



Kekerasan di Layar: Analisis Simulacra dalam Representasi Anak di Media Online

Marisa Elsera

Sosiologi, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

Email: marisaelsera@student.ub.id

Artikelinfo

Artikel history:

Diterima: 22 Oktober 2024
Diterima dalam bentuk
revisi: 20 Oktober 2024
Disubmit: 13 Oktober 2024

Kata Kunci: *representasi;
kekerasan; anak;
simulakra*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bentuk representasi kekerasan pada anak melalui media online. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori simulacra dari Jean Baudrillard. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan kepustakaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa paparan kekerasan di media online mempengaruhi representasi kekerasan pada anak. Akhirnya anak bukan hanya merepresentasikan kekerasan yang ada tapi juga menginternalisasi citra dan narasi yang diproduksi oleh media. Proses imitasi, citra atau duplikasi dari representasi realitas kekerasan kemudian melampaui realitas yang ada sehingga membentuk realitas baru. Kasus-kasus kekerasan anak yang disebabkan oleh media online dapat menggunakan game online, media sosial, film dan televisi hingga aktivitas kreatif yang sering diakses anak. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa desensitisasi terjadi pada anak karena paparan yang berulang.

Coresponden author: Marisa Elsera

Email: marisaelsera@umrah.ac.id

Pendahuluan

Anak didefinisikan sebagai seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. (Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak). Anak tergolong pada kelompok rentan dan memerlukan perlindungan serta perhatian khusus. Perlindungan anak adalah upaya penting untuk memastikan agar setiap anak tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang aman dan sehat. Hal ini mencakup perlindungan dari segala bentuk kekerasan, eksploitasi dan penelantaran. Perlindungan anak merupakan hak bagi anak karena dijamin dalam Konvensi PBB pada tanggal 20 November 1989. Konvensi ini merupakan dokumen penting yang menetapkan hak-hak anak di seluruh dunia dan menjadi pedoman bagi negara-negara dalam melindungi dan memenuhi hak anak.

Berdasarkan konvensi PBB tentang Hak Anak, telah diakui bahwa setiap anak berhak untuk hidup dalam lingkungan yang aman dan mendukung, bebas dari segala bentuk diskriminasi, eksploitasi dan kekerasan. Hak anak juga mencakup hak untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan yang memengaruhi hidup mereka, serta hak untuk mengungkapkan pendapat. Pemenuhan hak anak sering kali mengalami rintangan, mulai dari

keterbatasan sumber daya hingga kurangnya kesadaran masyarakat. Secara struktural, kemiskinan jadi momok yang menghambat akses anak-anak terhadap pendidikan, kesehatan, dan perlindungan. Selain itu, secara kultural stigma sosial dan norma budaya yang diskriminatif dapat menghalangi upaya perlindungan anak. Alasan kultural ini sama berpengaruhnya dengan alasan struktural yang membuat anak rentan terhadap kekerasan dan eksploitasi, baik dilakukan oleh orang asing maupun dari orang terdekat.

Berdasarkan data Sistem Informasi *Online* Perlindungan Perempuan dan Anak (Simfoni PPA) tercatat pada rentang Januari hingga November 2023 terdapat 15.120 kasus kekerasan terhadap anak dengan 12.158 korban anak perempuan dan 4.691 korban anak laki-laki dimana kasus kekerasan seksual menempati urutan pertama dari jumlah korban terbanyak sejak tahun 2019 sampai tahun 2023. Data tersebut menunjukkan tantangan yang masih perlu dihadapi dalam perlindungan anak dan perlu upaya serius dalam menciptakan lingkungan yang aman bagi anak-anak, terutama anak-anak perempuan.

Data Simfoni PPA di atas memperlihatkan bahwa anak perempuan merupakan kelompok yang paling rentan terhadap kekerasan. Diperlukan intervensi lebih besar dalam bentuk pendidikan, kampanye kesadaran, dan perlindungan hukum secara khusus untuk melindungi anak-anak perempuan dari kekerasan. Jika dikerucutkan, kekerasan terhadap anak tertinggi adalah jenis kekerasan seksual yang mengindikasikan upaya pencegahan masih kurang efektif.

