

BAB II. KONTEN LELUCON PRAKTIKAL

II.1 Pengertian Konten

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI, konten adalah sebuah informasi yang tersedia melalui sebuah media atau dari sebuah produk, namun secara umum konten adalah isi sebuah media yang disampaikan melalui berbagai medium. Yang dimaksud dari konten pada media adalah suatu alat yang menjadi media komunikasi antar pengguna media elektronik, dengan kemajuan teknologi yang ada sekarang, ada juga yang disebut dengan konten digital. (Wicaksono 2023)

II.1.1 Pengertian Konten Digital

Konten digital merupakan informasi yang tersedia secara online yang dapat diunduh atau didistribusikan di media elektronik, konten digital mengacu pada semua jenis media yang digunakan untuk terlihat dengan pengunjung atau pengguna situs. Berikut ini adalah jenis-jenis konten yang tersedia di media elektronik:

- **Konten Positif**

Konten positif menurut kominfo adalah portal berita, blog, media sosial, website, dan juga informasi lain yang berisi tentang edukasi, dan pengalaman baik yang bisa menginspirasi masyarakat secara umum. Berikut adalah jenis konten positif yang dapat ditemui di internet:

- **Konten inspiratif**

Konten inspiratif adalah konten yang dapat memberikan efek positif dan dapat memberikan inspirasi pada penontonnya, inspirasi yang dapat dituangkan dalam berbagai media. Konten inspiratif yang paling mudah dibuat yaitu mengutip kata-kata bijak atau kata-kata mutiara. (Moedasir 2022)

- **Konten edukatif**

Konten edukatif merupakan konten yang ditujukan untuk memberikan informasi berupa materi pembelajaran yang diharapkan bisa menambah ilmu para penontonnya, konten edukatif mencakup banyak hal, namun biasanya

berisi tentang materi materi pembelajaran pelajaran umum, ilmu kesehatan, ilmu sains, tutorial, dan lain sebagainya. (Moedasir 2022)

- Konten informatif

Konten informatif merupakan konten yang penting bagi masyarakat, konten informasi merupakan salah satu konten yang paling dicari banyak orang. Jenis konten informatif biasanya dibuat dan disampaikan sesuai dengan kondisi yang ada, pembuat konten harus menyampaikan informasi yang benar adanya, fakta, tepat dan akurat. Salah satu contoh konten informatif adalah konten informasi berita, berita baru dan yang sedang banyak diperbincangkan masyarakat. (Moedasir 2022)

- Konten hiburan

Konten hiburan merupakan konten yang paling diminati dan digemari oleh banyak orang, bisa dilihat dari banyaknya orang yang mengisi waktu dengan menatap layar *handphone* dan mencari konten hiburan untuk menemaninya di waktu kosong. Komedi, anekdot/cerita lucu, karya seni seseorang (video atau gambar), *meme* atau konten audio seperti podcast yang memberikan percakapan lucu, merupakan contoh dari konten hiburan itu sendiri. (Moedasir 2022)

- Konten Vlog

Vlog lebih dikenal sebagai konten yang menceritakan sebuah kisah yang dikemas dalam bentuk media video, dan mengunggahnya di berbagai platform seperti YouTube. Berbeda dengan Blog yang lebih dikenal sebagai cerita pribadi yang dituliskan dalam media artikel tulisan yang diunggah di sebuah website. (Moedasir 2022)

- Konten Negatif

Konten negatif merupakan jenis konten yang dianggap secara umum tidak menyenangkan, dapat menimbulkan dampak negatif kepada orang-orang yang mengkonsumsinya dan juga dapat merugikan orang lain. Konten negatif sering mencakup konten yang mengandung kekerasan, pelecehan, diskriminasi, intimidasi atau konten yang dapat merusak emosional para penontonnya.

