



ASPEK HUKUM PENCEGAHAN TINDAK KESUSILAAN DI DUNIA VIRTUAL

Faris Islami Wibisono¹, Dian Aries Mujiburohman², Sudibyanung³

Sekolah Tinggi Pertanahan Nasional, Yogyakarta¹²³

Email: islamifaris62@gmail.com¹, Email: esamujiburohman@stpna.ac.id²,

Email: nanung.sekar@gmail.com³

Abstract

The problems that occur in the virtual world are very complex. One of the most troubling problems in everyday life is cybersex. So, the purpose of this study is to analyze the actions and policies of cybersex countermeasures. The method used is normative juridical with a statutory approach. The results of this study indicate that cybersex is a crime of sexuality or immorality that occurs in the virtual world. Although physically the victim did not experience this, it had an impact on the victim's mental and psychological state. Especially those who are the dominant victims of women. Law enforcement actions cannot move freely in monitoring activities in the virtual world because there are conditions that are their private area so that in eradicating cybersex criminals it is less effective. The main factor is that the victim does not want to report the crime to law enforcement. On the other hand, cybersex activities or accessing pornographic sites have been carried out since a young age, so prevention depends on active participation in reporting to law enforcement and parental supervision of information technology such as smartphones and the like.

Keywords: *Cybersex, Virtual World, Internet, Virtual Reality, Decency*

Abstrak

Permasalahan yang terjadi terhadap dunia virtual sangat kompleks. Salah satu permasalahan yang sangat meresahkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu *cybersex*. Maka tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis tindakan dan kebijakan penanggulangan *cybersex*. Metode yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan peraturan perundang-undangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *cybersex* merupakan kejahatan seksualitas atau tindak asusila yang terjadi di dunia virtual. Walaupun secara fisik si korban tak mengalami hal demikian, namun berimbas pada mental serta psikologi si korban. Terutama yang menjadi korban dominan dari kalangan wanita. Tindakan penegak hukum tidak bisa bergerak bebas dalam memantau kegiatan di dalam dunia virtual karena ada kondisi yang merupakan wilayah privasi mereka, sehingga dalam memberantas pelaku kejahatan *cybersex* kurang efektif. Faktor utamanya adalah si korban tidak mau melaporkan atas tindak kejahatan kepada penegak hukum. Di sisi lain kegiatan *cybersex* atau mengakses situs pornografi sudah dilakukan sejak belia, maka pencegahan bergantung terhadap partisipasi aktif terhadap pelaporan kepada penegak hukum dan pengawasan orang tua terhadap teknologi informasi seperti ponsel pintar dan sejenisnya.

Kata Kunci: *Cybersex, Dunia Virtual, Internet, Virtual Reality, Kesusilaan*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah melaju dengan pesatnya, mengubah secara progresif transaksi pasar dan layanan publik (Mujiburohman, 2021: 57). Hampir seluruh kegiatan manusia sekarang merupakan hasil dari kemajuan teknologi dari kegiatan membeli barang hingga urusan rumah tangga bisa diselesaikan dengan teknologi. Pada prinsipnya manusia ingin segala sesuatu dengan praktis sehingga memanfaatkan dari hasil kemajuan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu dampak kemajuan teknologi yang sering menjadi perbincangan oleh manusia di seluruh dunia yaitu Dunia Virtual. Penggunaan internet pun telah menciptakan golongan manusia dunia baru yang bebas tanpa dihalangi oleh teritorial suatu wilayah Negara yang sudah ditentukan sejak lama yaitu dunia virtual tanpa ada batas (Rahardjo, 2002: 59).

Dunia virtual merupakan cerminan dari dunia nyata. Di sana terdapat pasar dengan mata uang digitalnya, berbicara secara virtual dan bisa menghubungkan manusia satu sama lain tanpa adanya jarak. Namun tampilan dunia virtual masih belum bisa dirasakan sensasinya karena dunia yang ditampilkan hanya sebatas dua dimensi. Dengan begitu pendiri sosial media ternama, yaitu Mark Zuckerberg memberi terobosan untuk menciptakan dunia virtual tiga dimensi. Dalam dunia tersebut dapat memberikan sensasi kehidupan yang nyata seperti dunia nyata walaupun dunia tersebut hanya dunia virtual alias tidak nyata. Dunia virtual tersebut adalah Metaverse.

Metaverse merupakan *Virtual Reality* (VR) yang untuk saat ini hanya bisa diakses dengan alat khusus berbentuk *Headset* VR seharga US\$300. Kemungkinan dalam masa mendatang untuk memasuki dunia *Metaverse* bakal menggunakan *chipset* yang akan ditanam di otak manusia agar mendapatkan sensasi yang nyata dari sebelumnya. Di dunia *Metaverse* bisa melakukan apa saja seperti di dunia nyata dan bisa berinteraksi sosial satu sama lain. Tak hanya berinteraksi sosial, kegiatan seperti menghadiri konser, rapat kerja, melihat pameran lukisan, *shopping*, bahkan membeli tanah disana bisa dilakukan namun hanya sebatas *virtual* belaka.

Dunia virtual salah satunya *Metaverse* bisa diakses oleh seluruh kalangan manusia yang ada dunia, dari yang memiliki latar belakang seorang pendidik, politikus, siswa, pedagang, maupun kriminal. Namun latar belakang tersebut merupakan suatu privasi kebijakan dari dunia *Metaverse* yang tidak bisa diketahui satu sama lain. Informasi dapat diketahui jika salah satu dari pengguna memberi tahu melalui biodata profil atau berinteraksi untuk saling kenal satu sama lain. Namun kebenaran informasi tersebut patut dipertanyakan keasliannya sehingga jangan mudah percaya terhadap informasi yang beredar di dunia virtual.

