Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi, Vol. 07 No. 02, Juli 2026, pp. 50-55
ISSN: 2775-0272
DOI : 10.37253/joint.v7i2.12456

Contents list available at https://journal.uib.ac.id/
JOINT
(Journal of Information System and Technology)
journal homepage: https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/

Analisis *Hacker Guardians of Peace*: Studi Kasus CyberCrime Sony Pictures Entertainment

Zulkarnain[1], Sabariman[2], Surya Tjahyadi[3], Fredian Simanjuntak[4] , Jimmy Pratama[5]
1,2,3,4 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam
E-mail correspondence: zulkarnain.lec@uib.ac.id[1]

A hacking collective going by the name "Guardians of Peace" exposed private information from the Sony Pictures movie company. Personal information on Sony Pictures employees and their families, emails exchanged among staff members, details regarding executive compensation at the company, copies of unreleased Sony movies, Sony's plans for future films, scripts for certain movies, and other information are all included in the material. This research discusses what problems occur to the Sony Pictures company, what are the causes and consequences for Sony Pictures company, and what solutions can be provided for the Sony Pictures company regarding Guardians of Peace. The research method used is a literature review, with scientific steps by collecting references from various sources such as journals, books, articles, and previous research to obtain accurate and in-depth data according to the specified topic. The results of this research are to determine the problems that occurred at the Sony Pictures company; to determine the causes and consequences that occur at the Sony Pictures company; and to determine the solutions provided for the Sony Pictures company regarding Guardians of Peace.
Keywords: *hacker, confidential data, guardians of peace, leaked*

Abstrak

Sebuah grup peretas yang mengidentifikasi dirinya dengan nama "*Guardians of Peace*" membocorkan rilis data rahasia dari studio film Sony Pictures. Data tersebut mencakup informasi pribadi tentang karyawan Sony Pictures dan keluarganya, email antar karyawan, informasi tentang gaji eksekutif di perusahaan, salinan film Sony yang belum dirilis, rencana film Sony di masa mendatang, skrip untuk film tertentu, dan informasi lainnya. Penelitian ini membahas masalah apa saja yang terjadi kepada perusahaan Sony Pictures, apa penyebab dan akibat dari perusahaan Sony Pictures, solusi apa saja yang bisa diberikan untuk perusahaan Sony Pictures terhadap *Guardians of Peace*. Metode penelitian yang digunakan adalah tinjauan pustaka, mengikuti proses ilmiah dengan mengumpulkan referensi dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, artikel, dan studi sebelumnya untuk mendapatkan data yang akurat dan rinci yang sesuai dengan topik yang ditentukan. Hasil dari penelitian ini adalah mengetahui masalah yang terjadi dari perusahaan Sony Pictures; mengetahui penyebab dan akibat yang terjadi dari perusahaan Sony Pictures; dan mengetahui solusi yang diberikan untuk perusahaan Sony Pictures terhadap *Guardians of Peace*.
Kata kunci: peretas, data rahasia, *guardians of peace*, bocor

I. PENDAHULUAN

Pada 24 November 2014 (TRINH, DINH, & TRAN, 2025), sebuah grup peretas yang mengidentifikasi dirinya dengan nama "*Guardians of Peace*" membocorkan rilis data rahasia dari studio film Sony Pictures. Data tersebut mencakup informasi pribadi tentang karyawan Sony Pictures dan keluarganya, email antar karyawan, informasi tentang gaji eksekutif di perusahaan, salinan film Sony yang belum dirilis, rencana film Sony di masa mendatang, skrip untuk film tertentu, dan informasi lainnya. Para pelaku kemudian menggunakan varian *malware* penghapus Shamoon untuk menghapus infrastruktur komputer Sony. Setelah banyak jaringan bioskop utama AS memilih untuk tidak menayangkan *The Interview* sebagai tanggapan atas ancaman ini, Sony memilih untuk membatalkan pemutaran perdana dan *mainstream* film tersebut secara resmi, memilih untuk langsung beralih ke rilis digital yang dapat diunduh diikuti oleh rilis teater terbatas pada hari berikutnya.

Adapun rumusan masalah dalam artikel ini adalah a) Masalah apa saja yang terjadi kepada perusahaan Sony Pictures? b) Apa penyebab dan akibat dari perusahaan Sony Pictures? c) Solusi apa saja yang bisa diberikan untuk perusahaan Sony Pictures terhadap *Guardians of Peace*?