Kominfo telah melaksanakan penanganan untuk konten negatif yang merupakan perwujudan dari apa yang telah diamanatkan pada Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik atau biasa disingkat ITE. Dalam UU ITE terdapat pasal yang berisi perbuatan yang dilarang yang dilakukan didalam internet. Dalam penanganan konten negatif dilakukan klasifikasi untuk memudahkan pengelolaannya. Berikut adalah ragam konten yang bisa diadukan kepada kominfo. (Kominfo 2017)

Sepanjang tahun 2022 Kominfo telah memblokir 437.741 konten negatif, berikut adalah konten negatif yang telah di blokir oleh Kominfo; Perjudian, pornografi, hak kekayaan intelektual, penipuan, konten negatif yang direkomendasikan instansi sector ,kekerasan/kekerasan pada anak, berita bohong/hoax, perdagangan produk dengan aturan khusus, konten eksploitasi anak, konten yang mengandung kekerasan seksual.(Kominfo 2020)

II.2 Lelucon Praktikal

II.2.1 Pengertian Lelucon Praktikal

Prank merupakan sebuah lelucon praktikal atau sebuah trik yang dilakukan oleh seseorang atau beberapa orang yang pada umumnya menyebabkan korbannya terkejut, tidak nyaman, atau kebingungan. Prank termasuk dalam kategori komedi gelap, yang artinya bercandaan tersebut mengandung hal-hal yang dinilai negatif oleh sebagian orang, selain itu prank juga dinilai mengundang kontroversi. (Utami 2020)

Prank diambil dari kata '*practical joke*' atau jika diartikan kedalam bahasa Indonesia berarti 'lelucon praktikal'. Menurut Cambridge Dictionary, prank adalah sebuah trik yang bermaksud untuk melucu, namun tidak untuk menyebabkan kerugian, prank semakin berkembang sehingga diartikan menjadi sebuah trik yang dilakukan seseorang untuk membuat korbannya merasa malu, kebingungan, dan merasa tidak nyaman, orang yang melakukan prank biasanya disebut dengan 'practical joker' atau 'prankster' (Prambors 2022)

Prank merupakan salah satu konten yang ada di media sosial seperti YouTube, Instagram dan Tiktok. Konten sendiri adalah isi dalam suatu video, blog atau artikel pada situs-situs tertentu yang sifatnya memberikan informasi secara terstruktur. Untuk konten video yang ada dalam situs YouTube merupakan konten yang dibuat penggunaanya dengan berbagai macam jenis genre dengan sesuka hati mereka, melalui YouTube mereka bisa mendapatkan banyak *audience* yang dapat membuat mereka terkenal yang bergantung dengan keunikan dari setiap konten yang dibuatnya. Karena YouTube merupakan media *online*, tentu saja dalam konten video terdapat unsur-unsur yang dinikmati oleh penontonya atau *audience* antara lain seperti durasi video, kualitas video, variasi konten dan ekspresi (Anggono and Putri 2020). Suatu tayangan memiliki pengaruh terhadap suatu persepsi, sikap dan sifat khalayaknya, terdapat pengaruh kuat antara informasi di media terhadap persepsi seorang remaja tentang konten sosial media berupa *vlog*. Responden percaya bahwa konten *vlog* yang berisikan nilai-nilai negatif dapat berdampak buruk pada khalayak. (Moulita 2021)

Terdapat 4 hal yang dapat menjadi perhatian terkait literasi media, yaitu 1) Media massa memiliki potensi negatif terhadap khalayak; 2) Tujuan literasi media adalah membantu orang untuk melindungi dirinya dari potensi negatif; 3) Literasi media perlu ditanamkan pada diri seseorang karena tidak dimiliki oleh seseorang secara alamiah; dan 4) Literasi media bersifat multidimensi pada seseorang baik kognitif, afektif, ataupun perilaku, serta berkaitan secara institusional dan budaya. (Moulita 2021)

Video adalah salah satu jenis media yang dinilai menarik, karena mudah diakses dan dapat dipahami, banyak pula konten video yang mempunyai durasi pendek sehingga berisi konten yang singkat dan padat. Pembuatan konten video, terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan, mulai dari tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Membuat *vlog*, yang harus anda persiapkan terlebih dahulu adalah mempersiapkan alat dan bahan untuk membuat video. Perangkat yang digunakan dapat berupa *smartphone*, laptop, Komputer, ataupun tablet. Perangkat lunak yang dapat menggunakan adalah antara lain *Adobe Premiere*, *Filmora*, *Capcut*, dan lain sebagainya. Tahap terakhir, carilah lokasi untuk proses pembuatan video. Persiapan

naskah atau pembahasan mengenai informasi yang ingin disampaikan kepada penonton. (Moulita 2021)