Pada bulan Desember Tahun 2021, dunia *Metaverse* dihebohkan dengan kejadian pelecehan seksual yang dilakukan oleh salah satu

pengguna *Metaverse*. Korban yang merupakan seorang wanita, menceritakan dalam forum resmi *horizon world* di *Facebook*. Wanita tersebut bercerita bahwa dirinya diraba secara seksual tak hanya wanita itu saja melainkan pengguna lain juga merasakan tindakan tersebut oleh pengguna yang nakal. Dikutip dari *New Yorkpost*, wanita itu berkata "Pelecehan seksual bukanlah lelucon biasa di internet, namun berada di VR menambah lapisan lain yang membuatnya lebih intens," dari pernyataan wanita tersebut dapat disadari bahwa di dalam dunia *Metaverse* tindakan itu seolah berasa nyata adanya walaupun fisik wanita tersebut tak disentuh sama sekali. Walaupun dunia *Metaverse* masih dalam pengembangan atau dalam tahap versi *beta* (percobaan) sehingga belum sepenuhnya selesai. Akan tetapi rasa yang dirasakan langsung dikirimkan melalu sinyal reseptor saraf kepada sistem saraf pusat seolah merasakan walaupun tidak melakukan kontak fisik secara langsung. Berdasarkan kejadian tersebut, pihak *Metaverse* menyalahkan si korban karena di *Metaverse* sudah terdapat fitur *safezone*, fitur ini dapat memutuskan hubungan dengan si pelaku sehingga tidak dapat berinteraksi lagi dengan korban. Dengan alasan tersebut mengisyaratkan bahwa di *Metaverse* tidak dapat melakukan perlindungan hukum yang berarti bagi si korban.

Kejadian tersebut tergolong tindakan yang termasuk dalam pada kategori *cybercrime*. *Cybercrime* atau kejahatan siber merupakan kejahatan yang dilakukan oleh perorangan atau kelompok dengan menggunakan alat digital, berupa Komputer atau alat digital lainnya dan kejahatan berbeda dengan kejahatan tradisional atau yang terjadi di dunia nyata sehingga bentuk kejahatannya berbeda (Widodo, 2009: 31). *Cybercrime* menjadikan *darkside* dari dampak pesatnya kemajuan teknologi. *Cybercrime* berkembang seiring dengan banyaknya fitur yang dapat dilakukan di dunia virtual. Otomatis kejahatan pun mulai bermunculan seperti kejahatan yang terjadi di dunia *metaverse*. Kejadian yang terjadi di dunia *metaverse* merupakan kejahatan yang sangat meresahkan. Masalah ini mendapatkan perhatian khusus dari berbagai pihak karena tindakan kesusilaannya sehingga *Cybercrime* ini disebut dengan *cybersex*.

Disisi lain *cybersex* bisa dikatakan sebagai tindakan perselingkuhan walaupun realita yang terjadi tidak adanya kontak fisik antara sesama pelaku. Namun dalam hal ini, kegiatan *cybersex* mengutamakan emosi serta hawa nafsu sehingga dapat mencerai-beraikan pondasi perasaan antara pasangan teruntuk bagi yang sudah kawin (Juditha, 2020: 55). Tindakan perselingkuhan yang bermula dari tindakan *cybersex* akan bereaksi pada dunia nyata jika para pelaku dapat bertemu di dunia nyata. Para pelaku *cybersex* telah membangun emosionalnya dalam dunia maya sehingga ikatan perasaan serta nafsu yang tak terbandung sehingga mencari kepuasan baru dengan melakukannya di dunia nyata (Irawanto,

2017: 30). Kejadian ini sudah sering terjadi dan menjadi faktor penyebab perceraian.

Peraturan perundang-undangan di Indonesia yang memuat *cybersex* secara khusus belum ada. Yang ada hanyalah terkait tindakan hukum atas perlakuan tindakan asusila yang terdapat di dunia nyata. Walaupun sama jenisnya namun karakteristik tindakan kejahatannya berbeda. Oleh karena itu, tindakan *cybersex* yang terjadi pada *metaverse* perlu tindakan hukum untuk menuntut hak korban serta memberikan hukuman bagi pelaku jika kejadian tersebut terjadi.

Setiap kasus yang terjadi terkait *cybersex* si korban tidak berani melaporkan atas tindakan yang telah dilakukan oleh pelaku kejahatan. Padahal jika tindakan kejahatan tersebut terulang kembali dengan subjek korban yang berbeda. jika tidak dilaporkan kepada penegak hukum maka dia akan terkena sanksi. Hal ini disebutkan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pada Pasal 164 tertulis bahwa, "Barang siapa mengetahui ada sesuatu permufakatan untuk melakukan kejahatan berdasarkan Pasal-Pasal 104, 106, 107, dan 108, 113, 115, 124, 187 atau 187, sedang masih ada waktu untuk mencegah kejahatan itu, dan dengan sengaja tidak segera memberitahukan tentang hal itu kepada pejabat kehakiman atau kepolisian atau kepada orang yang terancam oleh kejahatan itu, dipidana jika kejahatan itu jadi dilakukan, dengan pidana penjara paling lama satu tahun empat bulan atau pidana denda paling banyak tiga ratus rupiah.", fakta yang terjadi tidak demikian karena si korban terutama wanita memiliki trauma akibat tindakan *cybersex* yang dialaminya.

Lembaga kepolisian memiliki tanggung jawab atas ketertiban serta keamanan di lingkungan masyarakat sesuai fungsinya yang tercantum jelas pada Pasal 2 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Namun realita yang terjadi para pelaku *cybersex* masih banyak beredar di dunia virtual. Dalam kejadian ini, pihak kepolisian tidak dapat mengatasi satu persatu terkait kejahatan *cybersex* jika tidak ada pelaporan yang telah dilakukan si korban. Maka tidak ada tindakan yang perlu dilakukan oleh pihak kepolisian karena tidak selamanya pihak kepolisian memantau seluruh kegiatan daring di dunia virtual karena pada wilayah tertentu polisi tidak dapat mengakses wilayah tersebut karena dapat menyalahi wilayah privasi pengguna oleh sebab itu tanpa adanya andil dari si korban pelaporan maka tidak ada tindak lanjut dari pihak kepolisian.

Beberapa penelitian terkait dengan tindakan asusila di dunia virtual diantaranya menyebutkan bahwa penegakkan hukum untuk mencegah dan menanggulangi tindak pidana kesusilaan di dunia maya tidak selalu menggunakan hukum positif, seharusnya mentransformasikan hukum Islam ke dalam hukum pidana positif (Mulasari, 2012: 98). Faktor

penghambat pencegahan dan *cyberporn* adalah keterbatasan regulasinya mengaturnya dalam Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, kepolisian masih minim dalam mengoperasikan komputer dan tentang *hacking* komputer, sarana dan prasarana seperti komputer forensik dan ke kurang kepedulian masyarakat seperti enggan melapor jika mengetahui kejahatan ciber (Sa'diyah, 2018: 94; Monica, 2013: 337; Nur & Jaya, 2022: 166). Ketiadaan regulasi atau kekosongan hukum tentang kejahatan *cybersex* menyebabkan perbuatan tersebut semakin maraknya (Supusepa, 2011: 64). Tindak pidana di ruang virtual/maya yang tanpa batas, namun tidak berarti aktivitas di ruang *cyber* dibiarkan tanpa hukum (Wibawa, 2018: 240).

