

ANALISIS KASUS PEMERASAN AKIBAT PENYALAHGUNAAN PADA SOSIAL MEDIA

Sinta Nuriyah¹, Wiwik Afifah²

^{1,2}Fakultas Hukum, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Email: sinta.nuriyah660@gmail.com

Abstract

Technology has made it easier to get the information we need, which is progress. However, the advancement of technology was also used as an opportunity for cybercrime during its development. As the emergence of cases of defamation, cases of hate speech, cases of hoax, cases of fraud pretended to be the buying and selling of online, cases of online prostitution, and the case other cybercrime, where is the moment, abuse of social media is facilitating the spread of cybercrime in the cyberspace? More than half of the bad people in 2018 came from social media, especially Facebook and Twitter. According to the findings of the study, social media abuse continues to contribute to the spread of cybercrime to this day. The majority of those who engage in cybercrime on social media, whether intentionally or unintentionally, will be subject to prosecution under the law No. 11th year on electronic transactions and information (UU ITE).

Keyword: Case, Cybercrime, Social Media

Abstrak

Teknologi telah mempermudah untuk mendapatkan informasi yang kita butuhkan yaitu kemajuan. Namun kemajuan teknologi juga dimanfaatkan sebagai peluang bagi kejahatan dunia maya dalam perkembangannya. Seperti munculnya kasus pencemaran nama baik, kasus ujaran kebencian, kasus hoax, kasus penipuan yang berpura-pura menjadi jual beli online, kasus prostitusi online, dan kasus cybercrime lainnya, dimanakah saat ini, penyalahgunaan media sosial memudahkan penyebaran cybercrime di dunia maya? Lebih dari setengahnya buruk orang pada tahun 2018 berasal dari media sosial, khususnya Facebook dan Twitter. Menurut temuan penelitian, penyalahgunaan media sosial terus berkontribusi terhadap penyebaran kejahatan dunia maya hingga saat ini. Mayoritas dari mereka yang terlibat dalam kejahatan dunia maya di media sosial, baik secara sengaja atau tidak sengaja akan dijerat dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun Transaksi dan Informasi Elektronik (UU ITE).

Kata Kunci: Kasus, Cybercrime, Media Sosial

PENDAHULUAN

Informasi dapat dengan mudah dibagikan berkat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta internet yang semakin pesat saat ini. Bahkan di era teknologi informasi seperti sekarang ini, jumlah pengguna internet semakin meningkat setiap tahunnya. Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Hanya 88 juta orang di Indonesia yang memiliki akses internet pada tahun 2014. Namun, menurut survei APJII, jumlah pengguna meningkat menjadi 132,7 juta pada tahun 2016.

Jumlah tersebut kemudian meningkat pada tahun 2017 juga. Pada tahun itu, ada 143,26 juta orang yang menggunakan internet. Jumlah ini terus meningkat hingga mencapai 171,17 juta pengguna pada tahun 2018 (APJII, 2018). Potensi banyak pengguna internet untuk menggunakan media sosial atau jejaring sosial tercermin dari pesatnya pertumbuhan pengguna internet. Indonesia memiliki 150 juta pengguna media sosial aktif pada 2019, menurut data dari Hootsuite (We are Social). Jumlah ini naik 15% atau sekitar 20% dari 2018. Jumlah pengguna media sosial seluler meningkat menjadi 130 juta, atau 8,3%, atau sekitar 10%, dari 2018 (Hootsuite, 2019). Hampir segala sesuatu mungkin terjadi di dunia maya, juga yang dikenal dengan dunia maya. Aspek positif dari dunia maya ini mencerminkan tren global kemajuan teknologi dan kreativitas manusia dalam segala bentuknya. Selain itu, memiliki akses ke internet saat ini memudahkan orang untuk berinteraksi satu sama lain secara online melalui media sosial atau jaringan tanpa harus bertemu secara langsung. Namun, penyalahgunaan teknologi informasi mengakibatkan sejumlah masalah. Di sisi lain, penggunaan internet yang hampir tidak terbatas telah melakukan berbagai kejahatan online. Banyaknya kejahatan online yang juga dikenal dengan istilah cybercrime kini menjadi trend baru di banyak negara, termasuk Indonesia.