Youtube adalah sebuah situs web untuk berbagi video yang populer, dimana pengguna dapat memuat, menonton, dan membagikan video secara gratis. *Youtube* berdiri pada bulan Februari tahun 2005 oleh 3 orang mantan karyawan *PayPal*, yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Pelanggan sebuah *Channel* di YouTube dinamakan *Subscriber*, *Subscriber* atau pelanggan adalah penonton yang telah menyatakan bahwa mereka ingin menonton lebih banyak konten, *Subscriber* berperan penting dalam kesuksesan seorang konten kreator di *Youtube*, karena mereka sering menonton *channel* konten kreator dibandingkan penonton yang tidak *subscribe* (Setiawan 2019). *Youtube* sendiri telah mengeluarkan kebijakan terkait konten *prank*, seperti *Youtube* dapat menghapus konten apa saja yang dianggap melampaui batas, melarang beredarnya konten yang dapat membahayakan fisik, serta tidak mengizinkan lelucon yang dapat menyebabkan tekanan emosi yang parah pada anak-anak. (Moulita 2021)

II.2.1.1 Sejarah Lelucon Praktikal

Sejarah lelucon praktikal telah didokumentasikan dalam literatur abad kuno dan pertengahan melalui permainan kata-kata, lelucon, dan ritual-ritual lucu. Peningkatan kekuatan si pelaku lelucon praktikal dan melemahkan korban, kelompok yang mentertawai korban dianggap sebagai pola pengucilan atau penyertaan sosial, reputasi, atau penghinaan. (Moulita 2021)

Practical jokes atau *prank* sudah dikenal pada tahun 1804, sebelumnya candaan sejenis itu disebut *handicraft joke*. *Prank* sangat erat dengan *April Mop* atau *April Fools Day*. National Post mengatakan, *prank* telah muncul pada abad ke-13 atau lebih tepatnya pada tahun 1392. Berbeda dengan istilah *April Mop*, istilah *April Mop* lahir pada abad ke-16. Menurut *History*, *April Mop* yang biasanya dirayakan tanggal 1 April belum diketahui asal usul yang jelas dan masih menjadi misteri sampai saat ini.

Prank tertua yang pernah dilakukan adalah di era Kekaisaran Romawi Elagabalus.

Arkeolog Australia Warwick Ball telah mencatat sejarah Elagabalus yang menjabat pada tahun 218 sampai 222 itu pada karya tulisnya “*Rome in the East: The Transformation of an Empire*”. Prank yang dilakukan oleh Elagabalus dan anak buahnya adalah membuat tamunya terduduk ke lantai yang keras. (Prambors 2022)

II.2.1.2 Dampak Lelucon Praktikal

- Dampak Positif

Memang jika ditelaah, konten prank lebih banyak menimbulkan dampak negatif daripada dampak positif. Tetapi bukan berarti, tidak ada sama sekali dampak positif dari konten prank, dampak positif konten prank yaitu bisa menjadi hiburan orang-orang dan menjadi kesenangan semata yang dapat mengundang tawa. (Quirinno 2022)

- Dampak Negatif

Prank memiliki dampak negatif yang dapat timbul dari masyarakat ataupun korban tanpa disadari oleh pelaku *prank* itu sendiri, diantaranya adalah

1. dapat meningkatnya masalah kepercayaan antar masyarakat, sebagian besar dari aksi prank berupa candaan yang berbalut kebohongan, akibat dari kebohongan yang berulang ulang dapat menimbulkan rasa tidak percaya atau biasa disebut *trust issue* korban kepada pelaku prank. Hal tersebut terjadi karena korban merasa dikhianati dan dikecewakan oleh pelaku (Logos 2022)
2. Penelitian antara pengaruh *prank* terhadap hubungan pasangan remaja di Siprus Utara, ditemukan bahwa *prank* dapat menurunkan tingkat kepuasan dalam hubungan antar pasangan. (Moulita 2021)
3. Dianggap sebagai perilaku intimidasi, pelecehan, pengucilan dan prasangka jahat.
4. Memicu stress: prank yang berlebihan akan menimbulkan amarah, rasa sedih dan frustrasi. (Nugraha 2022)
5. Rasa cemas, takut, dan trauma: prank yang berlebihan dan membahayakan dapat membuat korban menjadi trauma, trauma tersebut ditimbulkan dari perasaan cemas dan rasa takut yang berlebihan (Nugraha 2022)
6. Merasa tidak berharga: saat orang-orang menertawakan dan mempermalukan kita