Berdasarkan dari penelitian-penelitian sebelumnya, telah banyak membahas dalam aspek pencegahan tindak kesusilaan di dunia virtual dengan dibahas dalam berbagai perspektif, namun perbedaannya pada metode yang digunakan yaitu survei, meskipun sederhana menggunakan *google form* dapat menunjukkan bahwa hasil survei ditemukan data-data pengguna internet yang melakukan akses situs porno, baik hanya dari sekedar iseng sampai dengan kebutuhan. karena peneliti sebelumnya kebanyakan menggunakan metode normatif.

Penelitian ini penting dilakukan karena selama ini pemerintah mengalami keterbatasan dalam menanggulangi tindakan kesusilaan disebabkan ada ruang-ruang privasi yang sulit di jangkau. Harapan dari penelitian ini pemerintah bekerja sama dengan operator dan provider satelit untuk memblokir situs-situs porno yang berkelanjutan, peran orang tua, lingkungan dan semua pihak mengawasi anak-anak dalam menggunakan teknologi informasi, seperti telepon pintar, tablet dan sejenisnya. Dengan demikian, penelitian ini yaitu menganalisis tindakan dan kebijakan penanggulangan *cybersex*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian hukum normatif atau kepastasaan (*library research*), dengan pendekatan peraturan perundang-undangan yang digunakan untuk menjawab permasalahan pengaturan dan kebijakan tentang tindakan kejahatan *cybersex*. Sumber data seperti bahan hukum primer yang terkait dengan isu hukum yaitu mengenai tindak kesusilaan di dunia virtual. Sedangkan bahan hukum sekunder seperti buku, jurnal, skripsi, tesis, disertasi, dan semua bahan sekunder yang terkait dengan fokus kajian.

Teknik pengumpulan data menggunakan survei untuk mengetahui tindakan *cybersex*. Pengambilan data secara acak atau sampel saja untuk mengetahui seberapa besar tindakan sebagai pemicu kegiatan *cybersex* yang pertama kali dilakukan oleh pengguna dunia virtual. Teknik survei dilakukan dengan pemberian kuesioner yang dibuatkan dari *google form*.

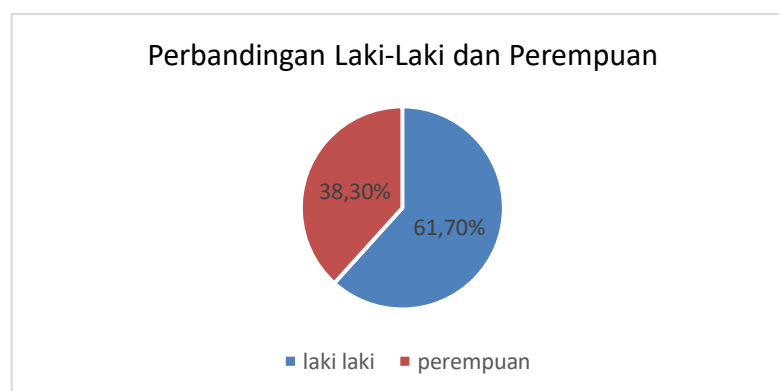
Setelah itu di analisis hasilnya dengan hasil dalam bentuk diagram grafik dan disajikan secara deskriptif sehingga dapat mengetahui perbandingan hasil yang telah dilakukan oleh responden.

PEMBAHASAN

Tindakan Pencegahan *Cybersex*

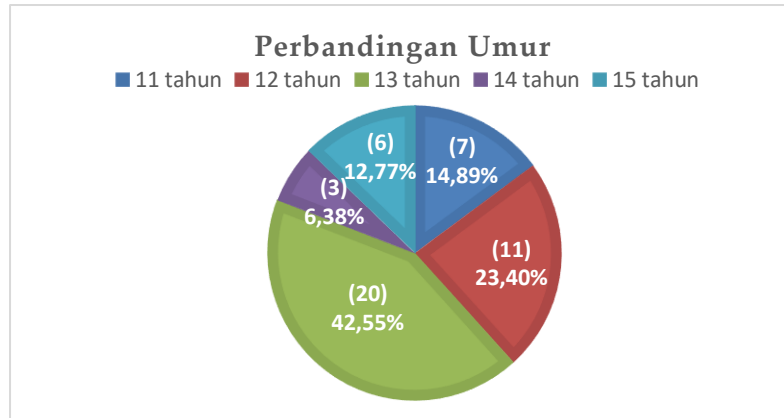
Kegiatan daring di dunia virtual hampir dilakukan oleh seluruh penduduk dunia dalam kegiatan sehari-hari. Terasa ada yang kurang jika kegiatan daring ini tidak dilakukan sehari saja. Tingkat kepopulerannya dalam berselancar di dunia virtual dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi telah melekat kepada seluruh kalangan, kelas, dan lapisan penduduk dunia. Tidak diragukan lagi, dengan adanya kegiatan tersebut mendapatkan teman dari seluruh penjuru dunia bisa dengan mudahnya. Seakan batas wilayah tidak menjadi batasan bagi dunia virtual ini. Kegiatan yang dilakukan daring ini mulai dari dunia informasi, dunia hiburan, termasuk di dalamnya dunia seks sehingga para pelaku seks di dunia nyata mulai merambah akibat perkembangan teknologi informasi dan mengakibatkan modus tindak kesusilaan demi memuaskan hasratnya dalam kegiatan non fisik yang dikenal dengan *cybersex*.

Untuk mengetahui pencegahan dalam mengatasi tumbuhnya pelaku baru *cybersex* sehingga diperlukan hasil survei yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil survei yang diperoleh dengan menggunakan *google form*. Dari 47 responden dari rentang umur 18 hingga 27 tahun yang diambil secara acak dengan mengisi survei tersebut diperoleh profil responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 61,70% dan perempuan sebanyak 38,30% dari jumlah total 47 responden.