Adapun tujuan dan manfaat penelitian adalah: a) Mengetahui sebuah masalah yang terjadi dari perusahaan Sony Pictures; b) Mengetahui penyebab dan akibat yang terjadi dari perusahaan Sony Pictures; c) Mengetahui solusi yang diberikan untuk perusahaan Sony Pictures terhadap *Guardians of Peace*.

II. KAJIAN PUSTAKA

Internet (Salsabil, Marsyah, Ashfihani, Harahap, & Mutiara, 2026) adalah kumpulan dari beberapa jaringan komputer yang dimiliki oleh perusahaan, lembaga, instansi pemerintah, atau penyedia layanan internet yang saling terhubung, dimana setiap jaringan komputer dalam kumpulan tersebut dikelola secara mandiri. Artinya, jaringan ini tidak termasuk dalam kategori organisasi atau institusi, karena tidak ada pihak yang mengelola atau menguasainya.

Pengertian internet lainnya muncul dari pendapat (Wahyudi, 2025) yang mengatakan internet adalah gabungan dari banyak jaringan komputer yang saling terhubung satu sama lain. Beberapa komputer yang terhubung dalam jaringan ini menyimpan serta memiliki beberapa file yang bisa diakses dan digunakan. Seperti halaman web dan berbagai data lainnya yang bisa digunakan serta diakses oleh berbagai komputer yang terhubung ke Internet.

Keuntungan pertama yang ada di internet adalah kebebasan menggunakan internet. Internet memberikan kemampuan kepada pengguna untuk saling berbagi dan menerima informasi secara bebas (Rustam, Sidayang, & Palempung, 2026) (Anandhita, 2026). Untuk memenuhi kebutuhan dalam pertukaran informasi satu sama lain dengan adanya internet ini.

Kedua, internet memiliki keistimewaan, yaitu lebih dinamik (Az-zahra & Yuliadi, 2025) serta dinilai sangat mengikuti perkembangan waktu. Kebanyakan informasi dalam internet yang biasa diakses adalah informasi – informasi yang paling baru apabila dibandingkan dengan informasi dalam media cetak. Ketiga, internet merupakan sebuah jaringan yang bersifat interaktif (Ainantia, Yuanita, & Ardiansah, 2026). Hal ini dikarekan melalui internet, setiap penggunanya dimungkinkan untuk dapat berinteraksi dengan pengguna lain.

Internet Protocol (IP) *address* (Saputra & Yulindon, 2026) adalah alamat *numeric* yang ditetapkan untuk sebuah komputer yang berpartisipasi dalam jaringan komputer untuk melakukan komunikasi atau pertukaran dan pengiriman paket data. Dengan menetapkan alamat IP, setiap antarmuka komputer mendapatkan identitas yang sama untuk semua. Setiap komputer yang terhubung ke internet pasti memiliki alamat IP pada setiap *interface*-nya.

Format IP *address* (Okokpujie, et al., 2025) merupakan sebuah bilangan biner sebanyak 32 bit yang dibagi menjadi bagian-bagian dengan tanda titik sebagai pemisah setiap 8 bitnya. Tiap 8 bit ini disebut sebagai *octet*. Alamat IP berupa angka 32 bit terdiri dari bagian alamat *subnet* dan bagian *host*. IP *address* biasanya ditulis dalam bentuk 4 angka desimal yang mudah dibaca, dengan setiap angka dipisahkan oleh tanda titik. Setiap angka tersebut adalah nilai dari satu *oktet* (delapan bit) alamat IP.

IP *address* dikelompokkan (Hartadi & Latifah, 2026) dalam 5 kelas, yaitu kelas A, Kelas B, Kelas C, Kelas D, Kelas E. Perbedaan

pada tiap kelas tersebut adalah pada ukuran dan jumlahnya. Pembagian kelas-kelas IP *address* ini didasarkan pada yakni *network* ID. IP *address* dibagi menjadi beberapa kelas, yaitu:

