempunyai kedudukan di suatu negara, tetapi dalam menjalankan dan mengoperasikan perusahaan berlandaskan dengan hukum dan aturan negera lain

2.5 Perang Siber (*Cyber Warfare*)

Cyber warfare adalah penggunan *cyberpower* untuk menimbulkan ancaman atau menjatuhkan musuh untuk mencapai tujuan politik tanpa persetujuan lawan. *Cyberpower* mengandalkan *hardware* dan *software*. *Hardware* adalah perangkat mekanis, magnetik, eletronik dan listrik yang terdiri dari sistem komputer, seperti unit pemrosesan pusat, *disk drive*, papan kunci atau layar. Kabel, satelit, *router*, chip komputer dan sejenisnya dianggap *hardware*. *Software* terdiri dari program yang digunakan untuk mengarahkan operasi dan penggunaan komputer. *Malware* adalah *software* perusak yang mengganggu fungsi aplikasi komputer dan aplikasi berbasis internet dan merupakan senjata utama dalam *cyber warfare.*

2.6 Kerangka Pemikiran

Dalam upaya menyampaikan keberatan secara langsung terhadap Sony Pictures Entertainment dan Amerika Serikat akan film The Interview, Korea Utara menggunakan dunia maya sebagai sarana protes dengan melakukan serangan siber terhadap Sony Pictures Entertainment. Sony Pictures Entertainment sebagai perusahaan yang berada dalam kedaulatan Amerika Serikat, membuat Pemerintah Amerika Serikat mengambil respon dengan menyerang balik aksi Korea Utara. Alhasil, Amerika Serikat dan Korea Utara terlibat perang siber, dimana kedua negara sama-sama mempertahankan kedaulatan dan kepentingan negaranya.

3. Pembahasan

Pada 24 November 2014 Sony Pictures Entertainment yang berlokasi di Kota Culver, California menerima serangan siber dari kelompok yang menamai diri mereka sebagai The Guardian of Peace (GOP). Layar komputer karyawan di perusahaan tersebut dipenuhi dengan gambar tengkorak dan peringatan dari GOP. *Malware* telah menginfeksi sejumlah sistem Sony Pictures Entertainment yang menghapus *hard drive* PC dan server, serta catatan boot master mesin, sehingga merusak perangkat. Peringatan yang ditujukan kepada Sony Pictures Entertainment bahwa sebelumnya GOP telah memperingatkan Sony Pictures Entertainment dan aksi *hacking* yang dilakukan adalah langkah awal dan GOP mempunyai semua data internal perusahaan akan merilis data

internal perusahaan secara online. Akibat serangan siber tersebut, aktivitas karyawan Sony Pictures Entertainment dilakukan secara tradisional.

Beberapa hari setelah aksi *hacking* yang dilakukan GOP terhadap Sony Pictures Entertainment, pada tanggal 27 November GOP mulai merilis data yang telah dicuri dari Sony Pictures Entertainment. Data yang dirilis disebar luaskan secara *online* di pusat pembagian file, data email internal dari eksekutif senior, catatan fianansial, kontrak film, data pribadi para aktor dan catatan kesehatan para karyawan. Lima film garapan Sony Pictures Entertainment, termasuk empat film yang belum rilis juga disebarluaskan ke pusat pembagian file secara online. Film Fury yang baru rilis di bioskop diunduh secara ilegal lebih dari 1 juta kali, termasuk film Annie, Mr. Turner, Still Alice and To Write Love On Her Arms yang belum rilis di bioskop juga dapat diunduh.

Pada 1 Desember 2014, Sony Pictures Entertainment meminta bantuan FBI. Laura Eimiller juru bicara FBI mengatakan bahwa FBI bekerja sama dengan lembaga-lembaga pemerintah terkait dengan keamanan siber untuk menyelidiki gangguan siber yang baru saja dilaporkan di Sony Pictures Entertainment. Penargetan jaringan komputer sektor publik dan swasta tetap merupakan ancaman yang berbahaya dan FBI akan terus mengidentifikasi, mengejar dan mengalahkan individu dan kelompok yang menimbulkan ancaman di dunia maya. GOP kembali mengancam karyawan-karyawan Sony Pictures Entertainment pada 5 Desember.

