

DEGRADASI MORAL SEBAGAI DAMPAK KEJAHATAN SIBER PADA GENERASI MILLENIAL DI INDONESIA

Nurbaiti Ma'rufah¹⁾, Hayatul Khairul Rahmat²⁾, I Dewa Ketut Kerta Widana³⁾

^{1,2,3)}Magister Manajemen Bencana, Fakultas Keamanan Nasional,
Universitas Pertahanan, Indonesia

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah berkembang dengan pesat. Melihat perkembangan tersebut, tidak dapat dipungkiri mampu membawa dampak negatif yang tidak kalah banyak dengan manfaat yang didapatkannya. Ruang baru yang tercipta tersebut tentunya tidak berdampak baik saja, ada beberapa pihak dari generasi millennial memanfaatkan untuk melakukan suatu kejahatan yang dikenal dengan kejahatan siber. Kejahatan siber berdampak kepada generasi millennial terutama penurunan moral yang disebut degradasi moral. Degradasi moral ini terjadi banyak sekali faktor yang mempengaruhi. Penulisan ini disusun menggunakan metode kepustakaan. Adapun temuan dari penulisan ini adalah perkembangan teknologi informasi sangat pesat memunculkan celah untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat merugikan orang lain dan hanya menguntungkan diri sendiri yang disebut kejahatan siber. Generasi millennial yang hidup di era perkembangan teknologi informasi yang pesat perlu membekali diri dengan nilai spiritual dan moral sehingga terbentuk pribadi yang kuat dan kemudian menjadi seorang profesional sehingga bisa menekan angka kejahatan siber. Untuk menekan tren kejahatan siber di Indonesia, maka perlu sistem yang terintegrasi, lembaga yang mengurus kejahatan siber, dan pembentukan Undang-Undang Kejahatan Siber, serta menanamkan nilai spiritual dan moral kepada generasi millennial.

Kata Kunci: Degradasi Moral, Cybercrime, Generasi Millennial.

*Correspondence Address : nurbaiti.marufah@idu.ac.id

DOI : 10.31604/jips.v7i1.2020.191-201

© 2020 UM-Tapsel Press

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komputer saat ini sudah mencapai pada tahap dimana ukurannya semakin kecil, kecepatannya semakin tinggi, namun harganya semakin murah dibandingkan kemampuan kerjanya. Kondisi ini mendorong masyarakat khususnya generasi millennial memanfaatkan komputer sebagai alat bantu pengolahan data dengan membangun sistem pengolahan data yang terkomputerisasi, baik untuk keperluan pribadi maupun organisasi.

Melihat perkembangan tersebut, tidak dapat dipungkiri mampu membawa dampak negatif (*negative effect*) yang tidak kalah banyak dengan manfaat yang didapatkannya. Dengan adanya teknologi komputer telah menciptakan ruang baru yang disebut dengan *cyberspace* yang merupakan sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru yaitu realitas virtual/ *virtual reality* (Ali, 2011). Ruang baru yang tercipta tersebut tentunya tidak berdampak baik saja, ada beberapa pihak dari generasi millennial memanfaatkan untuk melakukan suatu kejahatan yang dikenal dengan kejahatan siber (*cybercrime*). *Cybercrime* merupakan suatu perbuatan melawan

hukum yang dilakukan dengan menggunakan jaringan komputer sebagai sarana atau alat dengan menjadikan komputer sebagai obyek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak dengan merugikan pihak lain.

Generasi millennial merupakan generasi yang lahir pada tahun 1982 sampai tahun 2000 sesuai dengan pendapat Howe dan Strauss (dalam Putra, 2016). Generasi ini merupakan generasi yang sangat menghargai perbedaan, lebih memilih bekerja sama dari menerima perintah, dan sangat pragmatis ketika memecahkan persoalan (Putra, 2016). Generasi millennial merupakan generasi yang berada pada usia produktif. Seiring perkembangan global tentunya moral terus mengalami penurunan yang disebabkan mudahnya mengakses sesuatu baik dengan cara yang baik ataupun tidak.

