



FENOMENA CYBERSTALKING AKIBAT DARI GAME ONLINE

Chandra Afif

Politeknik Negeri Jakarta.

E-mail : Chandraaf07@gmail.com

Abstract

There are not many cases of severe cyberstalking in Indonesia, but it is possible if this case occurs by paying attention to the increasing number of internet users in Indonesia. cyberstalking The behavior of targeting, cornering or stalking victims and their data using electronic media is included in the category of cyberbullying along with cybersquatting and *Cyberterrorism*. One sector that produces many forms of cyberbullying is the gaming sector. One of the main factors in this case is the defeat of online games or people who enjoy harassing other people in the game for personal satisfaction (internet trolls). Data collection in this study used data collection from various media such as journals, news, and direct experience, where the results of data processing were described. Cyberstalking is an inevitable phenomenon as a result of the development of technology itself, in some cases cyberstalking actors perform their actions by searching for victim data through social media and utilizing this data for personal, other people or even groups' interests.

Keywords: *cyberstalking, cyberbullying, gaming.*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

Introduction

Dunia cyber adalah dunia virtual, di mana setiap orang dapat membangun citra dirinya melalui identitas yang dibuat dan kemudian ditampilkan. Identitas yang muncul di dunia maya mungkin saja bukan identitas asli dari orang yang bersangkutan. Orang bisaf berpura-pura menjadi orang lain atau bahkan dirinya dapat berkhayal menjadi siapapun. Dalam perkembangan game sendiri, game memiliki banyak tema, cerita dan juga genre. Pemain diminta menjalani alur dan cerita dari sebuah game yang mana para prmain akan merasakan seolah-olah bahwa dia adalah pemeran langsung dalam game tersebut (role playing). Game berbasis online multiplayer pun menganut konsep yang serupa, pemain bisa menjadi apapun dan siapapun yang ia inginkan, bahkan dengan identitas yang bukan miliknya dan kemudian berinteraksi dengan orang lain melalui perantaraan game ini.

Game merupakan media online di mana penggunaanya dapat berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan berbagai hal dengan disokong oleh teknologi multimedia yang ada. Game online

sendiri memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif yang diberikan game adalah pemain dapat bersosialisasi dengan pemain lain tanpa dibatasi ruang dan waktu, melatih respon yang cepat dalam berpikir dan bertindak, lingkup pertemanan yang luas dan dapat berasal dari mana saja, tumbuhnya rasa kepedulian dengan membantu teman dalam game tersebut dan masih banyak dampak positif lainnya. Selain dampak positif yang ditimbulkan, dalam game online terdapat pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yang menimbulkan dampak negatif. Berbagai kejahatan yang terjadi di dunia maya saat ini lebih dikenal dengan istilah *cybercrime*.

Cybercrime adalah kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer sebagai alat kejahatan utama. Cybercrime adalah kejahatan yang memanfaatkan teknologi komputer khususnya perkembangan internet.

Salah satu contoh cybercrime adalah tindakan cyberstalking. Cyberstalking dapat diterjemahkan sebagai penguntitan dunia maya.

“Cyberstalking involves using the internet, cell phone, and/or any other electronic communication device to stalk another person. Cyberstalking may involve false accusations, threats, identity theft, and damage to data or equipment, solicitation of minors for sexual purposes, and any other form of repeated offensive behavior. It may include ‘creeping,’ in which a person acquires the personal information about another through the internet, typically social networking sites.”

Cyberstalking termasuk tindakan menggunakan internet, telepon selular, dan/atau sarana komunikasi lain untuk menguntit orang lain. Cyberstalking dapat termasuk tindakan memberikan tuduhan palsu, ancaman, pencurian identitas, perusakan terhadap data atau peralatan, permintaan anak di bawah umur untuk tujuan seksual, dan segala bentuk perilaku ofensif yang berulang. Perbuatan cyberstalking termasuk juga tindakan pergerakan tersembunyi di mana seseorang memperoleh informasi pribadi tentang orang lain melalui internet, biasanya situs jejaring sosial.