Pandangan konvensional mungkin melihat bahwa kekerasan terhadap anak terjadi pada interaksi fisik. Namun, kini nyata bahwa kekerasan terhadap anak juga bisa terjadi melalui interaksi non-fisik atau dunia maya. Adapun bentuk-bentuk kejahatan online mengintai anak seperti cyberbullying, sextortion, scam, hoax, child grooming, pornografi, hingga eksploitasi dan pelecehan seksual anak secara daring. Hal ini menjadi permasalahan global dan regional dan dibutuhkan penanganan kolaborasi multipihak. OCSEA atau Online Child, Sexual, Exploitation, and Abuse merupakan suatu bentuk kekerasan terhadap anak yang mengacu pada situasi yang melibatkan teknologi digital dan internet dan dapat terjadi sepenuhnya secara daring ataupun melalui campuran interaksi daring dan tatap muka antara pelaku dan korban anak-anak. Dengan kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi digital menyebabkan tidak sedikit anak di Indonesia yang terjerat dan menjadi sasaran eksploitasi dan kekerasan seksual di ranah daring. Artikel ini akan membahas mengenai kekerasan terhadap anak secara online dalam pandangan Sosiologis.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu menekankan analisa pada data deskriptif berupa kata-kata tertulis yang diamati. (Moleong, 2018) Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan metode atau pendekatan kepustakaan (library research), yakni dengan membaca, menelaah dan mengkaji buku-buku dan sumber tulisan yang erat kaitannya dengan masalah yang dibahas. Menurut (Afrizal, 2014) bahwa studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yakni suatu penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik (Afrizal, 2014).

1. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini objek penelitian terdiri dari 2 (dua), yaitu objek formal dan objek material (Afrizal, 2014) objek formal dalam penelitian ini berupa data yaitu data yang berhubungan dengan kajian kekerasan terhadap anak dalam dianalisis dengan teori Simulakra, sedangkan objek materialnya berupa sumber data dalam hal ini adalah tinjauan kajian kekerasan terhadap anak dalam dianalisis dengan teori Simulakra.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan September tahun 2024.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi yaitu mengadakan survey bahan kepustakaan untuk mengumpulkan bahan-bahan dan studi literatur yakni mempelajari bahan-bahan yang berkaitan dengan objek penelitian. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung dari individu-individu yang diselidiki atau data tangan pertama, sedangkan data sekunder adalah data yang ada dalam pustaka-pustaka. Data primer dalam penelitian ini adalah buku-buku terkait tinjauan kritis kajian terhadap kekerasan pada anak dalam dunia maya. Didapatkan dari jurnal-jurnal dan berita online. (Afrizal, 2014)

4. Alat Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi sebagai alat untuk pengumpul data karena penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, dengan kata lain menurut (Juhji, 2020) bahwa teknik ini digunakan untuk menghimpun data-data dari sumber primer maupun sekunder.

5. Teknik Analisis Data Analisis data tidak saja dilakukan setelah data terkumpul tetapi sejak tahap pengumpulan data proses analisis telah dilakukan, penulis menggunakan strategi analisis kualitatif, strategi ini dimaksudkan bahwa analisis bertolak dari data-data dan bermuara pada kesimpulan-kesimpulan umum. Metode pembahasan menggunakan metode deskriptif-analisis, yaitu menjelaskan serta mengelaborasi ide-ide utama yang berkenaan dengan topik yang dibahas, kemudian menyajikannya secara kritis melalui sumber-sumber pustaka primer maupun skunder yang berkaitan dengan tema.(Afrizal, 2014)

Hasil dan Pembahasan

Representasi kekerasan terhadap anak dalam dunia maya memiliki dampak signifikan terhadap persepsi anak-anak terhadap kekerasan itu sendiri. Ketika anak-anak terpapar pada konten yang menampilkan kekerasan, baik dalam bentuk video, gambar, atau narasi, mereka cenderung menginternalisasi perilaku tersebut sebagai sesuatu yang biasa atau dapat diterima. Media sosial dan platform digital sering menyajikan kekerasan dengan cara dramatis dan sensational yang dapat menimbulkan desensitisasi. Desensitisasi adalah proses individu menjadi kurang peka atau kurang responsif terhadap stimulus yang sebelumnya dianggap menakutkan atau mengganggu, akibat dari paparan berulang terhadap stimulus tersebut (Elsera, 2018). Dalam konteks kekerasan, desensitisasi dapat terjadi ketika seseorang sering terpapar pada konten kekerasan, sehingga mengurangi reaksi emosional mereka terhadap kekerasan dan

mengubah persepsi mereka terhadap norma sosial yang terkait (Huesmann, L. R., & Taylor, L. D, 2006).