Tabel 1. Pengelompokkan Alamat IP

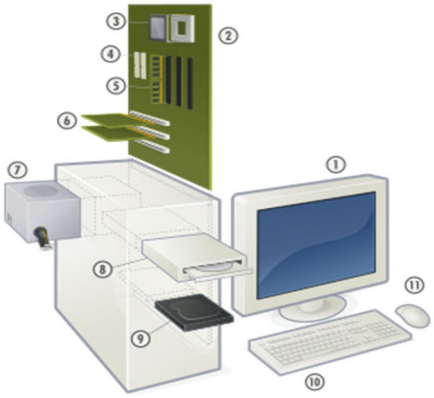
Kelas A	0.0.0.0.0	Sampai dengan	127.255.255.255
Kelas B	128.0.0.0	Sampai dengan	191.255.255.255
Kelas C	192.0.0.0	Sampai dengan	223.255.255.255
Kelas D	224.0.0.0	Sampai dengan	239.255.255.255
Kelas E	240.0.0.0	Sampai dengan	255.255.255.255

Pembagian kelas dilakukan agar memenuhi kebutuhan tertentu sehingga tidak saling mengganggu, terutama pada jaringan yang sangat besar seperti internet. Manfaat dari kelas tersebut adalah sebagai berikut: a) Kelas A digunakan untuk jaringan yang sangat luas dan memiliki banyak perangkat host. Di kelas ini hanya ada 8 jenis identitas jaringan; b) Kelas B digunakan untuk jaringan menengah hingga besar, di kelas ini terdapat 16 jenis identitas jaringan; c) Kelas C digunakan untuk jaringan kecil. Kelas ini sering digunakan oleh perusahaan yang membangun jaringan. Di kelas ini terdapat 24 jenis identitas jaringan yang bisa digunakan; d) Kelas D hanya untuk *multichatting*, yaitu ketika ingin mengirim data ke beberapa penerima sekaligus atau ke sebuah grup; e) Kelas E hanya digunakan dalam penelitian oleh IETF (*Internet Engineering Task Force*).

Wi-Fi atau *Wireless Fidelity* adalah jenis standar jaringan nirkabel yang memungkinkan perangkat terhubung ke jaringan tanpa menggunakan kabel, asalkan menggunakan komponen yang sesuai. Wi-Fi awalnya dibuat untuk digunakan oleh perangkat tanpa kabel dan jaringan lokal, tapi sekarang lebih sering dipakai untuk mengakses internet. Ini memungkinkan seseorang menggunakan komputer dan kartu nirkabel atau alat bantuan digital pribadi untuk terhubung ke internet melalui titik akses (atau disebut juga *hotspot*) yang paling dekat.

Gambar 1.Wi-Fi

Komputer adalah alat yang digunakan untuk memproses data sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditentukan. Awalnya kata "*computer*" digunakan untuk menggambarkan seseorang yang pekerjaannya adalah melakukan perhitungan matematika, baik dengan menggunakan alat bantu maupun tanpa alat bantu. Namun, arti dari kata tersebut kemudian bergeser dan digunakan untuk menyebut mesin itu sendiri. Pertama-tama, pemrosesan informasi hampir hanya berhubungan dengan soal matematika, tetapi komputer masa kini digunakan untuk berbagai pekerjaan yang tidak terkait dengan matematika. Dalam arti tersebut, ada alat seperti penggaris logaritma, jenis kalkulator mekanik mulai dari abakus dan seterusnya, hingga semua komputer elektronik yang ada saat ini. Istilah yang lebih tepat untuk menggambarkan arti yang lebih luas seperti "komputer" adalah "yang mengolah informasi" atau "sistem pengolah informasi." Selama bertahun-tahun, kata "komputer" memiliki beberapa arti yang berbeda, dan beberapa kata tersebut kini disebut sebagai komputer. Secara umum, kata komputer pernah digunakan untuk menyebut orang yang melakukan perhitungan matematika, dengan atau tanpa bantuan mesin. Kata itu digunakan dalam bahasa Inggris pada tahun 1646 sebagai kata untuk menggambarkan seseorang yang menghitung, kemudian sebelum tahun 1897 juga dipakai untuk merujuk pada alat hitung mekanis. Selama Perang Dunia II, kata tersebut merujuk pada para wanita pekerja Amerika Serikat dan Inggris yang bekerja menghitung jalur tembakan senjata berat menggunakan mesin hitung.



Gambar 2. Komputer

Meskipun dunia maya adalah tempat virtual, aturan hukum tetap dibutuhkan untuk mengatur perilaku masyarakat, setidaknya karena dua alasan. Pertama, masyarakat yang hidup di dunia virtual adalah masyarakat yang berasal dari dunia nyata. Masyarakat ini memiliki nilai dan kepentingan baik secara individu maupun bersama yang perlu dilindungi. Kedua, meskipun terjadi di dunia maya, transaksi yang dilakukan oleh masyarakat memiliki dampak dalam dunia nyata, baik secara ekonomis maupun non ekonomis.