Dalam sebuah game, sangat mungkin terjadi seseorang membuat lebih dari satu akun anonim, dengan identitas yang sengaja ia samarkan, dan akun game tersebut sengaja dibuat untuk melakukan tindakan *troll* ataupun cyberbullying. Pelaku biasanya melakukan aksinya dikarenakan perasaan kesal akibat kalah ataupun bertemu dengan pemain *troll* lainnya. Pelaku mencari data korban berdasarkan akun gamenya, pada beberapa kasus pelaku dapat menemukan informasi akun sosial korban yang mengarah kepada pelaku mengumpulkan data personal korban seperti keseharian dan rutinitas korban, yang kemudian melakukan terror.

Penulis *tertarik* untuk melakukan penelitian ini karena berbagai kasus cyberstalking terjadi di dalam masyarakat terkhusus yang terjadi akibat dari *game online* serta menimbulkan gangguan di tengah-tengah masyarakat. Sejauh penelusuran yang dilakukan oleh Penulis, berbagai penelitian terkait dengan cybercrime dan cyberstalking telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, namun penulis belum menemukan penelitian yang secara khusus membahas bagaimana keterkaitan game online dengan kasus cyberstalking maupun cybercrime, sehingga diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kesadaran khalayak umum.

Literatur review

Game Online

Seperti yang dijelaskan dalam KBBI, *game* / permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan. *Online* / daring adalah alam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Dari kedua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* / permainan daring merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dimana pemain terhubung melalui jaringan komputer, internet, dan sebagainya sehingga pemain dapat bermain dari mana saja.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat jika disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Permainan daring memiliki berbagai macam jenis, mulai dari permainan sederhana dengan basis teks hingga permainan yang menggunakan grafik yang kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Cybercrime

Cybercrime merupakan sebuah istilah yang diartikan sebagai kejahatan di dunia maya. Menurut David S. Wall, “cybercrime broadly describes the crimes that take place within that space and the term has come to symbolize insecurity and risk online.” Dalam pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa cybercrime menunjukkan adanya ketidakamanan dan risiko dalam penggunaan media online. Sebagai sebuah kejahatan, cybercrime memenuhi unsur tindakan kejahatan yaitu mengakibatkan terganggunya ketertiban sosial.

Kejahatan yang semula dilakukan di dunia nyata, dipindahkan tempat kejadiannya ke dalam dunia maya. Semula, berbagai kejahatan tersebut dilakukan secara fisik, di mana terjadi pertemuan langsung antara pelaku dan korban. Misalnya, tindakan pencurian, penipuan, pengancaman, penghinaan, pelecehan seksual, dan sebagainya.

Kejahatan yang menggunakan teknologi berbasis komputer dan jaringan telekomunikasi dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis, yaitu:

1. Unauthorized Access to Computer System and Service: akses ilegal terhadap sistem dan layanan komputer;
2. Illegal Contents: konten ilegal;
3. Data Forgery: pencurian data;
4. Cyber Espionage: spionase;
5. Cyber Sabotage and Extortion: sabotase dan pemerasan;
6. Cyber Stalking; penguntitan dunia maya;
7. Offense against Intellectual Property: pelanggaran hak kekayaan intelektual;
8. Infringements of Privacy: pelanggaran privasi.

Cyberstalking

Menurut Black's Law Dictionary 11th edition, cyberstalking adalah:

“Tindakan mengancam, melecehkan, atau mengganggu seseorang melalui berbagai pesan e-mail, seperti melalui internet, khususnya dengan maksud menempatkan penerima dalam ketakutan akan terjadinya tindakan ilegal atau tindakan yang dapat menimbulkan cedera pada penerima atau anggota keluarganya”

Dari rumusan di atas, maka unsur-unsur utama dari cyberstalking adalah:

1. act of threatening, harassing, or annoying someone: tindakan mengancam, melecehkan, atau mengganggu seseorang
2. through internet: melalui internet
3. *with the intent of placing the recipient with fear of an illegal act or injury*: dengan maksud membuat korban takut akan tindakan ilegal atau cedera.