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat yang kemudian memunculkan kejahatan siber (*cybercrime*) sehingga berdampak kepada generasi millennial terutama penurunan moral yang disebut degradasi moral. Degradasi moral ini terjadi banyak sekali faktor yang mempengaruhi, selain pengaruh

teknologi informasi dan komunikasi yang sangat kuat juga dipengaruhi oleh kurangnya filter akan keterbukaan informasi sehingga membuat seorang bisa mengakses informasi baik dewasa, remaja, maupun anak-anak. Faktor lain seperti pergaulan bebas yang kian tidak terarah dengan acara televisi yang tidak berorientasi mendidik lagi turut mendukung degradasi moral (Cahyo, 2017). Melihat hal tersebut, penulis akan mengupas mengenai degradasi moral sebagai dampak *cybercrime* pada generasi millennial di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penulisan ini disusun menggunakan metode kepustakaan (*library research*). *Library research* ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai referensi bacaan yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, kemudian dilakukan pemahaman cara teliti dan *careful* sehingga mendapatkan sebuah temuan-temuan penelitian (Zed, 2003: 3). Penulis melakukan *literature study* secara mendalam untuk mendukung penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Degradasi Moral: Sebuah Uraian Ringkas

Degradasi dapat diartikan sebagai penurunan derajat, pangkat, dan kedudukan. Degradasi juga bisa diartikan sebagai perubahan yang mengarah kepada kerusakan di muka bumi. Menurut Daryanto (dalam Maisari, 2013), degradasi adalah penurunan mutu atau kemerosotan kedudukan. Adapun degradasi yang dimaksudkan sebagai penurunan kualitas maupun perusakan moral. Menurut Widjaja (dalam Jahroh & Nana, 2016) menyatakan bahwa moral adalah ajaran baik dan buruk tentang perbuatan dan kelakuan (akhlak).

Berdasarkan pendapat di atas, maka disimpulkan yang dimaksud dengan degradasi moral adalah turunnya kesadaran bertingkah laku sesuai dengan aturan yang berlaku sebagai akibat dari kurangnya kesadaran taat kepada hukum, sedangkan hukum itu tertulis di dalam hati manusia yaitu berupa nilai (*value*).

Moral generasi millennial dari tahun ke tahun terus mengalami penurunan kualitas atau degradasi. Dalam segala aspek moral, mulai dari tutur kata, cara berpakaian, dan lain-lain. Degradasi moral ini seakan-akan luput dari

pengamatan dan dibiarkan terus berkembang. Menurut Lickona (dalam Maisari, 2013), terdapat sepuluh tanda-tanda degradasi moral yang merupakan tanda kehancuran suatu bangsa diantaranya meningkatnya kekerasan pada remaja, penggunaan kata-kata yang memburuk, pengaruh *peer group* atau rekan kelompok yang kuat dalam tindak kekerasan, meningkatnya penggunaan narkoba, alkohol dan seks bebas, kaburnya batasan moral baik dan buruk, menurunnya etos kerja, rendahnya rasa hormat kepada guru dan orang tua, rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara, membudayanya ketidak jujuran, adanya saling curiga, dan kebencian di antara sesama.

Dalam membentengi diri dari degradasi moral diperlukanlah karakter diri yang baik dari individu. Lickona (dalam Muslich, 2011) menekankan ada tiga komponen karakter yang baik, yaitu *moral knowing* atau pengetahuan tentang moral berupa kesadaran serta pengetahuan nilai-nilai moral, *moral feeling* atau perasaan tentang moral berupa aspek yang harus ditanamkan berupa sumber energi dari diri manusia untuk bertindak sesuai dengan prinsip moral, dan *moral action* atau perbuatan moral berupa bagaimana membuat

pengetahuan moral dapat diwujudkan menjadi tindakan nyata. Hal ini diperlukan agar generasi millennial mampu memahami, merasakan, dan mengerjakan sekaligus nilai-nilai kebaikan.

Menurut Muthohar (2013), ancaman degradasi moral pada generasi millennial di era digital sangat didukung oleh berbagai faktor yaitu sebagai berikut.

- a. Tersebar luasnya pandangan materialistik tanpa spiritualitas, ukuran kesuksesan lebih diukur pada kesuksesan materiil dan mengenyampingkan moralitas.
- b. Konsep moralitas kesopanan menjadi longgar karena terpengaruh budaya barat akibat dari mudahnya mencari informasi melalui ICT.
- c. Budaya global menawarkan kenikmatan semu melalui 3F yaitu *food, fashion, dan fun*.
- d. Tingkat persaingan semakin tinggi karena terbukanya sekat lokal dan kebanyakan bersifat *online*.
- e. Masyarakat lebih bersifat individualistis dan kurang peduli dengan lingkungannya sehingga kontrol moral terutama pada generasi millennial menjadi rendah.
- f. Keluarga kurang dapat memberi pengarahan, karena masing-masing

orang tua sudah mempunyai kesibukannya masing-masing bahkan *broken home*.