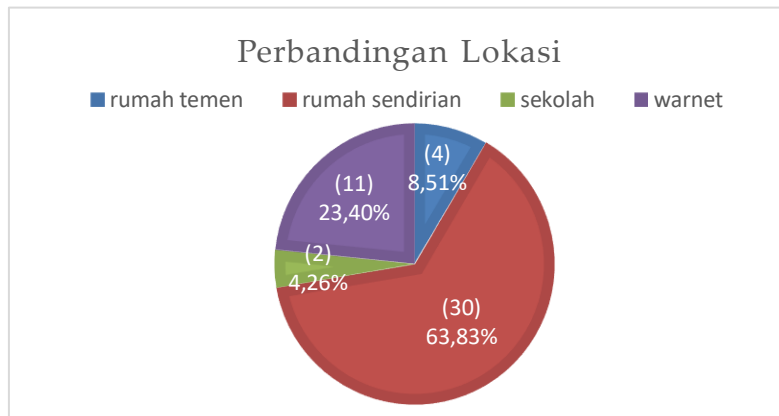
Penelitian ini menunjukkan hasil terhadap pada umur berapa responden melakukan pertama kali kegiatan yang melanggar tindak kesusilaan melalui virtual atau *cybersex*. Hasil dari survei ini mendapati hasil sebanyak 14,89% dilakukan saat berumur 11 tahun, sebanyak 23,40% saat berumur 12 tahun, sebanyak 42,55% saat berumur 13 tahun, sebanyak

6,38% saat berumur 14 tahun, dan sebanyak 12,77% saat berumur 15

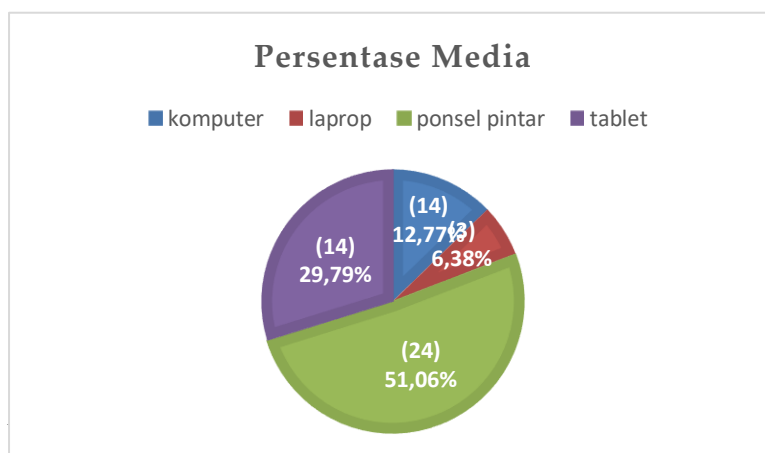


tahun.

Kegiatan *cybersex* lebih dominan dilakukan menyendiri menurut hasil survei yang didapat. Dengan persentase 63,83% dilakukan di rumah sendirian, 8,51% di rumah teman, 4,26% di sekolah, dan 23,40% di warnet.



Kegiatan *cybersex* lebih banyak digunakan melalui media ponsel pintar dengan persentase 51,06%, media komputer dengan persentase 12,77%, media laptop dengan persentase 6,38% dan media tablet dengan persentase 29,79%.



Hasil penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa tindak *cybersex* mulai dilakukan pada masa remaja atau masa pubertas. Masa pubertas ini merupakan peralihan antara masa anak-anak menuju masa dewasa. Pada masa pubertas, ditandai dengan gejolak hormon seksual yang tidak stabil agar tercapainya kematangan pada alat reproduksi akibatnya emosi yang labil serta banyak terjadi penyimpangan serta pembangkangan atas kontrol orang tua (Hani et al., 2020: 126). Pada masa ini juga mulai mencari jati diri dan rasa penasaran ingin mencoba sesuatu yang belum pernah dilakukan. Seiring dengan mulai tumbuhnya alat reproduksi menuju tingkat kematangannya, nafsu seksualitas pun mulai meningkat sehingga mulai ada ketertarikan satu sama lain dengan lawan jenisnya.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, salah satunya dengan hadirnya internet serta dalam mengakses internet dengan mudahnya hanya melalui genggaman tangan saja, yaitu ponsel pintar. Hasil dari survei yang dilakukan hampir relevan dengan apa yang terjadi sekarang. Penggunaan ponsel pintar dalam mengakses internet untuk melakukan *cybersex* sebesar 51,06% dari 47 responden. Hal ini didukung juga dengan hasil dari penelitian Ballester dengan judul, "*Cybersex Addiction: A Study on Spanish College Students*" yang menjelaskan bahwa persentase mahasiswa Spanyol yang telah kecanduan *cybersex* sebesar 58% (Ballester et al., 2016: 567). Persentase yang terjadi di Spanyol kemungkinan berawal dari perilaku yang dilakukan saat rentang usia 11-15 tahun. Seperti yang sudah dijelaskan di uraian sebelumnya rentang umur 11-15 tahun merupakan masa untuk mencari jati diri. Serta tindakan yang tidak terpuji tersebut dilakukan lebih dominan di rumah saat sendiri dengan persentase 63,83% dari 47 responden. Jika menganalisis berdasarkan hasil survei tersebut kemungkinan faktor yang menjadikan di lakukan saat rumah sendiri ketika pengawasan yang dilakukan orang tua sangat kurang (Yanuarti dan Yunita, 2020: 173). Seharusnya dalam fitur yang terdapat di ponsel pintar sudah memadai dengan fitur pengawasan orang tua yang berfungsi mengawasi seluruh kegiatan yang dilakukan dengan ponsel pintar melalui ponsel yang dipegang orang tua.