serta tidak ada satu orangpun yang membela, pengalaman buruk dan perasaan dipermalukan itu dapat membuat kita menjadi merasa tidak berharga didepan orang banyak. (Nugraha 2022)

7. Menjadi pelaku *Bullying*: Jika korban tidak dapat melampiaskan amarah kepada pelaku prank maka korban akan melampiaskan amarahnya kepada orang lain. (Nugraha 2022)

Menurut Justin Gunnell, seorang pengacara firma hukum Sher Tremonte di New York, prank boleh dilakukan apabila tidak menghancurkan asset siapapun, tidak memermalukan siapapun didepan umum, tidak memiliki resiko yang berbahaya yang dapat mencederai seseorang, tidak mengolok-olok ras, agama, dll (Nugraha 2022)

II.2.1.3 Kasus Lelucon Praktikal Yang Mengakibatkan Maut

1. Seorang remaja 15 tahun tewas akibat diceburkan ke dalam underpass oleh teman temannya yang berniat untuk mengerjainya di hari ulang tahunnya. (Ponge 2020)
2. Seorang siswi SMP tewas akibat depresi yang berawal dari surprise ulang tahunnya yang dituduh mencuri. (Muslimah 2022)
3. “Challenge malaikat maut” prank yang memakan korban remaja pembuat konten, seorang remaja tewas akibat membuat challenge malaikat maut, remaja tersebut justru tewas terlindas truk. Dalam challenge tersebut para remaja mengenakan pakaian seperti pocong dan berusaha membuat kaget seorang supir truk. (Gunawan 2021)

II.2.1.4 Sikap Masyarakat Terhadap Lelucon Praktikal

Sikap yang muncul pada responden yang menonton konten *prank* adalah tidak setuju untuk merekomendasikan konten tersebut kepada teman, saudara, orang tua, serta tidak setuju untuk mengikuti apa yang ada dalam konten *prank*. (Moulita 2021)

Perilaku YouTuber tersebut juga dicap sebagai anti sosial karena dianggap berseberangan dengan kebiasaan masyarakat, sehingga dari hal tersebut banyak masyarakat yang menghujat suatu konten *prank* YouTuber yang memang sangat tidak sesuai dengan kebiasaan masyarakat, bahkan sampai berurusan dengan hukum.

(Isnawan 2021)

Seseorang yang memiliki kepribadian ini dan membuat konten lelucon praktikal, secara teratur akan melanggar nilai dan norma sosial yang berlaku di dalam masyarakat. Aktivitas yang dilakukan ini akan mereka lakukan secara ilegal dan tidak sesuai ketentuan yang berlaku di masyarakat. Perilaku ini dinilai sangat licin dan sering memutarbalikkan fakta hanya untuk mencapai tujuannya. Siasat inilah yang sering digunakan untuk meraih apa yang mereka inginkan.

Hubungan yang signifikan antara tayangan video *challenge* dengan perilaku pelajar. Salah satu konten yang cukup populer adalah jenis *prank*, yaitu suatu konten yang memuat aksi atau trik si pembuat video (kreator) untuk mengerjai orang lain. (Moulita 2021)

Saat ini prank menjadi populer, prank itu sendiri merujuk pada bercandaan yang dibuat dengan cara mengelabui target, tetapi sering juga prank menuai kontroversial karena korban sering merasa dirugikan. (Ardianingsih 2020)

Prank sama saja mempergunakan cara menipu untuk menghibur, jika dibiasakan akan mempengaruhi kejujuran di dunia nyata, prank juga terkadang membahayakan, salah satu contohnya adalah prank hantu. Prank merupakan hal yang tidak memiliki nilai edukasi, malah membuat anak-anak ikut-ikutan membuat prank. (Ibrohim 2020)