Representasi tidak realistis dan glamorisasi kekerasan dapat menciptakan ilusi bahwa kekerasan adalah metode yang sah untuk menyelesaikan konflik. Kemudian terjadi pemahaman salah kaprah bahwa perilaku agresif sebagai cara yang efektif untuk mendapatkan perhatian atau kekuasaan. Dampak ini dapat berkontribusi pada siklus kekerasan di mana anak-anak tidak hanya menjadi korban tetapi juga pelaku. Pada artikel ini akan dibahas tentang representasi kekerasan terhadap anak dalam dunia maya memengaruhi persepsi anak terhadap kekerasan. Adapun variasi bentuk representasi anak terhadap kekerasan dapat dipengaruhi dari hal berikut:

1. Permainan/ *Game Online*

Media sosial memiliki peran signifikan dalam membentuk representasi anak mengenai kekerasan. Anak memiliki akses pada media video yang tak jarang memuat konten kekerasan yang ekstrem. Anak-anak yang terpapar video, gambar dan narasi kekerasan melalui *game online* menginternalisasi perilaku agresif sebagai perilaku yang normal atau dapat diterima. Banyak game online menyuguhkan konten kekerasan melalui karakter game yang kuat dalam pertempuran atau aksi agresif tanpa ada konsekuensi nyata. Pemerintah Indonesia telah menyatakan sikap untuk memblokir game online jika tetap menyuguhkan konten kekerasan. Adapun list nama game-game online yang memiliki potensi untuk diblokir Kominfo diantara lain berdasarkan radar Semarang Jawa Pos seperti Free Fire, PUBG Mobile, Counter Strike 2 (CS2), Grand Theft Auto, Point Blank dan Genshin Impact (Prasetya, 2024).

Pada awalnya, sebagian *game online* berangkat dari representasi realitas. *Game online* dibuat sebagai salinan yang mencerminkan realitas seperti gambar atau model yang mewakili objek nyata. Sebagian *game online* lainnya berangkat dari distorsi. Berdasarkan teori simulakra dari Jean Baudrillard fenomena sosial dapat direpresentasikan, dapat pula menggantikan pengalaman nyata hingga dapat menciptakan persepsi yang salah atau distorsi terhadap realitas. Konsep ini sangat relevan untuk memahami bagaimana masyarakat berinteraksi dengan informasi dan representasi di era digital. Simulakra bukan sesuatu yang naturalis, tapi terlahir dari sistem teknologi, informasi dan globalisasi. Simulakra terlahir dalam tata dunia yang sudah dipenuhi dengan model-model dan game cybernetic dengan kemampuan operasional total. Simulakra berdiri atas imitasi, citra atau duplikasi dari sesuatu yang sudah ada, diduplikasi ulang sesuai dengan bentuknya yang asli. (Baudrillard, 1981)

Game online juga dibuat dari imitasi, citra atau duplikasi dari representasi realitas. Jadi, merujuk pada pemikiran Jean Baudrillard, game online merupakan dunia simulakra yang terlahir dalam arena sosial masyarakat. Game online kemudian berkembang tidak hanya hingga tahapan

distorsi (menciptakan gambaran yang menyesatkan tentang objek atau ide yang diwakilinya) melainkan hingga tahap dimana simulakra tidak lagi memiliki hubungan dengan kenyataan, berdiri sendiri dan menciptakan realitas baru. Dalam hal ini, game online kemudian membuat orang mulai mempercayai representasi ini sebagai kenyataan. Pada tahap inilah banyak pemain game online sulit untuk membedakan dunia simulakra dengan kenyataan.