Menurut definisi Andi Hamzah tentang cybercrime (Antoni, 2017), penggunaan komputer secara ilegal dianggap sebagai bentuk kejahatan komputer secara umum. Pencurian atau carding kartu kredit, peretasan situs, penyadapan transmisi data orang lain, dan manipulasi data dengan mengirimkan perintah yang tidak diinginkan kepada pemrogram komputer adalah contoh kejahatan dunia maya yang muncul di Indonesia (Big, 2016). Selain itu, karena semakin banyak orang menggunakan media sosial platform media seperti Facebook, Twitter, dan lainnya, cybercrime akan meningkatkan target platform tersebut.

Cybercrime, menurut Goyal (Machsun & Halida, 2018), sangat mudah menyebar dan berkembang di media sosial karena pengguna dapat berbicara tentang apa pun tanpa disensor atau di bawah kendali yang diawasi. Judul penulis adalah “Analisis Penyalahgunaan Media Sosial untuk Penyebaran Cybercrime di Dunia Maya atau Cyberspace,” dan didasarkan pada masalah yang tercantum di atas. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Nomor 11 Tahun 2008, yang kemudian diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, mengatur tentang kejahatan dunia maya. Ada sejumlah pasal dalam UU ITE yang terkait dengan cybercrime atau kejahatan global.

1. Berikut adalah penelitian-penelitian yang dapat dibandingkan dan mendukung yang sedang dibahas: “Informasi Cybercrime Alert dan Hoax di Media Sosial Facebook” adalah judul penelitian yang dilakukan oleh Machsun Rifauddin dan Arfin Nurma Halida. Permasalahannya adalah maraknya informasi palsu dan hoax di Facebook. Kesimpulan penelitian ini adalah setiap orang yang menggunakan internet dan media sosial khususnya Facebook berusaha menghindari cybercrime dengan cara melindungi diri dari virus, menjaga privasinya, menjaga privasi komputernya, melindungi dirinya dari virus, menjaga privasinya, menjaga privasi komputernya. ID dan akun, mencadangkan datanya, dan selalu memperbarui informasi. Mempertimbangkan gaya komunikasi dan pemilihan informasi yang tepat.

2. Penelitian yang berjudul “Bentuk-Bentuk Cyberbullying di Media Sosial dan Pencegahannya Bagi Korban dan Pelaku” ini dilakukan oleh Ranny Rastati. Permasalahan dalam penelitian ini adalah cyberbullying di media sosial semakin marak terjadi di Indonesia, tidak hanya berdampak pada orang terkenal tetapi juga orang biasa dan, dalam beberapa kasus, menyebabkan korban bunuh diri. Pelaku, di sisi lain, tidak bersalah. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa kebijakan yang ketat juga dapat digunakan untuk mencegah cyberbullying dan bahwa tindakan individu seperti mengajar orang bagaimana menggunakan internet secara bertanggung jawab dapat mencegah bullying. Karena mereka dapat menjadi korban dan pelaku cyberbullying, dapat membantu untuk mendidik masyarakat tentang pentingnya etika internet dan netiket. Sosialisasi UU ITE dan etika internet diperlukan tindakan pencegahan.

Pengertian Cybercrime

Definisi cybercrime menurut (Widodo, 2013) adalah setiap kegiatan seseorang, sekelompok orang, badan hukum yang menggunakan komputer sebagai sarana untuk

melakukan kejahatan, dan komputer sebagai sasaran. Beberapa jenis kejahatan yang sering terjadi di Internet atau dunia maya sebagaimana dikutip menurut Convention on Cyber Crime 2001 di Budapest Hungaria tahun (Antoni, 2017), yaitu:

1. Akses ilegal/Unauthorized Access to Computer System and Service

(Unauthorized access to computer system and services), adalah suatu bentuk kejahatan yang dilakukan dengan cara meretas atau memasuki/ menyusup ke suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, atau tanpa izin atau tanpa sepengetahuan pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya.

