

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Isu Terorisme bukanlah hal yang baru lagi pada dunia internasional, dan merupakan sebuah isu global. Terorisme dapat terjadi kapan saja, di mana saja, dan dapat mengancam siapapun, termasuk masyarakat sipil. Tidak hanya mengakibatkan kerusakan dan korban jiwa dalam skala besar, terorisme juga meninggalkan trauma mendalam bagi korban yang selamat. Peristiwa serangan teroris yang meruntuhkan gedung *World Trade Center* pada 11 September 2001 menjadi sebuah sejarah kelam tidak hanya bagi masyarakat Amerika Serikat namun juga bagi seluruh masyarakat dunia. Dua pesawat *American Airlines* dengan nomor penerbangan 11 dan *United Airlines* nomor 175 telah dibajak oleh teroris dan menabrak Menara WTC. Pascaserangan 9/11, Presiden Amerika Serikat George W. Bush mendeklarasikan perang terhadap aksi terorisme. Sejak itu, pandangan dunia mulai berubah 180 derajat dan tertuju pada pencegahan dan perlawanan aksi terorisme (Bhaskara, 2018).

Pendanaan terorisme adalah sebuah proses di mana teroris mendapatkan dana untuk melakukan aksi teror. Teroris memerlukan dukungan dan dana, baik tunai maupun non-tunai, terutama yang tidak termasuk ke dalam sistem perbankan konvensional. Apabila organisasi terorisme mendapat bantuan yang besar dan berkala maka aksi teror yang dilancarkan akan lebih besar dan sering terjadi. Dalam mendapatkan dukungan untuk melaksanakan aksi teror, organisasi teroris mendapat berbagai macam bentuk suplai dari berbagai pihak yang mendukung mereka. Bantuan tersebut dapat berupa

persenjataan, uang, atau dokumen-dokumen palsu untuk mereka agar dapat keluar masuk negara lain secara diam-diam guna melancarkan aksi teror. Selain mendapatkan dana dari donatur atau pihak luar, organisasi teroris juga mendapatkan uang melalui iuran anggota, transaksi narkoba, penipuan, perdagangan manusia, dan *cybercrime* (Irwin & Milad, 2016, p. 408).

Perkembangan dan kemajuan teknologi komputer, telekomunikasi, dan informatika telah menjadikan internet sebagai fenomena global yang memiliki dampak besar bagi dunia. Internet mempermudah transfer informasi melintasi batas-batas wilayah negara. Kondisi ini membentuk komunikasi dan hubungan global antarmasyarakat dunia. Adanya internet telah membentuk ruang publik bagi manusia. Ruang publik tersebut ialah ruangan yang merupakan kediaman seluruh pengguna internet dunia yang tidak berbentuk secara fisik, dan dibentuk oleh media digital berupa bit-bit dan data informasi komputer (Candra, 2012). *Cyberspace* membuat orang-orang merasakan bahwa mereka di dalam suatu ruangan yang luas dan dapat berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh batas negara. *Cyberspace* telah menyediakan sebuah “jembatan virtual” antarbatas negara, membuat tindak kriminal terjadi pada skala yang lebih besar. Akibatnya, kejahatan dunia maya dan penyelundupan online mulai berkembang. *Cyberspace* dapat disalahgunakan untuk melakukan penipuan kartu kredit, perdagangan narkoba, pemerasan, perdagangan senjata dan amunisi, pencurian identitas, dan pencucian uang (Carroll & Windle, 2018).

Adanya internet juga mendongkrak kemajuan ekonomi di bidang investasi, perdagangan, dan keuangan. Termasuk munculnya *Cryptocurrency*, yaitu sebuah mata

uang virtual yang dibuat oleh internet publik, bukan dikeluarkan oleh pemerintah atau negara. Menurut FATF (Financial Action Task Force) *cryptocurrency* adalah alat tukar atau unit akun atau sebuah penyimpanan nilai tapi tidak mempunyai *legal tender* atau dikeluarkan dan dijamin yurisdiksi manapun (Sountra, 2019). Salah satu contohnya yakni *bitcoin*. *Bitcoin* mempunyai kelebihan bagi para penggunanya yaitu pembayaran yang lebih praktis serta dijadikan ladang untuk berinvestasi.