II.2.1.5 Tanggapan Psikolog Terhadap Lelucon Praktikal

Orang yang membuat konten prank sadar dengan apa tujuan dan resiko yang akan dia terima, namun semua itu akan tetap mereka lakukan karena konten tersebut merupakan cara mereka untuk mencari nafkah. (Angelina 2021)

Dosen fakultas psikologi Universitas Pancasila berpendapat bahwa konten prank bukan sesuatu yang mengherankan, itu adalah sebuah konsekuensi logis ketika seseorang menjadikan sosial media nya sebagai *platform* utama dalam kehidupan. (Elgawindasari

2022)

Dilansir dari *Halodoc*, kriminolog dari University of Derby, Tony Blockley, mengatakan bahwa rasa ingin menakut-nakuti atau Tindakan iseng untuk memberi kejutan yang sekarang disebut prank adalah obsesi manusia terhadap sesuatu yang bersifat sensasional. (Elgawindasari 2022)

II.2.1.6 Jenis Lelucon Praktikal Indonesia Yang Menuai Kontroversi

Banyak sekali prank yang beredar di sosial media saat ini, dari mulai yang kontroversi sampai yang aman sekalipun. Berikut adalah contoh beberapa prank yang menuai kontroversi:

1. Lelucon praktikal sembako palsu

Konten lelucon praktikal sembako palsu merupakan lelucon praktikal yang sempat ramai dibicarakan oleh *netizen* beberapa tahun kemarin, yang dilakukan oleh Ferdian Paleka, Ferdian Paleka adalah seorang konten kreator *youtube* yang menipu transpuan dengan cara memberikan sembako palsu yang berisikan sampah dan batu bata.

2. Lelucon praktikal *Gold Digger*/prank cewek matre

Konten lelucon praktikal *Gold Digger* sempat ramai di sosial media beberapa tahun yang lalu, lelucon praktikal tersebut juga salah satu lelucon praktikal yang dinilai banyak diminati oleh *netizen* seluruh dunia, yang dimana lelucon praktikal ini biasanya untuk memperlihatkan sifat materialistis dari wanita wanita yang ada diluar sana. Biasanya pelaku lelucon praktikal ini adalah seorang lelaki yang ingin mencoba menarik perhatian seorang wanita, dan jika wanita tersebut tidak tertarik pada sang korban entah itu karena pelaku tidak menarik menurut sang korban, atau pelaku terlihat seperti orang susah. Pada saat ditolak pelaku akan mengambil kendaraan mewahnya dan menghampiri si wanita yang sudah menolak si pelaku, guna untuk melihat ekspresi sang korban apakah ada penyesalan atau tidak.

3. Lelucon praktikal batalkan puasa demi uang

Lelucon praktikal batalkan puasa demi uang dilakukan oleh konten kreator *youtube*

yang akun nya bernama “hasanjr11”, dalam konten tersebut terlihat ada seseorang yang membawa pizza dan menawarkan kepada orang yang ada disekitarnya saat berpuasa, jika orang tersebut berani membatalkan puasanya dengan memakan pizza tersebut, maka orang tersebut akan diberikan uang tunai sebesar 10 Juta rupiah. Namun prank tersebut dinilai negatif oleh masyarakat lantaran mempermainkan seseorang yang sedang ibadah.

4. Lelucon praktikal pesan makanan melalui ojek *online*

Salah satu lelucon praktikal yang dinilai keterlaluhan oleh netizen yaitu mempermainkan tukang ojek online, banyak konten kreator *youtube* di Indonesia yang sengaja memesan makanan dalam jumlah dan nominal yang besar, namun saat pengemudi ojek online itu sampai ditujuan, mereka dibuat bingung karena tidak adanya konfirmasi dari pelaku lelucon praktikal yang memesan makanan dalam jumlah besar tersebut. (Ardianingsih 2020)