2. Konten Ilegal

Adalah modus kejahatan cybercrime dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.

3. Pemalsuan Data

Merupakan modus kejahatan di dunia maya yang dilakukan dengan memalsukan data dokumen penting yang disimpan sebagai dokumen scripless melalui internet. Kejahatan ini biasanya ditujukan pada dokumen e-commerce dengan membuat seolah-olah ada “kesalahan ketik” yang pada akhirnya akan menguntungkan pelaku, karena korban akan memasukkan data pribadi dan nomor kartu kredit yang diduga disalahgunakan oleh pelaku.

4. Cyber Spionage (Spionase Cyber)

Adalah kejahatan yang modusnya menggunakan jaringan internet, untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan cara memasuki sistem jaringan komputer pihak sasaran.

5. Sabotase dan Pemerasan Cyber

Dalam kejahatan ini modus biasanya dilakukan dengan cara mengganggu, merusak atau menghancurkan data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet. Dimana biasanya kejahatan ini dilakukan dengan cara menyusup ke dalam logic bomb, virus komputer atau program tertentu, sehingga data, program komputer atau sistem jaringan komputer tidak dapat digunakan, tidak berjalan dengan baik atau berjalan tetapi telah dikendalikan sesuai keinginan pelaku. .

6. Pelanggaran Terhadap Kekayaan Intelektual

Kejahatan ini menargetkan hak kekayaan intelektual online milik pihak ketiga sebagai metode operasinya. Misalnya meniru tampilan situs web yang dimiliki secara ilegal oleh orang lain.

7. Pelanggaran privasi (Privacy Violations).

Jenis kejahatan ini biasanya menargetkan informasi pribadi yang disimpan pada formulir data pribadi yang terkomputerisasi. Jika informasi ini diketahui orang lain, dapat menimbulkan kerugian materil maupun immateriil bagi korban, seperti bocornya nomor kartu kredit, nomor PIN ATM, dan lain sebagainya.

Pengertian Media Sosial

definisi media sosial Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (Romelteamedia, 2014). Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (Bersosmed, 2017), berikut ini adalah jenis platform media sosial:

1. Proyek dilakukan dengan orang lain.

Siapa saja dapat menulis, mengedit, dan berkontribusi pada konten Wikipedia, ensiklopedia kolaboratif. Wikipedia digunakan oleh banyak orang untuk menyelesaikan tugas dan pekerjaan rumah. Satu-satunya Hal yang perlu diingat adalah, karena sifatnya yang "kolaboratif", siapa pun dapat menulis atau mengubah informasi. Oleh karena itu, setelah mengumpulkan informasi dari wadah ini, diperlukan klarifikasi menyeluruh.

2. Komunitas konten.

YouTube adalah situs web terkenal untuk berbagi video di mana pengguna dapat dengan bebas mengunggah, menonton, dan berbagi video. Kami dapat mengunggah video kami sendiri, mempromosikan video musik baru untuk musisi, dan mengiklankan film baru di Youtube.

3. Microblog dan blog .

Twitter kini menjadi salah satu platform media sosial paling populer. Daya tarik utama bagi penggunaannya adalah aplikasi langsung yang memungkinkan mereka memperbarui status mereka. 4. Situs untuk jejaring sosial Layanan media sosial Facebook memulai debutnya pada Februari 2004. Facebook dimulai sebagai jejaring sosial untuk mahasiswa Universitas Harvard di Amerika Serikat dan sejak itu berkembang menjadi platform media sosial yang paling banyak digunakan di seluruh dunia. Informasi, gambar, dan video dapat dibagikan dengan teman dan keluarga di Facebook.