Pada tahun 2009, Satoshi Nakamoto yang hanya merupakan nama samaran dari individu atau kelompok misterius menciptakan *Bitcoin*. *Bitcoin* adalah jaringan konsensus yang memungkinkan sistem pembayaran baru dan uang yang sepenuhnya berbentuk digital. *Bitcoin*, menurut *bitcoin.org* merupakan jaringan pembayaran *peer-to-peer* terdesentralisir pertama yang dikontrol sepenuhnya oleh penggunanya tanpa ada otoritas sentral ataupun perantara¹. *Bitcoin* bergantung pada bukti kriptografi, tanda tangan digital, dan jaringan *peer-to-peer* untuk menyediakan *blockchain* yang merupakan ‘buku besar’ digital berisikan transaksi. Mata uang digital, adalah aplikasi paling sederhana dari teknologi *blockchain*. *Bitcoin* terdiri dari bahasa pemrograman *script* yang dikunci secara kriptografis yang hanya dapat dibuka dalam kondisi tertentu (Ateniese, Magri, Venturi, & Andrade, 2017).

Jika dilihat dari sudut pandang penggunanya, *Bitcoin* serupa dengan uang tunai di dunia internet. Sayangnya tidak setiap negara menerima *bitcoin* sebagai alat pembayaran yang legal, contohnya China, Rusia, Krygyzstan, Korea Selatan, Bolivia, Kolombia, Ekuador,

¹ *bitcoin.org*, “*Apa itu bitcoin?*” (<https://bitcoin.org/id/faq#umum>, diakses pada tanggal 11/01/2021, pukul 10.30 WIB)

Maroko, dan Indonesia (Purnomo, 2018). Menurut Undang-Undang No.7 tahun 2011, mata uang sebagai alat pembayaran yang sah dan diperbolehkan dalam transaksi keuangan di Indonesia hanyalah Rupiah. Namun, beberapa negara juga menerima dengan tangan terbuka *bitcoin* sebagai alat pembayaran dan mata uang yang legal, seperti Finlandia, Jepang dan Amerika Serikat. Di Amerika Serikat sendiri, *bitcoin* bahkan bisa digunakan untuk membayar biaya kuliah, belanja online, dan tagihan lainnya (Giovanny, 2019).

Sifat anonym *cryptocurrency* merupakan sebuah karakteristik yang menarik khususnya bagi pelaku pencucian uang dan organisasi teroris. *Cryptocurrency* mengandalkan sistem desentralisasi dan jaringan *peer-to-peer* daripada menggunakan lembaga pengatur pusat seperti lembaga keuangan dan bank yang dapat meninjau dan memantau setiap transaksi. *Cryptocurrency* merupakan sebuah bentuk mata uang non-tunai yang tidak termasuk ke dalam sistem perbankan konvensional. Hal ini berpotensi menimbulkan transaksi-transaksi ilegal karena tidak dikontrol oleh pihak ketiga seperti bank, lembaga keuangan, dan pemerintah (Reynolds & Irwin, 2017).

Bitcoin telah dimanfaatkan oleh pembeli dan konsumen untuk transaksi barang-barang ilegal di *darkweb* (Ridwan, 2019). Saat pemerintah tidak dapat mengontrol dan memonitor aktivitas yang melibatkan *cryptocurrency*, potensi penyalahgunaannya oleh kelompok tidak bertanggung jawab seperti teroris mulai berkembang. Dalam tulisan ini, penulis ingin menganalisa bagaimana *cryptocurrency* dapat dijadikan sebagai sarana pendanaan aksi terorisme.

B. Rumusan Masalah :

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penulis menarik rumusan permasalahan ‘Mengapa *cryptocurrency* mulai digunakan oleh pelaku terorisme sebagai alternatif dalam melakukan transaksi dan mendapatkan dana?’

C. Teori dan Konsep:

1. Tindak Pidana Internasional

Tindak pidana internasional merupakan suatu tindakan yang secara universal diakui sebagai tindak pidana. Pengakuan internasional mengenai tindakan ini menunjukkan bahwa tindak pidana internasional merupakan suatu persoalan besar yang perlu dikendalikan (Sari, 2015).