| METHODS OF CYBERSTALKING | % |
|---|------|
| Sent me personal messages (e.g., e-mails) | 92.5 |
| Contacted other people via the Internet in order to defame me, gather information about me, etc. | 72.2 |
| Posted messages to me and made them visible to other users (e.g., forum, chat) | 69.7 |
| Spread falsehoods about me over the net | 62.9 |
| Damaged my reputation by spreading falsehoods (e.g., in e-mails to others, chatrooms, or on a homepage) | 53.9 |
| Published my personal data on the net against my will | 49.6 |
| Falsely accused me of harassing him/her | 45.6 |
| Used the net to induce other persons to contact me (<i>stalking by proxy</i>) | 40.9 |
| Published messages under my name (e.g., formulate malicious comments in my name) | 30.8 |
| Published genuine private/intimate images/videos | 25.6 |
| Published forged embarrassing images of me | 16.0 |
| Downloaded data from my computer without my knowledge/used my PC to download data without my knowledge | 13.0 |
| Sent me viruses/Trojans | 10.8 |
| Placed orders/made purchases in my name | 9.3 |
| Published my image(s)/data on porno Web sites | 6.5 |
| Used my PC to download files from the Internet | 6.0 |
| Used my login data to perform online banking | 2.0 |
| Other | 16.8 |

Gambar 1. Statistik metode cyberstalking

Undang-Undang yang Mengatur Cyberstalking

Melihat berdasarkan unsur-unsur di atas, maka *cyberstalking* dapat dikategorikan sebagai perbuatan yang dilarang dalam Pasal 27 ayat (4) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU ITE”) yang selengkapnya berbunyi:

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 pemerasan dan/atau pengancaman.

Ancaman sanksi bagi pelaku yang melakukan perbuatan tersebut yaitu dijera pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 milyar.

Pada pasal 27 ayat (4) UU ITE ini point yang harus digaris bawahi ada pada perbuatan “mendistribusikan”, “mentransmisikan”, dan “membuat dapat diaksesnya” secara elektronik konten (muatan) pemerasan dan/atau pengancaman oleh seseorang ataupun organisasi atau badan hukum. Berdasarkan point tersebut, maka untuk dapat dijerat dengan Pasal 27 ayat (4) UU ITE, pelaku *cyberbullying* harus mempunyai motif keuntungan ekonomis. Hal ini merupakan lubang dalam UU tersebut karena tidak dapat dipungkiri bahwa tidak semua kasus cyberstalking memiliki motif ekonomis. Selain menggunakan UU ITE, pelaku juga bisa dijerat menggunakan KUHP, seperti contohnya Pasal 368 atau Pasal 335 KUHP.

Namun, berkaitan dengan Pasal 335 KUHP, dikutip dari artikel Perbuatan Tidak Menyenangkan, frasa “perbuatan tidak menyenangkan” dalam Pasal 335 ayat (1) butir 1 KUHP telah dihapuskan melalui Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 1/PUU-XI/2013 (hal. 39 - 40) yang menyatakan bahwa frasa, “sesuatu perbuatan lain maupun perlakuan yang tak menyenangkan” dalam pasal tersebut bertentangan dengan [Undang-Undang Dasar 1945](#) (“UUD 1945”) dan tidak mempunyai kekuatan hukum mengikat.

Method

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan data sekunder, data dalam penelitian ini di dapatkan dari berbagai artikel jurnal, publikasi ilmiah, penelitian dahulu yang relevan dengan keyword Cyberstalking, game online dan dampak game online

Results and Discussion

Fenomena cybercrime khususnya cyberstalking memiliki dampak yang buruk pada para korbannya. Dampak yang dirasakan korban bermacam-macam, mulai dari dampak psikologis, sosial, dan lain-lain. Akibat dari kejahatan ini dapat membuat korban mudah depresi, marah, timbul perasaan gelisah, cemas, menyakiti diri sendiri, bahkan percobaan bunuh diri. Kehidupan sosial korban juga akan terganggu oleh tindakan ini yang mana korban biasanya menarik diri dari lingkungannya, kehilangan kepercayaan diri serta bertindak agresif terhadap teman maupun keluarganya.

