

## Digital Forensics : Digital Evidence in Criminal Investigation #2

Rabu, 21 Desember 2016 | 11:55:18 WIB | Endang Kurniawan

Melanjutkan tulisan sebelumnya yang bertajuk [Digital Forensic : Digital Evidence in Criminal Investigations](#), didalam artikel tersebut dijelaskan tentang bagaimana peranan barang bukti sangatlah penting dalam mengungkap suatu kejadian kejahatan. Barang Bukti Digital tersebut, <sup>1/2</sup> sebagaimana penjelasan terdahulu di kelompokkan menjadi beberapa bagian, dan untuk memperjelas peranan barang bukti, saat ini penulis mencoba memberikan contoh kasus mengenai peranan digital devices yang ditemukan. Angus McKenzie Marshall, dalam bukunya menjelaskan **5 peranan digital devices** tersebut, sebagaimana yang penulis rangkum dalam tulisan berikut ini :

### 1. Witness

Witness atau saksi adalah pengamat pasif suatu aktivitas. Witness tidak memiliki kontak langsung dengan pihak-pihak yang terlibat dalam suatu kasus, tetapi bisa saja mendeskripsikan aktivitas, kondisi lingkungan, dan pihak-pihak yang terlibat dalam kasus tersebut. Witness dalam konteks digital (digital witness) adalah sistem yang dapat mengamati sesuatu yang berkaitan dengan insiden yang sedang diinvestigasi. Sebagai contoh adalah CCTV dan perangkat jaringan yang dapat merekam trafik yang melaluinya

### 2. Tool

Tool atau alat dalam konteks digital dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat mempermudah suatu aktivitas, tetapi bukan yang utama. Tool dapat berupa sebuah software, sebuah device, atau perangkat jaringan yang kompleks

### 3. Accomplice

Accomplice atau kaki tangan/komplotan adalah pihak yang memiliki peran penting dalam keberhasilan suatu aktivitas. Sistem digital tidak dapat membedakan mana yang baik dan buruk dan juga tidak mengerti hukum. Namun sistem digital dapat berperan sebagai accomplice mana kala terlibat kontak langsung dengan pelaku. Seperti jika pelaku menemukan suatu celah atau kelemahan pada sistem digital, dia dapat mengeksploitasi celah tersebut untuk menanamkan malware (virus, trojan, dll.) kepada sistem tersebut. Hal ini membuat sistem digital yang terinfeksi malware tersebut menjadi accomplice dari si pelaku.

### 4. Victim

Victim atau korban adalah target dari serangan. Dalam konteks sistem digital, jarang ditemukan kondisi di mana sistem adalah murni target serangan. Serangan pada sistem biasanya digunakan sebagai alat untuk menyerang sebuah organisasi atau individu yang terkait dengan sistem. Dalam prakteknya, harus diteliti lebih lanjut untuk melihat apakah victim ini dapat menjadi accomplice juga atau tidak.

### 5. Guardian

Sebuah kejahatan hanya dapat terjadi ketika penyerang yang termotivasi dan korban yang cocok bertemu tanpa adanya penjagaan yang sesuai. Dalam konteks digital, digital devices dapat berfungsi sebagai penjaga atau pelindung dari serangan.

Untuk dapat mempelajari lebih lanjut mengenai **5 peran digital devices** tersebut, akan dijabarkan sebuah contoh kasus yang melibatkan digital devices. Lihat tautan berikut, ["KASUS PIDANA PERJUDIAN ONLINE \(GAMBLING\) DENGAN ALAT BUKTI ELEKTRONIK."](#)

---

All is about imagination - Endang Kurniawan

Sumber : <https://endangkurniawan.com/article-digital-forensics-digital-evidence-in-criminal-investigation-2.html>