Ketika simulakra tidak lagi berhubungan dengan kenyataan, dia menciptakan realitas baru. Begitupun halnya dengan game online yang menciptakan realitas baru yang tidak berdasarkan realitas yang sebenarnya. Game online membangun ekspektasi dan norma baru dalam perilaku sosial anak yang dapat memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan teman sebaya dan dunia di sekitar mereka. *Game online* membangun realitas alternatif yang mungkin mempengaruhi persepsi anak-anak. Ketika game online mengandung kekerasan, maka akan mempengaruhi persepsi anak terhadap kekerasan secara negatif. Anak-anak yang memainkan permainan tersebut akan menginternalisasi perilaku agresif sebagai cara yang dapat diterima untuk menyelesaikan konflik. Kondisi ini pernah terjadi di Serpong seperti diberitakan (Siregar & Maullana, 2022). Berikut ini artikel yang memuat tentang kekerasan:



Gambar 1 Kasus Kekerasan Akibat Game Online, Tahun 2022 (sumber: Kompas.com)

Game online yang mengandung kekerasan jika dimainkan oleh anak akan menimbulkan perasaan menggairahkan dan tidak berbahaya. Jika dibiarkan dalam jangka waktu yang Panjang, akan menimbulkan desensitisasi. Desensitisasi dapat diartikan sebagai proses menjadi kurang responsif atau kurang peka terhadap stimulus. Anak-anak menjadi tidak peka terhadap dampak kekerasan secara emosional dan terhadap cedera tubuh. Pengalaman bermain game ini lebih nyata daripada kekerasan yang sesungguhnya sehingga kekerasan dianggap normal bagi anak-anak dalam interaksi sosial. Anak akan menjadi lebih toleran terhadap perilaku agresif dan menganggap normal dan dapat diterima. Efeknya adalah mengurangi empati dan sensitivitas terhadap dampak negatif dari kekerasan tersebut.

Karakter dalam permainan online dapat mempengaruhi cara pembentukan identitas anak karena mereka dapat mengadopsi perilaku dan karakteristik dari tokoh yang mereka mainkan. Ini dapat mengarah pada pembentukan pandangan bahwa kekerasan adalah cara untuk menunjukkan kekuatan atau keberanian.

Oleh karena memiliki dampak yang serius terhadap karakteristik anak, maka dibuatlah Undang-undang (UU) Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Regulasi tersebut melarang materi tayangan termasuk game online yang terkait persoalan kesusilaan, perjudian, penghinaan, pemerasan, berita bohong, SARA, dan ancaman kekerasan. Selain itu, ada Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Permenkominfo) Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Game.

2. Media Sosial

Media sosial menjadi platform dan aplikasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dan berbagi konten secara daring. Media sosial terdiri dari berbagai kategori, yakni jaringan sosial (Facebook, X, LinkedIn,dll), Platform berbagi konten (Instagram, TikTok, Pinterest,dll), forum diskusi (Reddit, Quora,dll), Blogging (WordPress,dll), Platform Video (Youtube,dll), Aplikasi pesan instan (Whatsapp, Telegram, dll) dan platform live streaming (Facebook Live, Instagram Live, dll). Setiap kategori memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda tapi keseluruhannya berkontribusi pada interaksi dan berbagi informasi di dunia digital.

Pengguna media sosial sangat beragam, mulai dari generasi tua sampai anak-anak (Boomer hingga Post GenZ). Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) terdapat 98 persen dari anak-anak dan remaja tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2024 terdapat 34,40% gen Z dan 9,17 % Post Gen Z menggunakan internet setiap harinya dari total populasi 221 juta orang total pengguna jaringan internet. (Dinas

Komunikasi dan Informatika, 2024). Pengguna media sosial terikat secara emosional dengan realitas. (Hendrawan, 2018)

Selain hiburan, media sosial dapat membawa risiko serius terkait kekerasan. Akses mudah ke konten-konten di media sosial membuat anak kerap terpapar dengan gambar, video dan narasi yang secara gamblang maupun tersirat menampilkan kekerasan. Dampaknya terlihat pada respon anak terhadap kekerasan. Banyak kasus-kasus bullying dan pelecehan yang ditimbulkan dari interaksi di media sosial. Bahkan tidak hanya anak sebagai korban melainkan muncul kasus anak berhadapan dengan hukum (ABH). Seperti kasus kekerasan di Demak (“Kasus Kekerasan Seksual Di Ruang Kelas Yang Jadi Tontonan Pelajar Di Demak,” 2024) dan kasus di Palembang (“Kronologi Siswi SMP Di Palembang Diduga Diperkosa Dan Dibunuh Empat Anak – ‘Pelaku Terpapar Konten Pornografi,’” 2024) menjadi contoh kuatnya paparan media sosial terhadap anak.