Suatu tindak pidana dapat dibilang tindak pidana internasional apabila (Wahjoe, 2011):

1. Adanya unsur yang mengancam, baik langsung maupun tidak langsung, dan mengancam perdamaian serta keamanan umat manusia keseluruhan. Tindak kejahatan tersebut juga diakui sebagai perbuatan yang melanggar nilai-nilai bersama umat manusia
2. Adanya unsur transnasional, tindak pidana tersebut mempengaruhi keselamatan umum dan kepentingan ekonomi lebih dari suatu negara. Tindak pidana tersebut melibatkan dan memberi dampak buruk kepada warganegara lebih dari satu negara yang mengakibatkan rasa tidak aman serta menggunakan sarana dan prasarana atau cara-cara yang bersifat lintas negara.
3. Memiliki unsur keharusan, adanya tindakan pidana internasional mendorong negara-negara untuk menjalin kerjasama internasional. Kerjasama

tersebut perlu dilakukan dikarenakan kejahatan sudah menjadi *dilicto ius gentium* (kejahatan internasional) yang menjadi perhatian lebih dari satu negara, bahkan oleh seluruh masyarakat dunia. Maka dari itu semua negara berhak dan wajib untuk menangkap, menahan, menuntut, dan mengadili pelaku kejahatan di manapun tindak pidana internasional itu dilakukan.`

Tindak pidana internasional juga memiliki beberapa jenis (Atmasasmita, 2006):

1. Tindak pidana internasional berasal dari kebiasaan yang berkembang di dalam praktek hukum internasional seperti tindak pidana pembajakan, kejahatan perang (*war crimes*), dan tindak perbudakan (*slavery*).
2. Tindak pidana internasional yang berasal dari konvensi internasional dibedakan menjadi tindak pidana internasional yang ditetapkan di dalam suatu konvensi internasional saja dan tindak pidana internasional yang ditetapkan oleh banyak konvensi.
3. Tindak pidana internasional yang lahir dari sejarah perkembangan konvensi mengenai hak asasi manusia merupakan suatu dampak dari Perang Dunia II yang tidak hanya meliputi korban perang berupa *combatant* melainkan juga korban penduduk sipil (*non-combatant*) yang harusnya dilindungi di dalam peperangan. Contoh tindak pidana ini adalah tindak genosida, di mana tindakan genosida ditetapkan sebagai kejahatan hukum internasional dalam Deklarasi PBB 11 Desember 1946.

Terorisme merupakan suatu tindak kejahatan luar biasa yang sudah bersifat ke dalam kejahatan internasional karena menimbulkan ancaman terhadap keamanan dan kedaulatan berbagai negara serta merugikan baik pihak nasional atau internasional.

2. Teori Teknologi Disruptif

Teori ini diperkenalkan oleh Clayton Christensen dalam buku “The Innovator’s Dilemma”. Disrupsi merupakan sebuah proses di mana perusahaan kecil dengan ketersediaan bahan terbatas dapat menantang bisnis petahana atau bisnis pemain lama. Bisnis petahana umumnya berfokus kepada meningkatkan produk dan layanan mereka sesuai kebutuhan pelanggan yang paling menuntut (dan biasanya paling menguntungkan), mereka memenuhi kebutuhan beberapa segmen kebutuhan pasar dan mengabaikan lainnya. Pendatang baru dengan inovasi disruptif datang dan mengincar faktor-faktor yang diabaikan tersebut dan mendapatkan pijakan dengan memberikan fungsi yang sesuai dan mirip dengan produk petahana. (Christensen, Raynor, & McDonald, *What Is Disruptive Innovation?*, 2015).

Inovasi Disruptif merujuk pada suatu inovasi yang mampu mengancam keberadaan pasar petahana yang ada, akibat terciptanya pasar baru dan kemudian menggantikan pasar lama. Sering kali inovasi ini dianggap mengganggu (disruptive) tatanan pasar konvensional, dan dapat mempengaruhi bagaimana pasar atau industri beroperasi. Sebuah inovasi disruptif kerap mencetuskan ide mengenai produk atau layanan baru yang tidak terpikirkan, tidak terduga sehingga menciptakan konsumen atau pengguna baru. Yang pada akhirnya mengakibatkan pasar lama turun harga atau terpuruk seiring berjalannya waktu (Rahardja, Lutfiani, Lestari, & Manurung, 2019). Perkembangan dan kemajuan teknologi memaksa pelaku

bisnis untuk terus mengembangkan diri dan berinovasi, apabila mampu mengikuti arus perkembangannya maka inovasi disruptif bukan menjadi hambatan besar. Akan tetapi apabila perusahaan kaku dan menutup mata akan perkembangan zaman yang penuh inovasi baru dan ide-ide baru maka akan terpengaruh oleh inovasi disruptif.