Kaitan Antara Game Online dan Cyberstalking

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, game merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Game online sendiri dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu

MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), dan lain sebagainya. Berikut penjelasan dari masing-masing jenis *game online* tersebut :

1. MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game).

Secara definisi, MMORPG merujuk kepada sebuah permainan RPG (*role playing game*) atau game dimana pemain bermain peran menjadi tokoh utama game tersebut dan menjalankan alur cerita yang telah ditentukan dan dimainkan online secara beramai-ramai. Istilah ini pertama kali disebutkan oleh Richard Garriot saat meluncurkan gim bernama Ultima Online pada tahun 1997. Sebelum istilah ini digunakan, genre game ini disebut dengan *Multi User Dungeon (MUD)*. Contoh game online MMORPG ialah Ragnarok Online, Final Fantasy, Assassin Creed, Gashin Impact, dan lain-lain.

2. MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy).

Ciri khas berupa permainan perang yang terdiri atas pembangunan kekuatan/negara, pengumpulan sumberdaya, serta pembangunan dan pengaturan pasukan-pasukan tempur. Disebut strategi karena jenis permainan ini melibatkan pengaturan perang tingkat strategi misalnya pasukan, peperangan, dan diplomasi. Meskipun militer merupakan aspek dominan dalam RTS, RTS juga melibatkan aspek lain seperti ekonomi, pembangunan, dan diplomasi suatu negara. Contoh game online MMORTS ialah Age of Empires, Age of Mythology, Rise of Nations, dan lain-lain.

3. MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter).

MMO FPS merupakan genre untuk game peperangan online, selain MMOFPS ada juga MMPTPS dimana TPS (*Third Person Shooter*) menggunakan sudut pandang orang ketiga sementara FPS menggunakan sudut pandang orang pertama. Yang membedakan dan 2 jenis ini hanya sudut pandangnya saja. Contoh game MMOFPS (TPS) : Counter-Strike Online, Point Blank, WarRock, AVA, Cross fire, Shadow Company, PlanetSide 2, Project Blackout, Battlefield series.

Ketiga contoh genre game yang telah penulis uraikan merupakan jenis game yang membutuhkan pemahaman yang mendalam serta kesabaran dalam memainkannya. Berbeda dengan game offline yang keseimbangan dalam gamenya dapat disesuaikan dengan tingkat kecakapan pemain dalam memainkan game tersebut. Game online tidak dapat sepenuhnya mengatur keseimbangan dalam tiap permainan karena setiap pemain memiliki tingkat kecakapan yang berbeda satu sama lainnya. Dengan keseimbangan yang tidak dapat

diatur ini, kekalahan dalam permainan sangatlah wajar terjadi, namun kekalahan yang berulang kali dapat menyebabkan emosi pemain jadi tidak terkendali dan memunculkan *toxic traits* (perilaku merugikan orang lain).

Perilaku *toxic* pemain dalam sebuah game memiliki bentuk yang berbeda-beda, mulai dari ujaran kebencian, *trolling* pada saat bermain, bullying bahkan melakukan cyberstalking. Menurut riset yang dibuat oleh ADL, 68 persen pemain menjadi korban dari perilaku *toxic traits* berat, yang termasuk ancaman fisik, stalking dan pelecehan, sementara 81 persen dari pemain game online mengalami salah satu bentuk *toxic traits* ini.

Selain akibat dari *toxic traits* ini masih banyak alasan mengapa seseorang melakukan cyberstalking yang berawal dari game online ini. Salah satunya adalah terobsesinya pelaku kejahatan cyberstalking terhadap player ataupun streamer (orang yang menyiarkan dirinya saat melakukan sesuatu, dalam kasus ini saat sedang bermain game) game online, menyebarkan data pribadi korban atau istilah lainnya adalah *doxing*, mengumpulkan informasi tentang korban untuk mencuri identitas korban ataupun melakukan kejahatan di dunia nyata seperti pencurian ataupun pelecehan.