- g. Sebagian besar sekolah tidak sepenuhnya mengontrol perilaku siswa karena keterbatasan waktu, sumber daya, dan sumber dana, ataupun kurang menekankan pentingnya moralitas.

Menemukenali Makna *Cybercrime*: Kejahatan Akibat Pemanfaatan Teknologi Informasi

Cybercrime adalah bentuk-bentuk kejahatan yang timbul karena pemanfaatan teknologi informasi. Beberapa pendapat mengasumsikan bahwa *cybercrime* dengan komputer *crime*. The United State Department of Justice memberikan pengertian bahwa komputer kriminal adalah "*any illegal act requiring knowledge of computer technology for its preparation, investigation, or prosecution*". Sedangkan menurut Hamzah (dalam Hius, Jummaidid & Anhar, 2014) menyebutkan aspek-aspek pidana dalam bidang komputer diartikan sebagai penggunaan komputer secara bebas atau ilegal. Dari beberapa pengertian di atas, *cybercrime* dapat dirumuskan defenisinya sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan

internet yang berbasis pada kecanggihan teknologi, komputer, dan telekomunikasi, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak dengan merugikan pihak lain.

Permasalahan yang diakibatkan oleh penggunaan komputer untuk kepentingan di atas telah mulai menimbulkan berbagai dampak negatif. Baik secara mikro yang dampaknya hanya pada tingkatan personal/ perseorangan, maupun secara makro yang berdampak pada wilayah komunal, publik, serta memiliki efek domino yang luas (Prayudi & Dedy, 2007).

Menurut Hius, Jummaidid & Anhar (2014), *cybercrime* berdasarkan motifnya dapat dibagi dalam beberapa hal sebagai berikut.

- a. *Cybercrime* sebagai tindakan kejahatan murni dapat diartikan bahwa dimana orang yang melakukan kejahatan secara sengaja dan terencana untuk melakukan pengrusakan, pencurian, tindakan anarkis, terhadap suatu sistem informasi atau sistem komputer.
- b. *Cybercrime* sebagai tindakan kejahatan abu-abu dapat diartinya bahwa kejahatan ini tidak jelas antara kejahatan kriminal atau bukan karena dia melakukan pembobolan tetapi tidak merusak,

mencuri, ataupun melakukan perbuatan anarkis terhadap sistem informasi atau sistem komputer tersebut.

- c. *Cybercrime* yang menyerang individu merupakan kejahatan yang dilakukan oleh orang lain dengan motif dendam atau iseng yang bertujuan untuk merusak nama baik, mencoba atau mempermainkan seseorang untuk mendapatkan kepuasan pribadi seperti pornografi, *cyberstalking*, dan lain-lain.
- d. *Cybercrime* yang menyerang hak milik yaitu kejahatan yang dilakukan terhadap karya seseorang dengan motif menggandakan, memasarkan, mengubah yang bertujuan untuk kepentingan pribadi/ umum ataupun demi materi/ nonmateri.
- e. *Cybercrime* yang menyerang pemerintah berupa kejahatan yang dilakukan dengan pemerintah sebagai obyek dengan motif melakukan teror, membajak, maupun merusak keamanan suatu pemerintahan yang bertujuan untuk mengacaukan sistem pemerintahan, atau menghancurkan suatu negara .

Untuk menanggulangi kejahatan komputer atau *cybercrime* yang semakin meluas maka diperlukan suatu kesadaran dari masing-masing negara

akan bahaya penyalahgunaan internet. Menurut Hius, Jummaidi & Anhar (2014), berikut adalah langkah-langkah ataupun cara penanggulangannya secara global.

- a. Modernisasi hukum pidana nasional beserta hukum acaranya diselaraskan dengan konvensi internasional yang terkait dengan kejahatan tersebut.
- b. Peningkatan standar pengamanan sistem jaringan komputer nasional sesuai dengan standar internasional.
- c. Meningkatkan pemahaman serta keahlian aparat hukum mengenai upaya pencegahan, investigasi, dan penuntutan perkara-perkara yang berhubungan dengan *cybercrime*.
- d. Meningkatkan kesadaran warga negara mengenai bahaya *cybercrime* dan pentingnya pencegahan kejahatan tersebut.
- e. Meningkatkan kerja sama antar negara di bidang teknologi mengenai hukum pelanggaran *cybercrime*.