Christensen menyatakan bahwa sebuah inovasi yang memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan manajemen, kegiatan pemasaran dan kebijakan investasi dapat mengubah informasi, tenaga kerja, modal, dan bahan baku menjadi produk atau jasa yang lebih bernilai. Ini menjadi tujuan utama dari perusahaan dan hal ini juga mengubah “aturan main” di banyak industri. Jika teknologi tertentu memainkan peran penting dalam inovasi disruptif, maka akan didefinisikan sebagai teknologi disruptif (Limba, Stankevičius, & Andrulevičius, 2019).

Teknologi Disruptif dapat mempengaruhi dan mengubah bagaimana perilaku konsumen, industri, dan bagaimana bisnis beroperasi. Sebuah inovasi disruptif dapat merubah bahkan mengganti sistem atau kebiasaan yang ada dikarenakan karakteristik inovasi yang praktis dan menguntungkan (Smith, 2020). Teknologi disruptif membawa nilai pasar yang berbeda dari yang telah tersedia sebelumnya, teknologi ini umumnya mengungguli produk yang sudah ada di pasar, dan produk yang merupakan hasil teknologi disruptif memiliki beberapa fitur yang menguntungkan dan umumnya baru, biasanya lebih murah, sederhana, kecil, serta nyaman digunakan.

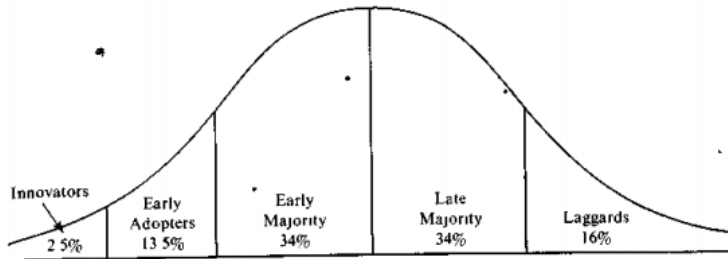
Contohnya adalah kamera dan *smartphone*. Pada awalnya *smartphone* hadir dengan kualitas kamera yang jauh di bawah kamera, dan hanya beberapa orang yang menggunakannya sebagai alat untuk memotret. Kemudian

seiring berkembangnya jaman, *smartphone* mulai berevolusi dan mulai memiliki kualitas kamera yang menandingi kamera-kamera yang ada di pasaran. Contoh kedua adalah aplikasi transportasi seperti *Grab* dan *Gojek* yang mulai mengganggu dan menyudutkan ojek pangkalan dan taksi konvensional. Contoh lainnya adalah *e-commerce* mulai mengganggu bagaimana toko-toko tradisional atau *offline* beroperasi, kemudian adanya website berita online membuat mulai turunnya minat masyarakat untuk membeli koran/menonton berita tv. Hadirnya mata uang kripto sebagai alat pembayaran memungkinkan transaksi dapat terjadi tanpa perlu melalui lembaga keuangan, sekaligus mempercepat waktu transaksi memiliki potensi untuk mengganggu (*disrupt*) bagaimana pembayaran dan transaksi konvensional berjalan.

3. Teori Difusi Inovasi

Difusi Inovasi berupa penyebaran sebuah informasi dari individu atau organisasi yang memiliki pengetahuan akan sebuah teknologi, ide, dan inovasi baru kepada mereka yang belum tahu. Teori difusi inovasi dikembangkan oleh E.M. Rogers seorang ahli teori komunikasi dari Universitas New Mexico 1962. Definisi teori difusi inovasi menurut E.M. Rogers adalah sebuah proses di mana sebuah inovasi dikomunikasikan melalui beberapa saluran seiring berjalannya waktu di antara anggota dalam suatu sistem sosial (Rogers, 1962, p. 5).