4. Dunia permainan virtual.

Emulasi dunia virtual berkembang dari eksperimental menjadi surga bagi komunitas imersif berkat koneksi mereka ke media sosial dan game online.

5. Dunia virtual sosial.

Dunia virtual berbasis internet yang dikenal sebagai Second Life memulai debutnya pada tahun 2003. Perusahaan riset Linden Research, Inc. mengembangkan platform yang dikenal sebagai Second Life. Ketika media berita meliput komunitas virtual pada akhir tahun 2006 dan awal tahun 2007, media ini mendapat perhatian dunia. Purnama (2011) menegaskan bahwa media sosial memiliki sejumlah karakteristik unik, antara lain:

- 1) Jangkauan. Dari audiens lokal hingga global, sosial jangkauan media.
- 2) Kemungkinan untuk Dapat Diakses Masyarakat dapat dengan mudah menggunakan media sosial dengan harga yang wajar.
- 3) Usability. Karena tidak memerlukan keahlian atau pelatihan khusus, penggunaan media sosial relatif sederhana.
- 4) Realness (kedekatan). Social media dapat mendorong respon yang lebih cepat dari audiens.
- 5) Berkelanjutan (permanen). Media sosial dapat dengan cepat menggantikan komentar atau membuat pengeditan menjadi sederhana.

Kelebihan media sosial sangat penting. Puntoadi (2011) mengatakan bahwa media sosial memiliki sejumlah keunggulan, termasuk:

1. Personal branding adalah untuk semua orang, bukan hanya beberapa orang terpilih. Orang dapat berkomunikasi, berdiskusi, dan bahkan mendapatkan popularitas di berbagai platform media sosial seperti Facebook, Twitter, dan YouTube.
2. Sumber pemasaran media sosial yang fantastis. Saat ini, orang-orang menonton ponsel mereka daripada televisi. Tren kehidupan modern ke arah penggunaan ponsel, yang sudah disebut sebagai "smartphone." Kita dapat melihat berbagai informasi dengan smartphone.
3. Media sosial memberi Anda kesempatan untuk lebih dekat dengan pelanggan Anda. Media sosial menawarkan mode komunikasi yang lebih individual, intim, dan dua arah. Pemasar dapat mempelajari kebiasaan pelanggan mereka dan membangun keterlibatan

pelanggan yang lebih dalam dengan berinteraksi dengan mereka secara langsung di media sosial media.

4. Sifat media sosial adalah viral. Bersifat viral jika memiliki ciri-ciri virus, seperti penyebaran yang cepat. Karena orang-orang di media sosial memiliki kecenderungan untuk berbagi, informasi yang berasal dari suatu produk dapat menyebar dengan cepat. Kami bisa bebas berpikir dan berekspresi di media sosial, namun penting untuk diingat bahwa kebebasan ini tidak datang tanpa batas dan etika.

Di Indonesia, UU ITE mengatur tentang kejahatan dunia maya.

UU ITE Nomor 11 Tahun 2008 merupakan undang-undang yang mengatur tentang teknologi informasi secara umum dan informasi dan transaksi elektronik. Setiap orang yang melanggar hukum yang diatur dalam undang-undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki hukum di wilayah hukum Indonesia atau di luar wilayah Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia, tunduk pada aturan hukum UU ITE ini.

Menurut Media Sosial (2017), Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) terdiri dari dua bagian utama: pengaturan tentang tindakan pelanggaran dan pengaturan informasi dan transaksi elektronik. Di Indonesia, jenis kejahatan dunia maya berikut diatur oleh UU ITE:

1. Cybercrime adalah tindakan mendapatkan akses tidak sah ke komputer atau sistem elektronik orang lain, seperti:

a. Penyebaran, transmisi, dan aksesibilitas konten yang tidak sah, yang mencakup komponen-komponen berikut:

- 1) Bertentangan dengan rasa kesusilaan yang digariskan dalam paragraf 1 pasal 27
- 2) Perjudian sebagaimana didefinisikan dalam paragraf 2 pasal 27
- 3) Pelecehan atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam paragraf 3 Pasal 27
- 4) Ancaman atau pemerasan sesuai pasal 27 ayat 5
- 5) Berita bohong yang menipu dan merugikan nasabah sesuai ayat 1 Pasal 28
- 6) Menghasut kebencian antarumat yang berbeda suku, agama, ras, dan golongan (SARA) , sebagaimana didefinisikan dalam ayat 2 pasal 28.