Apa itu Generasi Millennial? Sebuah Kajian Teoritis

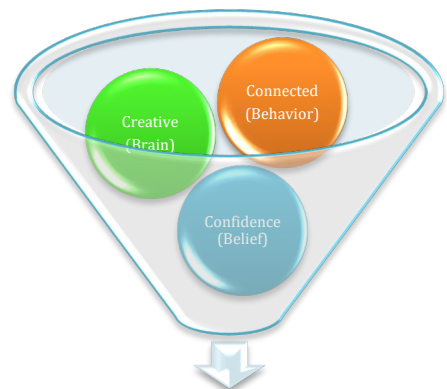
Millennial adalah istilah *cohort* dalam demografi, merupakan kata benda yang berarti pengikut atau kelompok. Saat ini ada empat *cohort* besar dalam demografi, yaitu *Baby*

Boomer (lahir pada tahun 1946-1964), *Gen-X* (lahir pada tahun 1965-1980), *Millennial* (lahir pada tahun 1981-2000), dan *Gen-Z* (lahir pada tahun 2001-sekarang). Dalam literatur lain, Absher dan Amidjaya menyebutkan bahwa generasi millennial merupakan generasi yang lahirnya berkisar antara 1982 sampai dengan 2002, selisih yang tidak terlalu signifikan (Al Walidah, 2017).

Generasi dalam era millennial ini seperti *google generation*, *net generation*, *echo boomers*, dan *dumbest generation*. Oleh karena itu, masyarakat generasi millennial itu bisa ditandai dengan meningkatnya penggunaan alat komunikasi, media dan teknologi informasi yang digunakan seperti internet, MP3 *Player*, *Youtube*, *Facebook*, *Instagram*, dan lain sebagainya. Generasi millennial merupakan inovator karena mereka mencari, belajar, dan bekerja di dalam lingkungan inovasi yang sangat mengandalkan teknologi untuk melakukan perubahan di dalam berbagai aspek kehidupannya (Fatmawati, 2010).

Generasi millennial atau disebut juga *Urban Middle-Class Millennial* memiliki tiga karakter utama yaitu 3C; *connected*, *creative*, dan *confidence*. Pertama, *connected*. Generasi millennial adalah pribadi yang pandai

bersosialisasi, terutama dalam komunitas yang mereka ikuti serta berkelana di media sosial. Kedua, *creative*. Mereka adalah orang yang biasa berpikir *out of the box*, kaya akan ide dan gagasan serta mampu mengkomunikasi-kannya secara cemerlang yang dibuktikan dengan tumbuhnya industri yang dimotori oleh anak muda. Ketiga, *confidence*. Mereka adalah orang yang percaya diri, berani mengungkapkan pendapat, serta tidak sungkan berdebat di depan publik, seperti yang terjadi di media sosial. Berikut gambar karakteristik generasi millennial (Fatmawati, 2010).



The Urban Middle-Class Millennials

Gambar 1. Karakteristik Generasi Millennial

Degradasi Moral sebagai Dampak *Trend Cybercrime* pada Generasi Millennial di Indonesia

Generasi millennial merupakan generasi yang hidup dimana internet dan *gadget* sudah menjadi layaknya seorang kekasih. Tidak sedikit orang yang terlena akan bias internet. Tidak jarang juga orang yang rela kembali ke rumah ketika *gadget* tertinggal di rumah dan sudah dalam perjalanan ke sekolah ataupun kantor. Virus *gadget* dan internet ini telah berpengaruh pada perkembangan informasi dan komunikasi. Menurut data Badan Pusat Statistik yang dikeluarkan tahun 2013, jumlah millennial Indonesia pada tahun 2015 diperkirakan mencapai 33% dari total penduduk Indonesia. Artinya, total populasi millennial pada taun 2015 mencapai 83 juta jiwa. Pada tahun 2020, proporsi millennial dapat mencapai 34% yang berada akan berada pada usia 20 hingga 40 tahun. Pada tahun tersebut, generasi millennial akan menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia karena mulai berkurangnya populasi Gen-X dan *Baby Boomer*.