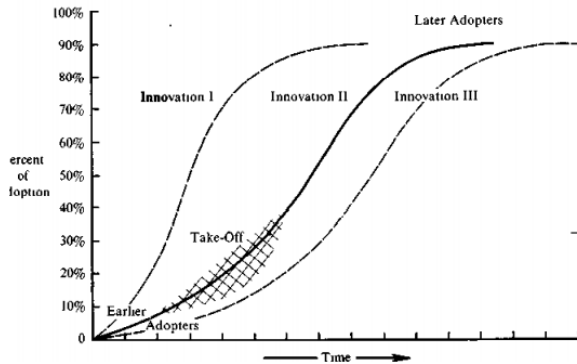
E.M. Rogers juga menjelaskan bahwa penyebaran suatu ide terjadi melalui berbagai tahapan oleh aktor yang berbeda-beda. Masyarakat yang terlibat ke dalam teori difusi inovasi adalah (Rogers, 1962, pp. 248-250):



Gambar 1.1: Kategori Masyarakat Dalam Difusi Inovasi sumber: *Diffusion of Innovations 3rd edition* (p.247), oleh Everett M. Rogers (1983) The Free Press, New York.

- a. Inovator : Orang-orang yang berani mengambil resiko dan yang pertama untuk mencoba suatu ide/inovasi/produk baru innovator mewakili 2.5% populasi.
- b. Pengadopsi Awal / *Early Adopters* : Pengadopsi awal tertarik untuk mencoba dan mengadopsi ide/inovasi/produk baru yang ada namun tidak terlalu mengambil resiko seperti para innovator, pengadopsi awal akan menunggu hingga ide/inovasi/produk baru tersebut mendapatkan beberapa ulasan sebelum mencobanya. Pengadopsi awal juga dapat disebut dengan influencer atau pemimpin opini. Mereka menjadi kunci dalam membantu penyebaran sebuah inovasi. Pengadopsi awal mewakili 13.5% populasi.
- c. Mayoritas Awal : Mereka yang mengadopsi inovasi baru tersebut sebelum orang kebanyakan, mayoritas awal tidak mau mengambil banyak resiko dalam inovasi baru yang akan mereka adopsi dan biasanya akan menunggu hingga produk/jasa baru tersebut telah diuji atau digunakan oleh pihak yang terpercaya, kelompok mayoritas awal hanya ingin menggunakan atau membeli sesuatu yang telah terbukti bekerja

- dengan baik. Mayoritas awal mewakili 34% populasi.
- d. Mayoritas Akhir : Mayoritas akhir adalah kelompok konsumen terakhir yang ada di dalam pasar persebaran sebuah inovasi. Mereka umumnya sangat berhati-hatterseimani, skeptis, dan memilih-milih sebelum mengadopsi/memakai inovasi baru tersebut. Mayoritas akhir juga terkadang diperintahkan untuk mulai menggunakan inovasi baru. Mayoritas akhir mewakili 34% populasi.
 - e. Tertinggal / *Laggards* : Tertinggal dalam mengadopsi sebuah inovasi dan ide baru, umumnya dikarenakan masih khawatir akan resiko yang dibawa dan khawatir inovasi tersebut akan mengatur mereka dalam melakukan sesuatu. Namun akibat dari masyarakat kebanyakan yang mulai mengadopsi inovasi tersebut, mereka yang tertinggal/ *laggards* terpaksa untuk mengadopsi inovasi baru tersebut karena masyarakat mengakibatkan mereka kesulitan untuk menjalani kehidupan sehari-hari dan bekerja tanpa menggunakan inovasi baru tersebut. Kelompok *laggards* lebih mengandalkan produk atau teknologi tradisional hingga habis, mereka akan menerima inovasi baru apabila sudah terpaksa. *Laggards* mewakili 16% populasi.



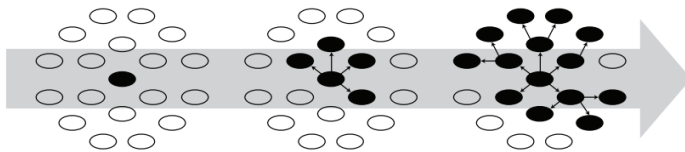
Gambar 1.2: Diagram S-Curve Pada Difusi Inovasi, sumber: *Diffusion of Innovations 3rd edition* (p.11), oleh Everett M. Rogers (1983) The Free Press, New York.