Intensitas yang dilakukan dalam *cybersex* dipengaruhi oleh aksesibilitas, keterjangkauan, dan anonimitas (Cooper, 2002: 12-26). Dalam aksesibilitas dalam mengakses internet sangat mudah. Para remaja juga hampir semua memiliki ponsel pintar dengan paket internetnya. Di dalam dunia virtual atau dunia maya banyak sekali informasi yang ada di seluruh dunia. Begitu juga dengan situs-situs yang menjajahkan kepuasan nafsu. Tindakan pemerintah sudah melakukan yang terbaik agar para remaja tak dapat mengaksesnya dengan menandakan konten 18+ atau memblokir situs tersebut. Namun, di dunia maya juga terdapat informasi agar dapat mengakses situs-situs tersebut dengan penjelasan yang sangat

rinci, seperti jika ingin mengakses situs tersebut maka harus menggunakan VPN (*Virtual Private Network*). Fungsi kerja VPN dengan mengelabui akses *ipaddress* pengguna agar seolah-olah berpindah tempat ke Negara yang dapat mengakses situs tersebut. Keterjangkauan dalam mengakses situs-situs tersebut tidak membutuhkan uang atau biaya mahal. Cukup dengan menggunakan *wifi* (perangkat pemberi akses internet) gratis yang terdapat di berbagai lokasi atau dengan merogoh uang sebesar 3000 perjamnya bisa dengan mudah mengakses situ-situs tersebut. Untuk anonimitas dalam menjelajahi situs tersebut tidak diketahui identitas diri pengguna karena hanya virtual atau tidak bertemu secara langsung/tatap muka. Maka banyak yang melakukan tindakan awal *cybersex* pada saat masa pubertas.

Jika ditinjau dari fenomena *cybersex* belakangan ini, pengguna baru biasanya didominasi oleh kalangan remaja dalam menggunakan jejaring sosial. Aktivitas yang dihasilkan dari kegiatan *cybersex* oleh kalangan remaja banyak sekali. Terlepas dari tindakan tersebut namun media baru seperti aplikasi chat atau aplikasi kencan memberikan suasana yang nyaman sehingga kalangan remaja sangat suka dengan media ini. Di media tersebut dapat membuat interaksi antar pengguna secara luwes layaknya di dunia nyata serta tidak dibatasi dengan jarak dan waktu sehingga kapan saja dan dimana saja bisa mengakses media tersebut tanpa susah payah. Media ini juga memberikan jalan bagi penggunaannya untuk melakukan pertemanan secara meluas dan bisa terjadi pertemuan di dunia nyata antara pengguna satu sama lain dengan berbicara melalui media tersebut. Tidak menuntut kemungkinan bakal terjadinya tindak kesusilaan melalui media tersebut. Apalagi penggunaannya dari kalangan remaja yang masih polos dalam hal tindak kesusilaan atau *cybersex* ini.

Terlebih lagi terkait penggunaan akun merupakan sebuah privasi. Privasi tidak dapat diakses kecuali oleh pengguna itu sendiri atau dibobol secara paksa oleh pengguna lain yang memiliki kemampuan lebih. Privasi sendiri mendorong pengguna untuk menyimpang dari tujuan penggunaan privasi yang seharusnya digunakan untuk menjaga kerahasiaan data pribadi pengguna. Namun malah digunakan untuk kesenangan semata atau keuntungan pribadi seperti pemerasan seksual (Nugroho, 2018: 2).

Pemerasan seksual termasuk ke dalam kategori *cybersex*. Biasanya para pelaku melakukan pemerasan dengan menyimpan foto seksual si korban untuk keuntungan sendiri dengan menjual serta menyebarkanluaskannya (Lestari, 2019: 114). Biasanya pemerasan seksual terjadi pada kalangan remaja dengan mengarahkan korban dengan menampilkan iklan-iklan yang menarik perhatian seperti halnya jika menonton film secara ilegal di dunia maya yang banyak berisikan iklan-iklan yang menarik. Jika menekan iklan tersebut otomatis masuk ke dalam

website tertentu yang bisa dibilang *website* tersebut tidak aman atau mudah disadap oleh para pelaku.

Hasil dari penelitian ini dengan melalui survei secara acak agar mengetahui aktivitas dimulai tindakan *cybersex* yang semakin hari semakin meresahkan jagat dunia nyata maupun dunia maya. Yang menjadi faktor utama atas tindakan *cybersex* ini bermula dari kelalaian pengawasan orang tua dalam mengamati kegiatan yang dilakukan anak saat menggunakan perangkat digital.

Kebijakan Hukum dalam Penanggulangan *Cybersex*

Hukum yang berkaitan dengan tindak kesusilaan terdapat pada hukum pidana. Kebijakan yang terdapat di hukum pidana terkait tindakan kesusilaan yang terjadi di dunia virtual sangat lemah sehingga tidak menjadi skala prioritas atau kebijakan yang terpenting. Pada dasarnya tindakan kesusilaan di dunia virtual atau *cybersex* sama halnya dengan tindakan kesusilaan di dunia nyata.

Jika dianalisis lebih mendalam, berdasarkan sudut pandang kejahatan *cybersex* tidak dapat diselesaikan secara keseluruhan dengan hanya mengandalkan hukum yang berlaku di Indonesia, seperti hukum pidana kesusilaan saja. Namun tindak kejahatan *cybersex* harus diselesaikan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi serta pendekatan budaya, norma yang berlaku, dan secara global. Kejahatan *cybersex* bisa diakses oleh siapapun karena tidak ada pembatasan antar negara.

Dengan begitu hukum pidana positif yang ada terdapat keterbatasan dalam mengatasi kejahatan *cybersex*. Dari keterbatasan yang terdapat di kebijakan tersebut merupakan kelemahan dari pembuatan kebijakan legislatif sehingga faktor strategis yang seharusnya dapat menjadi solusi, pada akhirnya menjadi penghalang dalam mencegah serta menanggulangi kejahatan *cyber* pada penerapannya di masyarakat.

Berikut Ketetapan terkait hukum positif terhadap tindak kesusilaan: KUHP pada Pasal 281-283, pada intinya menjelaskan bahwa dengan mempertunjukkan, menawarkan dan membuat segala benda yang melanggar kesusilaan. Pada Pasal 284-296, pada intinya menjelaskan bahwa perzinaan dan segala hal yang memudahkan perbuatan senonoh dan seksualitas. Pada Pasal 532-533, pada intinya menjelaskan bahwa dengan terang-terangan menawarkan, mempertunjukkan, dan mendengarkan segala sesuatu yang bersifat senonoh sehingga membangkitkan nafsu birahi.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, beberapa pasal diperbaharui dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 termasuk Pasal 27. Pada Pasal 27 ayat 1, pada intinya menjelaskan bahwa siapa saja yang sengaja menyebar luaskan dokumen elektronik yang mengandung larangan kesusilaan.