Seiring perkembangan teknologi internet itu memunculkan suatu kejahatan baru yang disebut *cybercrime*. Kejahatan di internet muncul karena adanya komunikasi dan hubungan

antara satu komputer dengan komputer yang lain melalui suatu jaringan, satu pihak dapat memberikan sesuatu kepada pihak lain dan sebaliknya, satu pihak dapat melihat pihak yang alin dan bahkan satu pihak dapat mengendalikan pihak yang lain. Peringkat Indonesia dalam kejahatan internet di dunia telah menggantikan posisi Ukraina yang sebelumnya menduduki posisi pertama. Menurut penelitian Verisign, perusahaan yang memberikan pelayanan intelijen di dunia maya yang berpusat di California Amerika Serikat, Indonesia tercatat memiliki persentase paling tinggi terjadinya kejahatan ini (Danuri & Suharnawi, 2017).

Kejahatan *cybercrime* memiliki karakteristik tidak hanya lingkup nasional namun juga bersifat global yang dapat menembus ruang dan waktu, tidak ada batas negara, tidak mengenal yuridiksi, dan dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja. *Trend cybercrime* di Indonesia terjadi dalam berbagai sektor seperti sektor perbankan, sektor pemerintahan, sektor pendidikan, dan sektor bisnis. Secara khusus, dibahas dalam sektor pendidikan. Dunia pendidikan sepertinya tidak terjadi serangan dari *cyber*. Tetapi patut diteliti bahwa para *cyber* tidak menyerang secara langsung

tetapi mereka memberikan akses kepada user berupa anak-anak dan remaja yang terlingkup dalam generasi millennial untuk bisa mengakses situs-situs yang berbau pornografi. Bahkan strategi pencegahan yang telah dibangun oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia dibobol dan dibiarkan tanpa filter bagi masyarakat. Belum lagi berbagai jenis permainan yang didalamnya terdapat adegan sensual dan berbau seks yang dapat dengan mudah diunduh dan dipasang pada komputer dan *gadget*. Lambat laun ketika generasi millennial khususnya remaja sering mengkonsumsi hal demikian akan berdampak pada kemerosotan karakter atau dikenal dengan degradasi moral.

Dalam sektor bisnis, *trend cybercrime* diawali dengan munculnya beberapa toko *online* milik masyarakat dan implementasi dari beberapa *open source* yang memudahkan mereka untuk mendesain toko yang memiliki. Kejahatan yang muncul dalam bidang ini antara lain munculnya penipuan terhadap konsumen dan pemalsuan data-data milik seseorang untuk mengelabui user. Tindakan *cybercrime* ini sangat bertentangan etika profesi seorang pekerja dalam teknologi informasi. Menurut Saputra (2018), kode etik

seorang programmer sebagai pengembang dalam teknologi informasi yaitu: (a) seorang programmer tidak boleh membuat atau mendistribusikan *malware*, (b) seorang programmer tidak boleh menulis kode yang sulit diikuti dengan sengaja, (c) seorang programmer tidak boleh menggunakan ulang kode dengan hak cipta kecuali telah membeli atau telah meminta izin, (d) tidak boleh membeberkan data penting karyawan dalam perusahaan, (e) tidak boleh memberitahu masalah keuangan pada pekerja dalam pengembangan suatu proyek, (f) tidak boleh mengambil keuntungan dari pekerjaan orang lain, (g) tidak boleh mempermalukan profesi, dan (h) terus mengikuti pada perkembangan ilmu komputer.

Berdasarkan kode etik di atas, dapat dilihat bahwa *cybercrime* tentu akan merugikan suatu profesi tertentu dan juga berdampak luas terhadap masyarakat. Untuk itu, perlulah suatu usaha sehingga kejahatan *cybercrime* tidak berdampak kepada generasi millennial terutama dalam permasalahan moral yang terus terdegradasi. Dalam hal ini, ada beberapa cara seperti mengamankan sistem yang harus terintegrasi secara keseluruhan sistem dengan tujuan mempersempit celah

akses pengguna yang merugikan dan dapat dilakukan langkah awal dengan pemasangan sistem antivirus yang profesional. Selain itu, perlu juga usaha untuk menekan *cybercrime* dari pemerintahan dengan adanya lembaga penanganan *cybercrime* dan pembuatan undang-undang tentang *cybercrime*. Adapun lembaga yang menangani *cybercrime* sudah ada di Indonesia yang disebut *Indonesian Computer Emergency Response Team* (IDCERT) yang merupakan unit sebagai *point of contact* bagi orang untuk melaporkan masalah keamanan komputer. Untuk perundang-undangan mengenai landasan hukum *cybercrime* di Indonesia menggunakan KUHP pasal 362 dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang disahkan pada tanggal 27 Oktober 2016.