Kelima populasi masyarakat tersebut juga menjadi pertanda sampai tahapan mana sebuah inovasi kini dikenal oleh masyarakat. Tingkatan adopsi dan penyebaran sebuah inovasi juga dipengaruhi oleh adanya saluran komunikasi, kondisi sosial dan waktu. Dalam diagram *S-curve* ditunjukkan bahwa tingkatan adopsi dan waktu menjadi indikator sampai mana kini tahapan populasi yang telah mengadopsi inovasi baru tersebut. Tujuan utama dari sebuah inovasi adalah agar inovasi tersebut diadopsi secara global secepat mungkin. Ketika tingkatan adopsi mulai meningkat dan mencapai tingkatan di mana inovasi sudah dikenal secara global dan meliputi semua lapisan masyarakat (ditunjukkan oleh huruf “s”) maka inovasi tersebut akan dianggap menjadi sebuah norma sosial. Lalu pada akhirnya pada diagram “S” akan mulai mendatar ketika mencapai kelompok *laggards* (pada 80-100%). Lamanya waktu untuk mencapai tingkatan tersebut dipengaruhi oleh karakteristik inovasi, saluran komunikasi, dan kondisi sosial.

Kemudian pada buku terbitan RAND corporations yang berjudul “*Sharing the Dragon’s Teeth: Terrorist*

Groups and the Exchange of new Technologies” karya Kim Cragin, Peter Chalk, Sara A. Daly and Brian A. Jackson menjelaskan bahwa difusi teknologi dan inovasi menyebar dari individual atau kelompok yang mengetahui sebuah inovasi kepada yang belum tahu. Penyebaran inovasi menurut gambar di bawah menjelaskan setiap lingkaran menunjukkan organisasi yang berbeda-beda, lingkaran berwarna hitam menunjukkan mereka yang mengetahui akan sebuah teknologi baru. Informasi ini kemudian menyebar ke beberapa lingkaran lain baik itu melalui kontak langsung (saling bertukar informasi teknologi baru) atau tidak langsung. Kemudian informasi akan menyebar ke lingkaran lainnya layaknya sebuah epidemi (Cragin, Chalk, Daly, & Jackson, 2007).

The Diffusion of Technology over Time



Gambar 1.3: Penyebaran Difusi Teknologi Dari Waktu Ke Waktu, sumber: *Sharing The Dragon's Teeth: Terrorist Groups and the Exchange of New Technologies* (p.12), oleh Cragin, K., Chalk, P., Daly, S., & Jackson, B. (2007). Santa Monica, California; Arlington, Virginia; Pittsburgh, Pennsylvania: RAND Corporation. Retrieved from www.jstor.org/stable/10.7249/mg485dhs

Beberapa individu atau organisasi akan mengadopsi sebuah inovasi baru segera setelah mereka mendengar informasi mengenai keberadaannya selama tidak ada pelindung yang membatasi informasi tersebut. Namun ada juga yang memerlukan waktu lebih lama untuk mengadopsi inovasi tersebut. Faktor lain yang mempengaruhi persebaran sebuah inovasi adalah campuran penduduk pedesaan ke perkotaan di dalam masyarakat, kondisi keuangan, tingkat pendidikan, industrialisasi dan pembangunan. Contohnya beberapa bagian masyarakat mungkin telah mengadopsi adanya

inovasi *smartphone* untuk menunjang kehidupan sehari-hari lebih cepat daripada mengadopsi adanya kendaraan bermotor untuk bepergian dikarenakan biaya, aksesibilitas, dan keakraban dengan perubahan. Ketika individu atau kelompok mendapat pengetahuan mengenai inovasi akan ada respon yaitu menerima (*adopt*) atau menolaknya (*reject*), dan mengkonfirmasi keputusan yang dibuat. Menurut E.M. Rogers ada lima langkah utama dalam sebuah proses difusi inovasi:

- a. *Knowledge* : Individu/aktor lain mengetahui keberadaan sebuah inovasi dan tahu bagaimana cara kerjanya
- b. *Persuasion* : Individu/aktor lain mempertimbangkan inovasi tersebut
- c. *Decision* : Individu/aktor menerima atau menolak inovasi
- d. *Implementation* : Di mana inovasi yang mulai digunakan atau dilaksanakan
- e. *Confirmation* : Menentukan apakah keputusan atas inovasi yang dibuat bisa di ubah, apabila keputusan menggunakan inovasi ini dianggap benar dan tepat maka inovasi akan terus digunakan, sebaliknya apabila keputusan menggunakan inovasi ini dianggap tidak benar dan membawa kerugian maka inovasi akan ditinggalkan.