Tindak pidana dijelaskan pada Pasal 45 ayat (1) terkait hukuman yang dilakukan pada pelaku yang melanggar Pasal 27 ayat (1) dengan hukuman 6 tahun penjara atau denda maksimal 1 miliar rupiah. Dan untuk pelaku yang korporasi yang melanggar salah satu Pasal 27 hingga Pasal 37 akan dipidana dengan pidana pokok ditambah dua pertiga. Dan Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi, keseluruhan membahas pornografi dan segala bentuk macam tindakan serta hukuman pidana yang berlaku

Dengan uraian yang ada pada hasil survei sehingga *cybersex* dapat dicirikan dengan berbagai kegiatan kesusilaan namun dengan melalui virtual, berikut gambaran kegiatan *cybersex*: (1) Segala alat digital yang dapat mengakses secara daring yang dipergunakan untuk kepuasan seksual. (2) Kegiatan sex yang dilakukan secara virtual baik perorangan atau lebih yang kemudian dilampiaskan dengan masturbasi. (3) Salah satu fenomena baru dalam kasus mencari kepuasan seksualitas. (4) Dampak dari kegiatan itu dapat merusak fungsi otak bagian *frontalis* sehingga dalam pengaturan emosi tidak dapat terkendali dan mengurangi keharmonisan sesama keluarga (Novita, 2018: 31).

Begitu juga dengan hukuman yang diberikan untuk pelaku *cybersex* agar menimbulkan efek jera serta menyesali yang telah diperbuatnya. Pada Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, di sana memuat pelarangan pengguna atau pelaku *cybersex* tentang informasi elektronik yang menyatakan bahwa: *"Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan"*. Dengan berdasarkan Pasal 27 ayat (1) bagi yang melanggar akan dikenakan pidana seperti ketentuan dalam Pasal 45 ayat (1) yang berbunyi: *"Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)"*. Kemudian diubah ketentuan pasal 45 serta disisipkan dua pasal, yakni Pasal 45A dan Pasal 45B berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, namun ketentuan yang menyangkut pidana penjara kesusilaan tidak merubah isinya.

Maraknya video pornografi atau memuat konten yang melanggar kesusilaan dengan mengaitkan tokoh-tokoh penting seperti artis atau orang ternama lainnya dan penduduk biasa dengan mengedit video terhadap pelaku yang melakukan kesusilaan di dalam video tersebut seolah-olah mirip dengan orang-orang yang kita kenal atau orang yang terkenal. Berdasarkan Pasal 35 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang berbunyi: *"Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, perusakan*

informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dengan tujuan agar informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik". Dengan begitu pelaku yang melakukan hal tersebut dapat dikenakan pidana penjara maksimal 12 tahun dan/atau denda maksimal 12 miliar rupiah. Ketentuan tersebut terdapat di dalam Pasal 51 ayat (1) yang berbunyi: "Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 35 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp12.000.000.000,00 (dua belas miliar rupiah)".

Begitu juga dengan Pasal 34 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 yang intinya menjelaskan terkait pengadaan *hardware* seperti komputer, CD/DVD, gambar poster, dan lainnya atau *software* seperti aplikasi, video digital, gambar digital, dan segala perangkat yang terdapat di komputer dengan tujuan sebagaimana yang terdapat di Pasal 27, maka kan dikenakan sanksi pidana penjara maksimal 10 tahun dan/atau denda maksimal 10 miliar. Berikut bunyi Pasal 50 yang memuat sanksi tersebut: *"Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud Pasal 34 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah)".*

Dengan hadirnya Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 yang berisi tentang segala hal yang berkaitan dengan pornografi. Adapun Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 hanya membahas terkait informasi dan transaksi elektronik, namun di undang-undang tersebut ada beberapa pasal yang memuat tentang pornografi seperti yang sudah dijelaskan pada uraian sebelumnya dalam tulisan ini. Selagi isi tindak pidana pornografi yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tidak ada implikasi yang bertentangan dengan apa yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008, maka Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 dinyatakan tetap berlaku. Hal ini dicantumkan pada Pasal 44 Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 yang berbunyi: *"Pada saat undang-undang ini berlaku, semua peraturan perundang-undangan yang mengatur atau berkaitan dengan tindak pidana pornografi dinyatakan tetap berlaku sepanjang tidak bertentangan dengan undang-undang ini".*

Pada Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 memuat segala hal bentuk larangan serta pembatasan pornografi, yang berbunyi bahwa: *"Setiap orang dilarang memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarkan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi yang secara eksplisit memuat: (a) persenggamaan, termasuk persenggamaan yang menyimpang; (b) kekerasan seksual; (c) masturbasi atau onani; (d) ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan; (e) alat kelamin; atau (f) pornografi anak".*

Dimulai dengan Pasal 6 yang terdapat di Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 yang berbunyi: *"Setiap orang dilarang memperdengarkan, mempertontonkan, memanfaatkan, memiliki atau menyimpan produk pornografi kecuali diberi kewenangan oleh perundang-undangan"*. Dalam pasal ini terdapat pernyataan terkait konteks ini *"diberi kewenangan oleh perundang-undangan"*. Konteks tersebut yang diberi kewenangan ialah lembaga-lembaga yang menangani kasus pornografi seperti lembaga pendidikan untuk mempelajari struktur dan bagian tubuh manusia karena disana akan menampilkan ketelanjangan manusia, dunia kesehatan juga demikian samanya, lembaga penegak hukum untuk menilai kasus yang diprosesnya, lembaga sensor film dan pengawas penyiaran untuk menyaring apakah film, iklan, atau video lainnya layak atau tidak ditayangkan di depan publik dengan memangkas adegan yang berbau porno dan adegan-adegan yang melanggar norma yang berlaku.

Pasal 17 Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 yang berisi tentang peran pemerintah terkait pencegahan dalam menyelesaikan kasus pornografi yang pelaksanaannya terdapat pada Pasal 18, intinya menjelaskan bahwa melakukan dengan cara memblok atau meniadakan akses seluruh wilayah Indonesia untuk mengunjungi situs-situs yang memuat pornografi. pengawasan jejaring sosial yang ada di dunia virtual, dan bekerja sama dengan pihak lain untuk membantu terkait pencegahan penggunaan pornografi

Namun dalam upaya pencegahan yang dilakukan pemerintah, realitanya tidak dapat terlaksana dengan baik. Untuk poin pemerintah memblokir situs tersebut para pelaku *cybersex* dapat dengan mudahnya mengakses situs-situs porno dengan menggunakan *software* pembantu yaitu VPN. VPN bekerja dengan memanipulasi *ipaddress* seolah-olah pengguna terdapat di negara lain padahal pengguna tetap berada di wilayah Indonesia. Untuk poin pengawasan, tidak semua bidang pengawasan yang terdapat di pemerintahan hanya mengurus terkait pornografi tapi banyak hal sehingga yang dapat mencegah hanya diri masing-masing dengan menahan nafsu birahi untuk menonton atau mengakses situs-situs porno.