Perkembangan media sosial terkini sering tidak lagi mencerminkan kenyataan, melainkan menciptakan realitas baru yang diterima sebagai kebenaran. Di media sosial, kekerasan sering kali disajikan dalam bentuk konten yang menarik perhatian, seperti video atau meme yang dramatis dan sensasional. Representasi ini tidak hanya menggambarkan kekerasan tetapi juga mengubah cara anak-anak memahami dan meresponsnya. Paparan berulang terhadap konten kekerasan di media sosial dapat menyebabkan desensitisasi, di mana anak-anak menjadi kurang peka terhadap kekerasan. Mereka mulai menganggap kekerasan sebagai hal yang biasa dan dapat diterima. Dalam konteks simulakra, anak-anak tidak lagi melihat kekerasan sebagai tindakan yang berdampak negatif, tetapi sebagai hiburan atau cara untuk mendapatkan perhatian, yang mengarah pada normalisasi perilaku agresif. Simulakra bukan hanya tentang representasi, tetapi juga tentang bagaimana anak-anak menginternalisasi dan mereproduksi perilaku tersebut dalam kehidupan nyata.

Kehidupan nyata yang terpapar konten kekerasan di media sosial juga dapat memengaruhi norma sosial (Elsera, 2016). Kekerasan terjadi akibat adanya pelanggaran suatu aturan sosial yang berlaku di dalam masyarakat. Suatu tindakan kekerasan ini menandakan suatu penyimpangan sosial (Iskandar et al., 2022). Ketika kekerasan menjadi bagian dari budaya populer yang dikonsumsi secara luas, persepsi anak-anak tentang apa yang dianggap dapat diterima dalam interaksi sosial bisa berubah. Mereka mungkin mulai melihat kekerasan sebagai cara yang sah untuk menyelesaikan konflik atau mendapatkan kekuasaan.

3. Film dan Program Televisi

Film dan program televisi yang mengandung kekerasan dapat memiliki dampak signifikan pada anak-anak. Ketika anak-anak menonton adegan kekerasan yang disajikan secara

dramatis, mereka mulai menginternalisasi gambaran tersebut sebagai norma perilaku yang dapat diterima (Nisa et al., 2023). Film dan Program TV yang mengandung kekerasan membentuk persepsi anak tentang cara yang sah untuk menyelesaikan konflik. Akibatnya, anak-anak dapat menjadi desensitisasi terhadap kekerasan, melihatnya sebagai hiburan semata dan menganggap tindakan agresif sebagai sesuatu yang biasa dalam interaksi sosial. Anak-anak yang menonton film atau acara televisi dengan tema kekerasan mungkin menginternalisasi perilaku tersebut, melihatnya sebagai cara yang sah untuk menyelesaikan konflik atau mencapai tujuan. Berikut ini contoh pemberitaan mengenai kasus kekerasan yang diakibatkan oleh teknologi digital:



Gambar 2 Kasus Kekerasan Anak Akibat Teknologi Digital, Tahun 2024 (sumber: Kompas.id)

4. Aktivitas Kreatif

Beberapa anak mungkin mengekspresikan pemahaman mereka tentang kekerasan melalui seni, tulisan atau drama, yang dapat mencerminkan bagaimana mereka merespons atau memahami pengalaman kekerasan. Aktivitas kreatif yang melibatkan anak secara langsung bisa jadi berpotensi memberi kontribusi pada pemahaman dan representasi kekerasan terutamanya ketika aktivitas tersebut dipengaruhi oleh konten media yang mereka konsumsi. Aktivitas kreatif ini dapat dilihat sebagai bentuk reproduksi simulakra, di mana anak-anak mengekspresikan kembali gambar atau narasi kekerasan yang telah mereka lihat sebelumnya. Dalam mengadopsi elemen-elemen kekerasan dari film, game, atau media sosial untuk kreasi tidak sekadar membuat representasi tetapi membangun realitas baru yang nantinya mempengaruhi perilakunya. Dengan proses tersebut, kekerasan akan dianggap sebagai bagian

normal dalam ekspresi kreatif, yang pada gilirannya dapat mendesensitisasi mereka terhadap konsekuensi negatif dari tindakan tersebut. Seperti halnya kasus di Batu, Jawa Timur Berikut ini adalah contoh berita tentang anak yang tewas karena di *smack down* temannya:



Gambar 3 Berita Anak Korban Ekspresif Tontonan Kekerasan, Tahun 2018 (sumber: Liputan6.com)

Kesimpulan

Representasi kekerasan terhadap anak di media online disebabkan oleh paparan kekerasan di media online. Konten dan permainan diinternet menginternalisasi tindakan kekerasan sebagai sesuatu yang normal. Anak-anak yang terpapar kekerasan melalui video game, situs jejaring sosial, film dan televisi mulai menganggap bahwa tindakan kekerasan adalah metode yang sah untuk menyelesaikan perselisihan atau konflik.. Teori simulakra menjelaskan bagaimana kenyataan yang dibangkitkan oleh media melebihi realitas, sehingga anak-anak sulit membedakan mana realita dan mana fiksi. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa desensitisasi terjadi pada anak karena paparan yang berulang. Dari media sosial dan game online menyajikan kekerasan, sehingga anak-anak mulai menerima kekerasan sebagai bagian dari norma sosial. Kekerasan anak dalam media online menunjukkan bagaimana representasi dapat melampaui realitas dan menciptakan dampak yang berbahaya bagi masyarakat. Pemahaman ini penting untuk membangun strategi yang lebih efektif dalam mencegah dan menangani kekerasan terhadap anak dalam konteks media digital. Pemerintah telah mengambil langkah dengan mengeluarkan peraturan seperti UU ITE dan klasifikasi game untuk melindungi anak-anak dari paparan konten berbahaya.

Bibliografi

Buku:

- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif* (Edisi 3, Vol. 1). Raja Grafindo.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.
- Elsera, M. (2016). *Sosiologi Perilaku Menyimpang* (1st ed., Vol. 1). UMRAH PRESS.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (38th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1133305>

Jurnal

- Elsera, M. (2018). Pariwisata Dan Pelacuran Anak: Sebuah Input Bagi Pengambil Kebijakan. *Jurnal Ilmu Administrasi Negara*, 4(1), 14–22.
<https://ojs.umrah.ac.id/index.php/juan/article/view/673>
- Iskandar, E., Solina, E., & Elsera, M. (2022). Bullying Pada Remaja di Kota Tanjungpinang. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(Desember), 247–258.
<https://journal.ikmedia.id/index.php/jishum>
- Nisa, K., Sari, N. P., Evelin, J., & Elsera, M. (2023). Peran Kontrol Sosial Keluarga Terhadap Kasus Pelecehan Seksual di Kota Tanjungpinang. *Social Issues Quarterly*, 1(2).

Skripsi:

- Herima, H. B. (2018). Hiperrealitas Pengguna Instagram di Lingkungan Fisip Universitas Maritim Raja Ali Haji. *Hiperrealitas Pengguna Instagram*.

Online:

- Kasus kekerasan seksual di ruang kelas yang jadi tontonan pelajar di Demak. (2024, October 3). *BBC News Indonesia*.
- Dinas Komunikasi dan Informatika. (2024, March 21). *79,5 Persen Remaja Pengguna Internet, Nana Suhendra : Penting Etika Bermedsos bagi Pelajar*. Kabupaten Kuningan
- Kronologi siswi SMP di Palembang diduga diperkosa dan dibunuh empat anak – “Pelaku terpapar konten pornografi.” (2024, September 14). *BBC News Indonesia*.
- Prasetya, A. G. P. (2024, April 23). Kominfo Siap Blokir Game Online yang Mengandung Unsur Kekerasan dan Pornografi, Berikut Listnya. *Radars Semarang*, 1–3.
- Siregar, A. R., & Maullana, I. (2022, May 19). Bocah Dianiaya Teman di Serpong, Korban Dituding Pelaku sebagai Penyebab Kekalahan Game Online. *Kompas.Com*.