Saat menghadapi sebuah tantangan, permasalahan, atau motivasi untuk mencapai suatu tujuan, organisasi atau masyarakat perlu membuat keputusan untuk meresponnya, salah satu solusinya adalah melakukan pertukaran teknologi. Dalam mengadopsi suatu teknologi ada dua resiko yang mungkin terjadi yaitu resiko akan penilaian *cost-benefit* kelompok mengenai teknologi yang tidak benar dan, akibatnya keputusan yang diambil mungkin

salah, dan resiko akan gagalnya teknologi yang diadopsi tanpa mendapatkan satupun manfaatnya.

Supaya inovasi efektif, organisasi atau masyarakat harus memiliki pengetahuan tentang pengoperasiannya dengan benar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi bagaimana organisasi dapat memanfaatkan suatu teknologi baru yakni (Cragin, Chalk, Daly, & Jackson, 2007):

- a. Karakteristik dari teknologi: Keunggulan komparatif, teknologi yang memberikan lebih banyak keuntungan daripada pilihan yang lain akan lebih besar peluangnya untuk diadopsi. Kesesuaian, teknologi yang sesuai dengan cara kerja kelompok akan mudah diadopsi. Kompleksitas, sesederhana atau serumit apa teknologi akan mempengaruhi seberapa besar resikonya ketika akan diadopsi. Biaya, semakin mahal biaya suatu teknologi maka taruhan dalam mengambil keputusan mengadopsi akan semakin tinggi.
- b. Karakteristik organisasi penerima: Kemampuan sebuah organisasi dalam mengadopsi suatu teknologi ditentukan oleh pengetahuan dan kapabilitasnya. Diperlukan pengetahuan dasar yang berhubungan dengan teknologi baru tersebut sehingga mampu memahami dan menggunakannya.
- c. Karakteristik organisasi sumber / Pemberi: Karakteristik organisasi sumber juga mempengaruhi sukses tidaknya sebuah pertukaran teknologi, organisasi sumber memiliki tujuan dan maksud mengapa mereka perlu membantu organisasi penerima, serta diperlukan pula tingkat

saling kepercayaan yang tinggi di antara dua kelompok.

- d. Karakteristik dalam penyalurannya: Dalam penyaluran teknologi ada beberapa mekanisme yaitu: *Vicarious Experience* (pengalaman perwakilan) di mana satu organisasi mendapatkan informasi dengan “melihat dari jauh” tanpa memerlukan hubungan langsung di antara dua kelompok. Pertukaran informasi deskriptif, informasi disalurkan dalam bentuk manual, resep, dan instruksi tertulis yang dibuat oleh satu kelompok yang bisa dibagikan ke pihak lainnya baik melalui kertas, elektronik, atau publik (contohnya internet) dan secara pribadi. Pertukaran teknologi fisik, bentuk informasi seperti senjata atau material untuk memproduksi suatu teknologi dapat dibagikan dan ditukarkan dari satu kelompok ke kelompok lain. Kontak langsung, interaksi langsung antara anggota satu kelompok dengan yang lain dapat menyediakan jalur untuk transmisi informasi.

Suatu inovasi akan teknologi yang mulai diketahui oleh masyarakat akan menyebar ke masyarakat lain baik guna menunjang kehidupan sehari-hari, terlebih lagi dengan mudahnya penyaluran informasi kini melalui internet. Adanya internet mendorong terciptanya inovasi pada bidang jasa keuangan atau finansial, mending segala metode pembayaran, transfer dana, melakukan pinjaman, penggalangan dana, hingga pengelolaan aset bisa dilakukan secara cepat berkat hadirnya internet, *cryptocurrency* adalah salah satu contoh kemajuan teknologi finansial. Namun kenyataannya kemajuan teknologi banyak disalahgunakan oleh kelompok tidak bertanggung jawab untuk membantu mencapai

tujuannya/kelompoknya, seperti teroris yang mulai mempelajari dan memanfaatkan teknologi *cryptocurrency* dalam bertransaksi dan mencari bantuan dana operasional.