Begitu juga dengan peran masyarakat dalam membantu pemerintah terkait pencegahan penggunaan pornografi yang terdapat pada Pasal 21 yang berbunyi: *"Peran serta masyarakat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 20 ayat (1) dapat dilakukan dengan cara: (a) melaporkan pelanggaran Undang-Undang ini; (b) melakukan gugatan perwakilan ke pengadilan; (c) melakukan sosialisasi peraturan perundang-undangan yang mengatur pornografi; dan (d) melakukan pembinaan kepada masyarakat terhadap bahaya dan dampak pornografi"*. Sesuai dengan pasal tersebut menuntut aktif masyarakat terkait tindakan pencegahan pornografi karena kesuksesan dalam agenda

yang dilakukan pemerintah bergantung terhadap sikap aktif masyarakat untuk membantu pemerintah.

Peran pelaku untuk sadar dan kembali ke jalan yang benar. Salah satunya dengan memusnahkan barang-barang yang memuat pornografi atau yang disimpan dalam bentuk *hardware* seperti CD/DVD, *hardisk*, *flashdisk* atau dalam bentuk video, foto dan lainnya. Hal ini dimuat dalam Pasal 43 Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 yang berbunyi: "*Pada saat Undang-Undang ini berlaku, dalam waktu paling lam 1 (satu) bulan setiap orang yang memiliki atau menyimpan produk pornografi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (1) harus memusnahkan sendiri atau menyerahkannya kepada pihak yang berwajib untuk dimusnahkan*". Jikalau ketahuan maka dikenakan sanksi berupa pidana penjara maksimal 4 tahun dan denda maksimal 2 miliar rupiah. Hal ini dimuat dalam Pasal 31 yang berbunyi: "*Setiap orang yang meminjamkan atau mengunduh pornografi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah)*". Dalam hal ini "mengunduh" berarti menyimpan video tersebut dalam bentuk digital yang terdapat dalam perangkat *hardware*.

Bagi siapa saja yang melakukan seperti halnya yang terdapat di Pasal 4 ayat (1) maka akan dikenakan sanksi pidana penjara minimal 6 bulan dan maksimal 12 tahun dengan denda minimal 250 juta rupiah dan maksimal 6 miliar rupiah. Berikut bunyi pasalnya: "*orang yang memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarkan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling singkat enam bulan dan paling lama dua belas tahun dan/atau denda paling sedikit Rp.250.000.000,00 (dua ratus lima puluh juta) dan paling banyak Rp. 6.000.000.000,00 (enam miliar rupiah)*". Pasal ini muatannya hampir sama dengan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 namun hukuman yang diberikan masih dalam rentang waktu dan denda nya sesuai yang ada di pasal ini,

Bagi pelaku yang menyediakan jasa berupa situs-situs porno atau jasa lainnya sehingga kegiatan *cybersex* dapat berlangsung maka akan dikenakan hukuman pidana penjara dengan waktu minimal 6 bulan dan maksimal 6 tahun dengan denda minimal 250 juta rupiah dan maksimal 3 miliar rupiah. Menurut Cawidu & Cagara (2011: 236) Ada tiga hal yang harus dilakukan untuk menghilangkan pornografi dan situs porno yaitu pengendalian diri, regulasi dan kebijakan pemerintah, serta kerja sama dengan operator dan provider satelit yang ada di Indonesia.

Upaya dalam pencegahan serta menanggulangi tindakan kejahatan *cybersex* harus saling berkaitan serta berkesinambungan antara pemerintah dengan masyarakatnya. Walaupun pemerintah telah mengupayakan dengan menciptakan sanksi bagi pelaku kejahatan yaitu berupa hukum

pidana penjara serta denda yang harus dibayar dengan jumlah yang tidak sedikit. Upaya yang dikeluarkan pemerintah merupakan sebuah peringatan terakhir apabila dari hukum yang diterapkan dalam lingkungan masyarakat sendiri belum bisa mengatasinya.

Berkembang luasnya pornografi di tengah masyarakat juga mengakibatkan meningkatnya tindak pidana asusila dan pencabulan (Gani, 2017: 106). Dilihat dari undang-undang tidak mampu menjangkau semua aspek pornografi di internet karena sifat dari internet yang selalu terupdate, modus kejahatan yang timbul tergolong baru sedangkan undang-undang selalu ketinggalan dari peristiwa baru (Febriansyah, 2017: 213). Kejahatan yang terjadi di dunia virtual menjadi pemicu batasan pemerintah dalam menerapkan undang-undang. Seperti penanggulangan yang dilakukan pemerintah melakukan penyebaran poster atau iklan terkait bahaya dari pornografi dalam media digital, mengawasi *website* serta transaksi yang terjadi di internet, menstimulasikan kesadaran masyarakat terkait bahaya internet bahwa tujuan internet hadir adalah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan bantuan dari orang tua saat anak menggunakan internet. Pastinya keterbukaan interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak, agar menjadikan anak tidak hanya menangkap larangan saja, tetapi juga menerima pengertian ketika dilarang melakukan sesuatu.

SIMPULAN

Data dari hasil survei ditemukan data-data pengguna internet yang melakukan akses situs porno, baik hanya dari sekedar iseng sampai dengan kebutuhan. Dari segi jenis kelamin lebih banyak dari pada perempuan, akses situs terhadap porno dimulai pada usia belia 11 tahun yang dilakukan sendirian di dalam kamar, dengan menggunakan media tablet yang paling dominan disusul dengan media ponsel pintar. Regulasi sebagai salah satu tindakan pencegahan *cybersex* tidak mampu menjangkau ruang-ruang privat. Seyogyanya pemerintah bekerja sama dengan operator dan provider satelit yang ada di Indonesia untuk memblokir situs-situs porno yang berkelanjutan. Disisi lain peran orang tua penting dalam mengawasi anak-anak mereka untuk bijak menggunakan teknologi informasi, seperti telepon pintar, tablet dan sejenisnya. Oleh sebab itu pengawasan orang tua melalui jejak digital yang diakses oleh anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus sehingga jangan sampai dikemudian hari tindakan *cybersex* merambah kepada tindakan kesusilaan di dunia nyata.