7) Informasi yang mengandung ancaman kekerasan atau intimidasi khusus individu, sebagaimana ditentukan dalam Pasal 29.

b. Dengan cara apapun mengakses sistem elektronik secara tidak sah sesuai dengan pasal 30.

c. Pelanggaran ketentuan pasal 3 tentang penyadapan secara tidak sah terhadap sistem dan dokumen elektronik.

2. Tindak pidana yang termasuk mengganggu (mengganggu) dokumen atau informasi elektronik antara lain sebagai berikut:

a. Menurut pasal 32, mengganggu informasi atau dokumen elektronik.

b. Pelanggaran sistem elektronik sesuai dengan pasal 33.

3. tindak pidana yang mempermudah melakukan perbuatan melawan hukum sebagaimana dimaksud dalam pasal 34.

4. Menurut Widodo (2013), pemalsuan informasi atau dokumen elektronik merupakan tindak pidana berdasarkan pasal 35.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode semi deskriptif kuantitatif yaitu penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk mendeskripsikan karakteristik individu atau kelompok.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Di era digital seperti sekarang ini, ada kemungkinan modus baru pungli adalah ancaman mengunggah video dan foto pribadi ke publik. Penyidik dari POLRI dan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Subdit Penyidikan dan Penindakan, Direktorat Keamanan Informasi) telah menerima laporan tentang sejumlah contoh metode pemerasan ini. Meskipun ada beberapa laporan, diyakini bahwa pemerasan dengan ancaman untuk membagikan video atau foto pribadi adalah hal biasa. Hal ini karena korban khawatir dengan ancaman tersebut. diajukan oleh pelaku.

Berdasarkan penyelidikan saya terhadap kasus tersebut, secara khusus informasi langsung dari korban yang menyatakan secara kronologis:

Saya Henny Wulandari, dan Icha Murai adalah nama halaman Facebook saya.

Saya berkenalan dengan seseorang melalui Facebook pada pertengahan November 2021 yang mengaku sebagai Randy dan menggunakan nama Bripda Randy Pemalang (bukti terlampir).

Akhirnya saya dan Randy saling bertukar nomor WA dan saling berkomunikasi melalui Facebook Messenger (pesan). Nomor WA saya adalah 08134227331, yang juga merupakan nomor WA Randy.

Randy meminta WA Sex Video Call pada saat itu, tidak menyadari bahwa saya melayani dia. Selain itu, Randy tampaknya telah merekamnya (bukti terlampir).

“Awalnya **Saya** curiga pada saat Akun Fesbuk-ku (**Icha Murai**) dibajak oleh seseorang. Nama Akunnya tetap **Icha Murai**, tapi Status dan Komen-komennya sudah berubah semua. Bahkan menjurus ke Pornografi”

“Tidak lama kemudian, hasil **Sex Video Call Saya** dengan **Randy**, dikirim/disebarkan ke Teman-teman saya. Terus **Saya** di Tilpon melalui WA serta di WA oleh seseorang yang mengaku bernama **Marledi**, dengan Nomer WA: 083176197204, dan disuruh Transfer sebanyak Rp1.000.000 (satu juta rupiah), bila tidak transfer, maka **Sex Video Call** tersebut akan disebar luaskan lagi”

Pada Tanggal 21 Nopember 2021, **Saya** mentransfer melalui BRI, ke Rekening **Marledi** BRI Norek: 578401027933532 (bukti terlampir).