D. Hipotesa

Dalam tulisan ini, penulis memiliki hipotesa bahwa alasan organisasi teroris menggunakan *cryptocurrency* sebagai sarana transaksi dikarenakan :

- a. Sifat *cryptocurrency* yang anonim, tidak diatur pihak ketiga baik negara atau lembaga keuangan , dan sulit dilacak membuat mata uang ini diminati oleh organisasi teroris.
- b. Mulai ketatnya pengawasan dan peraturan pemerintah yang mengakibatkan metode tradisional seperti transfer antarbank, *hawala*, dan melalui kurir menjadi semakin beresiko.

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui apa itu *cryptocurrency* dan cara kerjanya, keuntungan serta nilai negatifnya
2. Mengetahui bagaimana organisasi teroris mendapatkan dana dukungan untuk pelaksanaan aksi teror
3. Mengetahui bentuk penggunaan *cryptocurrency* oleh organisasi teroris

F. Batas Penelitian

Agar pembahasan di dalam tulisan ini tidak melenceng dari judul, maka penulis akan lebih berfokus pada pembahasan hubungan *cryptocurrency* dan pendanaan terorisme.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah metode penelitian kualitatif dengan mengumpulkan data yang diperoleh melalui membaca dan menganalisa sumber-sumber baik tertulis seperti buku, tulisan akademik, jurnal, berita, dan grafik maupun yang bukan tertulis seperti video wawancara atau pernyataan suatu tokoh yang memiliki korelasi dengan objek penelitian. Data yang didapat berupa data deskriptif yang akan digunakan untuk menganalisis potensi pendanaan terorisme dengan menggunakan *cryptocurrency*.

2. Jenis Data

Data dalam penelitian ini adalah data sekunder, data sekunder adalah data yang diperoleh dari buku, artikel, karya ilmiah akademis, jurnal, berita, dan media elektronik.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Teknik Studi Dokumen. Teknik Studi Dokumen adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan meneliti berbagai macam dokumen yang berguna untuk mendukung penelitian tentang analisa penyalahgunaan *cryptocurrency* sebagai sarana pendanaan terorisme Teknik pengumpulan dan Analisa data dilakukan dengan tahap-tahap :

- a. Pengumpulan data fenomena yang diteliti

- b. Mengolah data yang didapatkan, peneliti mengolah data untuk di pilah-pilah mana data yang cocok dan mendukung penelitian.
- c. Analisa data, tahapan di mana data yang sudah didapat dan dipilah untuk di analisa dengan teori penelitian yang digunakan.

4. Teknik Analisis Data

Dalam prosedur analisa, digunakan teori difusi inovasi , teknologi disruptif, dan konsep hukum pidana internasional. Data dan fakta yang didapat kemudian dikaitkan dengan teori yang digunakan dalam skripsi ini.

H. Pembagian Bab

Bab 1 Pendahuluan

Dalam bab ini akan memuat ketentuan utama dalam penyusunan skripsi yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, teori dasar, hipotesa, serta metode penelitian.

Bab 2 : Perkembangan *Cryptocurrency* dan Pendanaan Terorisme

Dalam bab ini akan dibahas secara mendalam tentang pengertian, sejarah, serta karakteristik dari *cryptocurrency* dan bagaimana inovasi ini mampu mendapatkan perhatian dunia sebagai salah satu alat pembayaran. Serta membahas bagaimana organisasi teroris mendapatkan uang dan memindahkan dana untuk beroperasi.

Bab 3 : Penggunaan *Cryptocurrency* oleh Organisasi Teroris

Dalam bab ini akan membahas bagaimana dimanfaatkannya *cryptocurrency* sebagai sarana untuk mendanai terorisme sebagai alternatif lain.

Bab 4 : Penutup dan Kesimpulan

Dalam bab ini berisikan penutup dan kesimpulan hasil penelitian.