Kasus-Kasus Cyberstalking yang Melibatkan Game Online

Telah banyak terjadi kasus-kasus yang berkaitan dengan cyberstalking namun masih minimnya pemahaman masyarakat bahwa hal ini ada dan bisa saja terjadi di sekitarnya. Di Indonesia sendiri belum terlalu banyak kasus cyberstalking yang ramai dibicarakan namun tidak menutup kemungkinan bahwa kasus cyberstalking ini terjadi. Berikut beberapa kasus cyberstalking :

a. Kasus Nico Deyo dari Milwaukee U.S

Nico Deyo adalah seorang spesialis dibidang e-commerce berumur 33 tahun dari Milwaukee, Amerika Serikat. Dia adalah salah satu korban cyberstalking yang berawal dari sebuah game MMORPG dengan nama "*World of Warcraft*", Game ini cukup populer karena memiliki pilihan yang sangat banyak mulai dari alur cerita yang bagus, pengembangan karakter yang kental dan juga visual yang memukau.

Deyo sebelumnya sama dengan kebanyakan pemain "*World of Warcraft*" lainnya, dia menikmati bermain dengan pemain lainnya dari belahan dunia lain. Kemudian *stalker* mulai melecehkannya dalam forum game tersebut, berpura-pura menjadi dia didalam game dan di lain waktu mengiriminya rentetan pesan twitter, beberapa mengancamnya dengan hal-hal berbau pemerkosaan dan pembunuhan.

Walaupun keberadaan stalker ini tidak membuat Deyo berhenti bermain game itu, pengalaman yang ia alami membuat kesenangannya dalam bermain game tersebut secara online menjadi kurang menyenangkan dan pada akhirnya ia berhenti bermain game itu.

b. **Kasus Mercer Smith Looper dari Boston**

Mercer merupakan wanita berusia 27 tahun yang merupakan seorang *gamer* reguler. Pada sebuah match permainan ia merasa terganggu oleh salah seorang pemain laki-laki memandangnya rendah dirinya hanya karena ia seorang perempuan dan kemudian mencoba mendiktenya dalam bermain permainan tersebut.

Pada awalnya mercer hanya menerima pesan-pesan tidak penting dari stalker kemudian stalker ini berpindah dari game menuju akun sosial medianya, hingga titik puncaknya ada pada saat Mercer dikirim hadiah-hadiah yang tidak ia inginkan seperti sebuah kalung dan pedang yang dikirimkan langsung ke alamat tempat tinggalnya. Suatu ketika bahkan ada seorang stalker dari game yang biasa mercer mainkan muncul di tempat kerjanya setelah memanggilnya beberapa kali.

Merasa muak dengan semua perlakuan stalker-stalker itu, mercer memutuskan untuk mengganti nama yang ia gunakan dalam game dan lebih memilih hanya untuk bermain dengan teman-temannya ataupun bermain sendiri. “*i’m kind of in hiding*” atau yang dapat diterjemahkan menjadi, “aku seperti sedang dalam persembunyian” sebutnya.

Upaya Pencegahan dan Bantuan atas *Cyberstalk*

Dalam menghadapi fenomena *cyberstalk* upaya preventif yang dapat dilakukan terkhususnya pada saat bermain game adalah menjaga kerahasiaan informasi pribadi, jangan menyebarkan foto pribadi tanpa pandang bulu, jangan pernah menekan link mencurigakan yang dikirim melalui media apapun, perhatikan etika dan hukum yang ada di dunia maya, dan lain-lain.

Jika *cyberstalking* telah terjadi, jangan gugup dan pastikan persiapan dengan matang. Pelaku kejahatan *cyberstalking* ini biasanya menikmati saat korban menjadi gugup dan panik, oleh sebab itu pastikan korban tau dan tidak menunjukkan apa yang pelaku inginkan.