Sedangkan, untuk generasi millennial yang sudah terpapar oleh *cybercrime* khususnya berdampak pada degradasi moral. Degradasi moral juga dikenal dengan dekadensi moral. Dekadensi moral artinya kemerosotan moral. Untuk itu, perlulah suatu penanganan agar meminimalisir dekadensi moral generasi millennial dengan memberikan pendidikan agama untuk menanamkan benih-benih nilai spiritual dan moral dalam kehidupan

sehari-hari (Iskarim, 2016). Ketika seseorang sudah memiliki moral yang bagus dan spiritual yang kuat maka kejahatan *cybercrime* dapat diminimalisir, baik untuk orang yang terkena *cybercrime* atau pelaku *cybercrime* tidak akan melakukan kejahatan itu.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, adapun simpulan dari tulisan ini adalah sebagai berikut:

- a. Degradasi moral dan *cyber crime* merupakan dua hal yang saling berkaitan. Ketika perkembangan ICT sangat pesat memunculkan celah untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat merugikan orang lain dan hanya menguntungkan diri sendiri yang disebut *cybercrime*.
- b. Generasi millennial yang hidup di era perkembangan ICT yang pesat perlu membekali diri dengan nilai spiritual dan moral sehingga terbentuk pribadi yang kuat dan kemudian menjadi seorang profesional sehingga bisa menekan angka *cybercrime*.

c. Untuk menekan *trend cybercrime* di Indonesia, maka perlu sistem yang terintegrasi, lembaga yang mengurus *cybercrime*, dan pembentukan Undang-Undang *cybercrime* serta menanamkan nilai spiritual dan moral kepada generasi millennial.

Komputer Universitas Ubudiyah Indonesia Banda Aceh.

Iskarim, M. (2016). Dekadensi Moral di Kalangan Pelajar (Revitalisasi Strategi PAI dalam Menumbuhkan Moralitas Generasi Bangsa). *Edukasia Islamika*, 1(1).

Jahroh, W.S., & Nana S. (2016). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Mengatasi Degradasi Moral. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Universitas Sebelas Maret.*

DAFTAR PUSTAKA

Al Walidah, I. (2017). Tabayyun di Era Generasi Millennial. *Jurnal Living Hadis*, 2(1).

Ali, I. (2011). Kejahatan Terhadap Informasi (Cybercrime) dalam Konteks Perpustakaan Digital. Retrieved from <http://eprints.rclis.org/16968/>, diakses tanggal 1 April 2020.

Cahyo, E. D. (2017). Pendidikan Karakter Guna Menanggulangi Dekadensi Moral yang Terjadi pada Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1).

Danuri, M. & Suharnawi. (2017). Trend Cyber Crime dan Teknologi Informasi di Indonesia. *Jurnal INFOKAM*, 13(2).

Fatmawati, E. (2010). Pergeseran Paradigma Perpustakaan Generasi Millennial. *Jurnal Visi Pustaka*, 12(2).

Hius, J. J., Jummaid S., & Anhar, N. (2014). Mengenal dan Mengantisipasi Kegiatan Cybercrime pada Aktivitas Online Sehari-hari dalam Pendidikan, Pemerintahan, dan Industri dan Aspek Hukum yang Berlaku. *Prosiding Seminar Nasional Ilmiah*

Maisari, A. (2013). Pengaruh Kontrol Diri dan Lingkungan Keluarga Terhadap Degradasi Moral pada Usia Sekolah di Kelas VIII MTs Nahdlatul Ulama Kaliawi Tanjung Karang Pusat Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013 (*Bachelor Thesis*). Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Muslich, M. (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensiona*". Jakarta: Bumi Aksara.

Muthohar, S. (2013). Antisipasi Degradasi Moral di Era Global. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2).

Prayudi, Y., & Dedy S. N. (2007). Antisipasi Cybercrime Menggunakan Teknik Komputer Forensik. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.*

Putra, Y. S. (2016). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Jurnal Ilmiah Among Makarti*, 9(18).