Hukum siber adalah istilah hukum yang digunakan secara internasional untuk mengacu pada aturan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hukum telematika juga merupakan gabungan dari hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. Istilah-istilah lain yang sering digunakan adalah hukum teknologi informasi, hukum dunia maya, dan hukum mayantara. Istilah *cyberlaw* muncul agar bisa mengatur semua kegiatan di dunia maya atau aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka dengan mengumpulkan referensi dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, artikel, serta hasil penelitian sebelumnya agar mendapatkan data yang tepat dan dalam sesuai dengan topik yang ditentukan. Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka untuk memperoleh dasar teori yang memadai, sehingga dapat membantu dalam menyelesaikan masalah yang diteliti. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih luas dan jelas tentang berbagai model yang digunakan dalam penelitian kualitatif melalui tinjauan terhadap literatur yang relevan. Dengan menerapkan tinjauan pustaka secara sistematis dan tepat, diharapkan penelitian ini dapat memberikan referensi tambahan bagi penelitian berikutnya sehingga dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas. Terutama dalam menggunakan berbagai model-model penelitian kualitatif.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Durasi pasti peretasan tersebut belum diketahui. Penyelidik menyatakan pelaku menghabiskan minimal dua bulan untuk menyalin berkas penting. Seorang anggota *Guardians of Peace* (GoP) yang dikabarkan melakukan peretasan mengaku bahwa mereka memiliki akses setidaknya selama setahun sebelum penemuan tersebut pada November 2014. Para peretas yang terlibat mengatakan bahwa mereka telah menyimpan lebih dari 100 *terabyte* data dari Sony, tetapi pernyataan tersebut belum pernah dibuktikan secara resmi.

Serangan itu dilakukan dengan menggunakan *malware*. Meskipun Sony tidak disebutkan secara eksplisit dalam daftar penasehat mereka, US-Cert menyatakan bahwa pelaku serangan menggunakan alat berupa *worm server message block* (SMB) untuk menyerang perusahaan hiburan besar. Komponen serangan mencakup implan pendengar, pintu belakang, alat *proxy*, perangkat keras *hard drive* yang merusak, serta alat pembersih target yang merusak. Komponen tersebut dengan jelas menunjukkan tujuan untuk mendapatkan entri berulang, mengekstrak informasi, merusak, serta menghapus bukti serangan.

Grup *hacker* yang menyebut diri mereka sebagai GoP berhasil mengakses salah satu server milik Sony dan memasukkan virus ke dalam jaringan Sony Pictures, serta menuntut tebusan dari perusahaan tersebut. *Hacking* atau peretasan pertama kali terjadi pada tanggal 24 November 2014, ketika para karyawan Sony Pictures terpaksa mematikan komputer-komputer mereka karena diserang oleh para *hacker* yang bernama lengkap *'Guardian of Peace*'. Bahkan, sebagian besar karyawan Sony

Pictures di seluruh dunia dipulangkan lebih cepat karena server utama mereka tidak bisa diakses. Serangan dari kelompok *hacker* tersebut dimulai dari satu server (Sony Pictures) dan akhirnya menyebar ke seluruh jaringan Sony. Sebab itu, awalnya Sony menolak untuk mengakui bahwa *hacker* itu telah memasuki seluruh jaringan mereka.

Dalam sebuah *screenshot* yang diambil dari salah satu komputer yang berhasil diserang, terlihat bahwa *hacker* GoP menyatakan sudah memberi peringatan terkait serangan ini kepada Sony. Mereka masih akan menyerang Sony selama permintaan mereka belum terpenuhi. Yang lebih menakutkan lagi, *hacker* GoP mengaku telah berhasil memperoleh data-data penting perusahaan yang bersifat rahasia hingga tingkat sangat rahasia alias *'top secret'*, dan akan menyebarkan datanya ke publik melalui beberapa link yang sudah disediakan. Hal itu akan dilakukan jika Sony tidak segera bertindak hingga pukul 11.00 malam waktu Inggris (GMT) pada tanggal 24 November.

Data penting yang berisik dikabarkan akan dibagikan ke publik ternyata terdiri dari berkas-berkas keuangan, file Excel, serta file ZIP yang diduga berisi *password* penting perusahaan. Para ahli keamanan internet juga menyarankan agar pengguna tidak mengklik tautan-tautan yang terdapat pada *screenshot* tersebut. Hal ini dilakukan agar bisa memperkirakan adanya virus yang disengaja ditanam dalam beberapa link tersebut.