Melalui email, GOP meminta karyawan Sony Pictures Entertainment untuk menandatangani pernyataan pengkhiatan perusahaan. GOP mengancam akan menyerang karyawan dan keluarga karyawan yang tidak ingin menandatangani pernyataan tersebut. Pada 8 Desember, GOP membuat tuntutan eksplisit agar Sony Pictures Entertainment tidak menayangkan The Interview, tuntutan ini untuk pertama kali dikaitkan dengan film The Interview.

Pada 17 Desember, Sony Pictures Entertainment akhirnya menarik perilisan film The Interview disejumlah bioskop. Keputusan Sony Pictures Entertainment terkait ancaman GOP pada 16 Desember yang mengatakan bahwa GOP akan meneror tempat pemutaran film The Interview dan GOP juga mengingatkan kembali pristiwa 11 September 2001. Selain ancaman dari GOP, alasan pembatalan film The Interview juga karena beberapa bioskop tidak akan menayangkan film tersebut. Pada 19 Desember FBI mengumumkan bahwa penyelidikan yang dilakukan bersama dengan departemen dan lembaga pemerintah Amerika Serikat lainnya, meguatkan bukti bahwa pemerintah Korea Utara berada di belakang ancaman dan serangan siber kepada Sony Pictures Entertainment.

Tindakan Korea Utara dimaksudkan untuk menimbulkan kerugian yang signifikan terhadap bisnis Amerika Serikat dan menekan hak warga negara Amerika Serikat untuk bebas berekspresi. Dalam konferensi pers akhir tahun Obama mengatakan bahwa Sony Pictures Entertainment membuat kesalahan dengan menarik film The Interview untuk memenuhi kemauan *hacker* Korea Utara. Pada 20 Desember Korea Utara mengundang Amerika Serikat untuk melakukan investigasi gabungan mengenai serangan siber Sony Pictures Entertainment dan memperingatkan konsekuensi serius jika Amerika Serikat menyerang Korea Utara. Pemerintah Korea Utara mengklaim bahwa Pemerintah Amerika Serikat mengambil peran dalam pembuatan film The Interview. Korea Utara mengancam akan menyerang Gedung Putih, Pentagon dan seluruh daratan Amrika Serikat setelah Presiden Obama mengatakan bahwa Amerika Serikat akan merespon secara proposional terkait serang siber Korea Utara terhadap Sony Pictures Entertainment.

Sehari setelah undangan Korea Utara untuk melakukan gabungan dalam menginvestigasi serangan siber tersebut, juru bicara Departemen Luar Negeri Amerika Serikat, Marie Harf mengatakan bahwa jika Korea Utara ingin membantu Amerika Serikat, Korea Utara dapat mengakui kesalahan dan memberikan kompensasi kepada Sony Pictures Entertainment atas kerusakan yang dilakukan Korea Utara. Kerusakan dan kerugian Sony Pictures Entertainment atas perilisan The Interview diperkirakan mencapai USD$100 juta. Marie Harf juga menambahkan bahwa Pemerintahan Korea Utara memiliki sejarah panjang dalam menolak bertanggung jawab atas tindakan destruktif dan provokatifnya.

Pada 23 Desember Sony Pictures Entertainment mengumumkan akan merilis film The Interview pada 25 Desember di bioskop manapun yang ingin memutarnya. Sementara itu, akses internet Korea Utara *offline* pada 23 Desember dan mengalami gangguan jaringan internet. Situs dari organ propaganda utama Korea Utara, Uriminzokkiri, tetap tidak dapat diakses. Sony Pictures Entertainment merilis The Interview secara *online* melalui YouTube Movies, Google Play, Xbox Video Microsoft dan situs khusus yang dikelola Sony Pictures Entertainment pada 24 Desember. Pada tanggal yang sama beberapa situs web utama Korea Utara diblokir. Setelah rilis pada layanan *streaming*, akhirnya pada 25 Desember The Interview rilis di bioskop Amerika Serikat. Kerusakan jaringan internet di Korea Utara banyak disangkutpautkan dengan aksi balas Amerika Serikat.