Kumpulkan bukti-bukti valid mengenai tindakan yang dilakukan pelaku, simpan semua hal yang berhubungan dengan kejadian seperti pesan ancaman yang dikirim

pelaku, tangkapan layar dari akun pelaku, URL yang berhubungan dengan kejadian, dan lain-lain, setelah itu pastikan menghubungi pihak yang berwenang dalam menangani kasus ini.

Kesimpulan

Kesimpulan penelitian dan analisis yang dapat penulis simpulkan bahwa kasus cyberstalking banyak terjadi di sekitar kita, namun kurangnya pemahaman akan masalah ini membuat kebanyakan orang tidak menganggap masalah ini dengan serius. Pelaku dalam bentuk kejahatan ini memiliki motif yang bermacam-macam, mulai dari emosi, dendam, bahkan obsesi yang mana sangat merugikan korban baik secara psikis maupun fisik.

Fenomena cyberstalking ini menyangkut banyak aspek seperti sosial media sampai game online dan kehadiran kejahatan jenis ini biasanya diakibatkan rasa aman karena sifat dunia maya yang bisa membuat siapapun menjadi anonymous/tanpa identitas sehingga pelaku merasa bahwa apapun yang ia lakukan tidak akan menimbulkan konsekuensi baik terhadap dirinya maupun korban.

Selain itu perlindungan terhadap cyberstalking ini masih memiliki celah yang bisa dimanfaatkan pelaku, khususnya di Indonesia yang mana Undang-Undang yang mengatur cyberstalking masih minim dan belum terlalu jelas. Upaya terbaik yang dapat dilakukan terhadap fenomena cyberstalking ini adalah pencegahan dengan cara memperluas pemahaman tentang apa yang sebaiknya dihindari saat berada di dunia maya.

References

- ADL. (2020, November 18). *ADL*. Retrieved January 23, 2022, from More than 80 Percent of U.S. Online Gamers Have Experienced Harassment: <https://www.adl.org/news/press-releases/more-than-80-percent-of-us-online-gamers-have-experienced-harassment-new-adl>
- Awati, R. (n.d.). *Cyberstalking*. Retrieved January 23, 2022, from TechTarget: <https://www.techtarget.com/searchsecurity/definition/cyberstalking>
- Brenner, S. W. (n.d.). *Cybercrime and The Law, Challenges, Issues and Outcomes*. Boston: Northeastern University .
- Crowell, H. (n.d.). *Why is World of Warcraft so Successful*. Retrieved January 24, 2021, from [street directory: https://www.streetdirectory.com/travel_guide/35489/gaming/why_is_world_of_warcraft_so_successful.html#:~:text=World%20of%20Warcraft%20is%20a,character%20sublime%20look%20to%20it](https://www.streetdirectory.com/travel_guide/35489/gaming/why_is_world_of_warcraft_so_successful.html#:~:text=World%20of%20Warcraft%20is%20a,character%20sublime%20look%20to%20it).
- David, S. W. (n.d.). *Cybercrime, The Transformation of Crime in the Information Age*. United Kingdom: Polity Press.
-

-
- Garner, B. A. (2019). *Black's Law Dictionary*. United state: thomson west.
- Octora, R. (2019). PROBLEMATIKA PENGATURAN CYBERSTALKING (PENGUNTITAN DI DUNIA MAYA) DENGAN MENGGUNAKAN ANNONYMOUS ACCOUNT PADA SOSIAL MEDIA. *Jurnal Hukum Bisnis dan Investasi*.
- Perkasa, R., Nyoman, S., & Turisno, B. (2016). Perlindungan Hukum Pidana Terhadap Konsumen dalam Transaksi Jual Beli Online (E-commerce) di Indonesia. *Diponegoro Law Journal*.
- Reiss, M. D., Curbow, A. B., & Wang, M. Q. (2021). Young Adults' Perceptions of Intimate Partner Cyberstalking: Behaviors, Severity, and Associations with Depressive Symptoms and Social Isolation. *Sexuality & Culture*