Menurut prinsip yurisdiksi tertorial objektif, beberapa negara menerapkan yurisdiksi tertorial mereka terhadap tindak pidana atau tindakan yang dilakukan di negara lain, tetapi dilaksanakan atau diselesaikan di dalam wilayah mereka, sehingga menimbulkan dampak yang sangat berbahaya bagi ketertiban sosial dan ekonomi di dalam wilayah tersebut. Teori tertorial objektif didefinisikan oleh Prof. Hyde menyatakan bahwa tindakan yang dimulai dari luar suatu negara dan menimbulkan dampak berbahaya secara langsung, maka pihak yang berwenang di wilayah tersebut berhak menuntut pelaku tersebut jika pelaku tersebut memasuki wilayah negara itu.

Meskipun tindakan kejahatan siber itu dilakukan di luar wilayah Amerika Serikat, pemerintah Amerika Serikat tetap bisa mengambil langkah tindakan terhadap kejahatan siber tersebut karena kerugian terjadi di kantor Sony Pictures Entertainment yang berada di wilayah Amerika Serikat.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kasus *hacking* Sony Pictures Entertainment adalah bentuk kejahatan siber dan kelompok *hacker* GoP melanggar kode etik. Pelaku melakukan berbagai jenis kejahatan siber, seperti akses yang tidak sah, gangguan pada sistem, tindak pidana terkait pelanggaran hak cipta dan hak terkait, serta pelanggaran privasi. Kejahatan ini juga termasuk kejahatan lintas batas karena sudah memenuhi syarat-syaratnya.

Diperlukan pembicaraan lebih lanjut mengenai pencegahan dan penanganan *cybercrime* melalui forum-forum internasional. *Cybercrime* diketahui sebagai tindakan kriminal yang tidak terbatas oleh batas negara, sehingga menjadi ancaman bagi masyarakat di seluruh dunia. Diharapkan negara-negara serta organisasi internasional bisa berkolaborasi untuk menangani masalah kejahatan siber.

VI. REFERENSI

Ainantia, S. W., Yuanita, & Ardiansah, F. (2026). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Digital Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Negeri 3 Payung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 190-199.

Anandhita, N. F. (2026). Klik, Posting, Bertanggung jawab: Etika Digital Citizenship di dunia tanpa batas. *Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 1-11.

Az-zahra, F., & Yuliadi, S. P. (2025). Analisis Perbandingan Kinerja Website Statis dan Dinamis dalam Optimalisasi Layanan Informasi Digital. *Jurnal Sadewa (Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial)*, 91-100.

Hartadi, R. I., & Latifah, F. (2026). Perancangan Sistem Keamanan Jaringan Wireless Menggunakan Fitur Rules Dan Access List Pada BIZNET Branch Kebon Sirih. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 522-531.

Okokpujie, K., Abdulateef-Adoga, W. A., Owivri, O. C., Ijeh, A. P., Okokpujie, I.

P., & Awomoy, M. E. (2025). Implementation of a network intrusion detection system for man-in-the-middle attacks. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 6027-6042.

Rustam, M. A., Sidayang, S., & Palempung, L. W. (2026). Makna Kebebasan Berpendapat Lewat Media Sosial dalam Perspektif UU Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Inovasi : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 13-22.

Salsabil, V., Marsyah, S. D., Ashfihani, J. N., Harahap, R. A., & Mutiara, C. (2026). Tinjauan LIteratur: Perkembangan Internet Dari ARPANET hingga WEB 2.0. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 1-8.

Saputra, M. Y., & Yulindon. (2026). Kajian Pustaka Komparatif Protokol Komunikasi Internet of Things Berdasarkan Latensi, Efesiensi Energi, dan Skalabilitas. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa (JIPM)*, 275-288.

TRINH, D. T., DINH, T. C., & TRAN, T. N. (2025). Exploring the Psychological Profile of Cybercriminals: A Comprehensive Review for Improved Cybercrime Prevention. *International Journal of Cyber Criminology*, 114-137. doi:10.5281/zenodo.47661906

Wahyudi, T. (2025). Model Referensi Open Systems Interconnection (OSI) Dan Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) Dalam Tantangan Era Industri. *Jurnal TEKNOINFO*, 78-86.