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Dunia maya (*cyber space*) telah menjadi salah satu kedaulatan sebuah negara dan dunia maya juga sebagai sarana sebuah negara untuk mencapai kepentingan nasionalnya. Korea Utara dalam mencapai kepentingan dan menjaga kedaulatanya menggunakan dunia maya untuk menyerang Sony Pictures Entertainment dan merusak kedaulatan Amerika Serikat.

Amerika Serikat merasa serangan siber dan ancaman melalui dunia maya yang dilakukan Korea Utara telah menggangu keamanan dan kedaulatan Amerika Serikat. Amerika Serikat membalas serangan siber Korea Utara dengan memanfaatkan dunia maya sebagai sarana perang.

4.2 Saran

Saran peneliti terhadap Amerika Serikat diharapkan untuk mendiskusikan masalah terkait film The Interview kepada pihak Korea Utara yang menilai film The Interview tersebut sebagai bentuk penghinaan dan propaganda. Saran peneliti terhadap Korea Utara, diharapkan untuk dapat menyampaikan keberatan secara damai kepada Sony Pictures Entertainment sebagai perusahaan yang bertanggung jawab dalam film The Interview sehingga segala bentuk kerusakan dapat dihindari.

Saran peneliti kepada peniliti selajutnya yang mengambil tema yang sama dengan tema peniliti agar dapat memberikan data yang lebih mendalam dan spesifik. Peniliti juga mengharapkan peneliti selanjutnya dapat meneliti judul ini dengan sudut pandang yang berbeda atau variabel yang berbeda. Peneliti juga mengharapkan tema siber lebih banyak dibahas oleh pemerintah dan dunia pendidikan sehingga data, informasi, referendi dan sumber-sumber bisa dan mudah diakses untuk kebutuhan penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

Buku

Darmayadi, dkk. 2015. Mengenal Studi Hubungan Internasional. Bandung: Zavara.

Sitepu, Anthonius. 2011. Studi Hubungan Internasional. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Jurnal / Karya Ilmiah

Choucri, Nazli and David Clark. 2011. Cyberspace and International Relations; Toward an Integrated System (Massachusettes: Massachusettes Institute Technology press).

Klimburg, Alexander (Ed.). 2012. National Cyber Security Framework Manual, NATO CCD COE Publication, Tallinn.

Perwita, Banyu. 2008. Dinamika Keamanan Dalam Hubungan Internasional dan Implikasinya Bagi Indonesia, UNPAR.

Soewardi, Artiadi Bagus. 2013. Perlunya Pembangunan Sistem Pertahanan Sistem Pertahanan Siber (Cyber Defense) yang Ttangguh Bagi Indonesia. Media Informasi Ditjen Pothan Kemhan.

William, Boothby. 2013. International Law Studies. Methods and Means of Cyber Warfare Vol 89. U.S. Naval War College.

Rujukan Elektronik

IMDB. The Interview (2014). http://www.imdb.com/title/tt2788710/ [15/06/2017]

Probo, Vega. 2014. Sony Pictures Entertainment dikerjai hacker http://www.cnnindonesia.com/hiburan/20141125094831-220-13631/sony-pictures-entertainment-dikerjai-hacker/ [15/06/2017]

Librianty, Andina. 2014. Hacker Sony Ancam Tragedi Seperti 9/11 Akan Terulang.http://tekno.liputan6.com/read/2148615/hacker-sony-ancam-tragedi-seperti-911-akan-terulang[15/06/2017]

Librianty, Andina. 2014. Internet Lumpuh Korut Sebut AS Seperti Anak Ingusan.http://tekno.liputan6.com/read/2152899/internet-lumpuh-korut-sebut-as-seperti-anak-ingusan [15/06/2017]

Librianty, Andina. 2014. Lumpuh 9 Jam, Jaringan Internet Korut Kembali Pulih.http://tekno.liputan6.com/read/2151396/lumpuh-9-jam-jaringan-internet-korut-kembali-pulih[15/06/2017]