Setelah itu **Marledi** me-WA **Saya** minta di Transfer lagi, dan mengancam bila tidak ditransfer akan menyebarkan **Sex Video Call** tersebut ke berbagai Medsos, seperti Instagram dan lain lain.

Dapat di ketahui bahwa sang pelaku yaitu saudara marled dapat dikenakan pasal dan terancam hukuman:

Pemerasan dengan Ancaman Penyebaran Video Pribadi ke Internet

Pasal 27 ayat (4) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU 19/ 2016), mengatur pemerasan dan ancaman siber:

Setiap orang yang mendistribusikan, mentransmisikan, atau mengizinkan akses ke dokumen elektronik yang berisi ancaman, pemerasan, atau keduanya dengan sengaja dan tanpa izin.

Pasal 45 ayat 4 UU 19/2016 mengatur tentang ancaman pidana dari Pasal 27 ayat 4 UU ITE, yaitu dengan pidana penjara paling lama enam (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. satu miliar

Ketentuan mengenai pemerasan dan/atau pengancaman yang diatur dalam Pasal 27 ayat (4) UU ITE dan perubahannya mengacu pada pemerasan dan/atau pengancaman dalam KUHP ("KUHP" sebagaimana dijelaskan dalam penjelasan).

Pemerasan/pengancaman diatur dalam **Pasal 369 KUHP** yang berbunyi sebagai berikut:

Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan ancaman pencemaran baik dengan lisan maupun tulisan, atau dengan ancaman akan membuka rahasia, memaksa seorang supaya memberikan barang sesuatu yang seluruhnya atau sebagian kepunyaan orang itu atau orang lain atau supaya membuat hutang atau menghapuskan piutang, diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun.

Kejahatan ini hanya dituntut atas pengaduan orang yang dikenakan kejahatan itu.

Namun karena kasus ini spesifik berkaitan dengan tindak pidana yang berkaitan dengan informasi elektronik, maka yang digunakan hanyalah UU ITE dan perubahannya. Hal ini sebagaimana disebutkan dalam **Pasal 63 ayat (2) KUHP**, yaitu:

Jika suatu perbuatan masuk dalam suatu aturan pidana yang umum, diatur pula dalam aturan pidana yang khusus, maka hanya yang khusus itulah yang diterapkan.

KESIMPULAN

Ini adalah temuan dari analisis ini:

1. Penyebaran kejahatan dunia maya dapat dengan mudah dilakukan melalui penggunaan media sosial. Facebook, Instagram, dan Twitter hanyalah beberapa dari platform media sosial di mana terdapat banyak contoh kejahatan dunia maya.
2. Secara umum, berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), kejahatan dunia maya, baik yang terjadi di media sosial atau tidak, tidak akan dituntut.

3. Setiap pengguna media sosial internet harus berupaya untuk mencegah kejahatan dunia maya antara lain dengan menghindari hoax, menghindari virus, menjaga privasi komputer, selalu up to date informasi, menyebarkan informasi positif, dan memperhatikan etika media.sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoni. (2017). Kejahatan Dunia Maya (Cybercrime)dalam Simak Online. *Jurnal Nuraini* , 17 No.2, 261-274.
- Ariyanti, D. S. (2018). *Lebih dari 50% KejahatanSiber Berasal dari Media Sosial*. Diambil dari:<https://teknologi.bisnis.com/read/20180921/84/840939/lebih-dari-50-kejahatan-siber-berasal-dari-media-sosial>.
- Puntoadi, D. (2011). Menciptakan Penjualan melalui *Social Media*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Rastati, R. (2016). Bentuk Perundungan Siber di Media Sosial dan Pencegahannya Bagi Korban dan Pelaku. *Sosioteknologi* , 15 No.2, 169-185.
- Widodo. (2013). *Memerangi Cybercrime* (Karakteristik, Motivasi, dan Strategi Penanganannya dalam Prespektif Kriminologi).Yogyakarta: Aswaja Presindo.