Pemerintah sudah berupaya dalam menanggulangi tindak kesusilaan yang terjadi. Dalam hal tindakan yang terjadi di dunia nyata dan juga tindakan yang terjadi di dunia virtual. Hukum pidana yang berlaku yang tercantum di peraturan perundang-undangan oleh

pemerintah seperti Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008, dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 guna untuk menanggulangi tindakan kesusilaan yang terjadi di dunia virtual maupun nyata. Namun pemerintah mengalami keterbatasan terutama dalam menerapkan peraturan perundang-undangan tersebut. Batasan dalam menanggulangi tindakan kesusilaan berupa sulitnya mengatur serta mengawasi aktivitas kegiatan yang ada di dunia virtual karena di dunia virtual terdapat zona privasi bagi penggunaan akun dan juga pemblokiran situs-situs yang memuat tindakan kesusilaan masih dapat diakses oleh pengguna akun. Kendala tersebut menyulitkan bagi penegak hukum untuk memberantas para pelaku yang menggunakan tindakan kesusilaan di dunia virtual.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Cooper, A. & Griffin-Shelley, E. (2002). *Introduction. The internet: The nextsexualrevolution. In A. Cooper (Ed.) Sex &the internet: A guidebook forclinicians*. New York: Brunnerrouledge.
- Rahardjo, A. (2002). *CyberCrime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Widodo. (2009). *Sistem Pidana Dalam CyberCrime*. Surabaya: Laksbang Mediatama.

Jurnal

- Ballester-Arnal, R., Castro Calvo, J., Gil-Llario, M. D., & Gil-Julia, B. (2017). Cybersexaddiction: A study on Spanish college students. *Journal of sex & marital therapy*, 43(6), 567-585.
- Cawidu, R. A. &Cagara, H. (2011). Kebijakan Pemerintah Republik Indonesia Dalam Mengatasi Situs Porno Pada Media Maya: Studi Peran Departemen Komunikasi dan Informatika RI dalam Penyusunan Kebijakan Komunikasi Indonesian. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 3(1), 236-248.
- Febriansyah, F. I. (2017). Tindak Pidana Cyberporn Dalam Kajian Yuridis Undang-Undang Pornografi. *Perspektif*, 22(3), 213-221. DOI: <http://dx.doi.org/10.30742/perspektif.v22i3.615>
- Gani, R. A. (2017). Kajian Yuridis Terhadap Pornografi Melalui Internet. *Legalitas: Jurnal Hukum*, 2(1), 106-132. DOI: <http://dx.doi.org/10.33087/legalitas.v2i1.107>
- Hani, U., Hartati, R., &Aiyuda, N. (2020). Kontrol Diri Terhadap Cybersex pada Remaja. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*, 3(2), 126-132 <https://doi.org/10.36341/psi.v3i2.966>

- Irawanto, B. (2017). Mereguk Kenikmatan Di Dunia Maya: Virtualitas Dan Penubuhan Dalam Cybersex. *Jurnal Kawistara*, 7(1), 30-40. <https://doi.org/10.22146/kawistara.23728>
- Juditha, C. (2020). Perilaku Cybersex pada generasi milenial. *Jurnal Pekommas*, 5(1), 47-58.
- Lestari, M. P. (2019). Kebijakan Hukum Pidana Terhadap Tindak Pidana Kesusilaan Berdasarkan Internet (Cybersex). *Krtha Bhayangkara*, 13(1), 114-139. <https://doi.org/10.31599/krtha.v13i1.17>
- Monica, D. R. (2013). Cybersex Dan Cyberporn Sebagai Delik Kesusilaan. *Fiat Justisia: Jurnal Ilmu Hukum* 7 (3), 337-344. <https://doi.org/10.25041/fiatjustisia.v7no3.394>.
- Mujiburohman, D. A. (2021). Transformasi dari Kertas ke Elektronik: Telaah Yuridis dan Teknis Sertipikat Tanah Elektronik. *BHUMI: Jurnal Agraria Dan Pertanahan*, 7(1), 57-67. Retrieved from <http://www.jurnalbhumi.stpn.ac.id/index.php/IB/article/view/472>
- Mulasari, L. (2012). Kebijakan Formulasi Tentang Tindak Pidana Kesusilaan di Dunia Maya dalam Perspektif Hukum Islam. *Masalah-Masalah Hukum*, 41(1), 98-109. DOI: 10.14710/mmh.41.1.2012.98-109
- Novita, E. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan Menonton Film Porno pada Remaja. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 4(1), 31-44. <https://doi.org/10.24114/antro.v4i1.9885>
- Nugroho, P. W. (2018). Identitas Roleplayer Dalam Game VRChat. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Ilmu Komunikasi Universitas Airlangga*, 25(19), 1-18.
- Nur, M. I., & Jaya, F. (2022). Efektivitas Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Sebagai Upaya Penanggulangan Tindak Asusila Berbasis Teknologi (Cybersex). *Ensiklopedia of Journal*, 4(3), 166-174. DOI: <https://doi.org/10.33559/eoj.v4i3.114>
- Sa'diyah, N. K. (2018). Faktor Penghambat Dalam Pencegahan dan Penanggulangan Cyberporn di Dunia Cyber Dalam Upaya Pembaharuan Hukum Pidana. *Perspektif*, 23(2), 94-106. DOI: <http://dx.doi.org/10.30742/perspektif.v23i2.645>
- Supusepa, R. (2011). Kebijakan Kriminal dalam Menanggulangi Kejahatan Kesusilaan yang Bersasaran Internet (Cyber Sex). *Jurnal sasi*, 17(4), 64-72.

- Yanuarti, E., & Yunita, D. (2020). Upaya Perangkat Desa Air Hitam Kecamatan Ujan Mas Dalam Mencegah Timbulnya Tindakan Asusila. *Nuansa*, 12(2), 173-190. <https://doi.org/10.29300/nuansa.v12i2.2769>
- Wibawa, I. (2018). Cyber Money Laundering (Salah satu bentuk White Collar Crime abad 21). *YUDISIA: Jurnal Pemikiran Hukum dan Hukum Islam*, 8(2), 240-254.