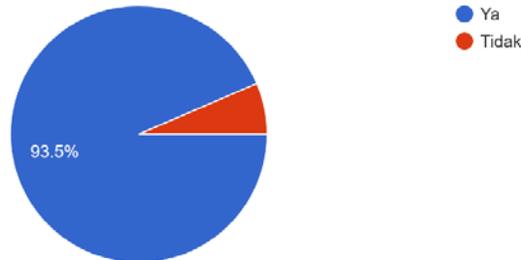
II.3 Analisis Permasalahan

Untuk mengetahui bagaimana pengetahuan dasar atau tanggapan tanggapan dari target khalayak mengenai konten prank, maka dilakukan kuesioner, wawancara dan observasi. Kuesioner yang digunakan terdiri dari 22 pertanyaan yang berbentuk pilihan ganda dan pertanyaan isi, dari mulai menanyakan identitas diri, lalu menanyakan pertanyaan umum seperti “apakah kamu tahu apa itu konten negatif” sampai pertanyaan yang menjurus mengenai konten prank itu sendiri. Dari hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa:

II.3.1 Kuesioner

Apakah kamu tahu apa itu konten negatif?

31 responses

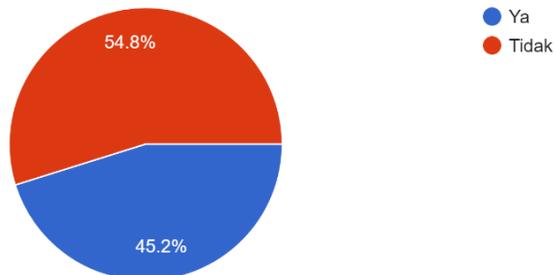


Gambar II.1 Diagram mengetahui apa itu prank
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Anak anak remaja sudah banyak yang mengetahui tentang apa itu konten negatif, namun juga masih sedikit ada yang belum mengetahui apa itu konten negatif.

Apakah menurut kamu konten prank adalah konten negatif?

31 responses

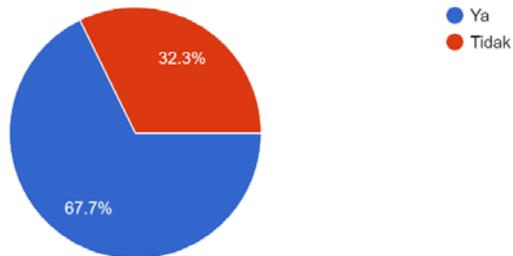


Gambar II.2 Diagram tentang apakah konten lelucon praktikal adalah konten negatif
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Mayoritas responden menganggap konten lelucon praktikal bukan lah konten negatif, namun tidak sedikit juga yang menganggap konten lelucon praktikal adalah konten yang negatif

Apakah kamu terhibur dengan konten prank?

31 responses

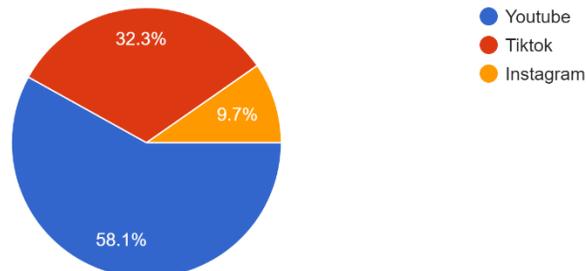


Gambar II.3 Diagram tentang apakah terhibur dengan konten lelucon praktikal
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Masih banyaknya responden yang terhibur oleh konten lelucon praktikal walaupun tidak sedikit juga dari responden yang tidak terhibur oleh konten lelucon praktikal.

Dimana biasanya kamu melihat konten prank?

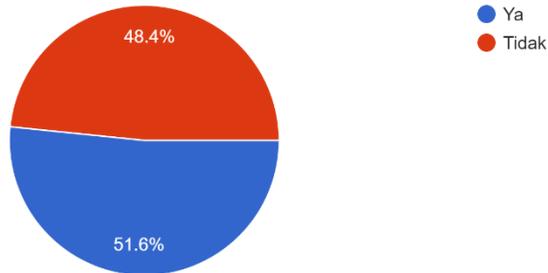
31 responses



Gambar II.4 Diagram tentang dimana biasanya melihat konten lelucon praktikal
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Responden ternyata lebih banyak yang melihat konten lelucon praktikal di *youtube*

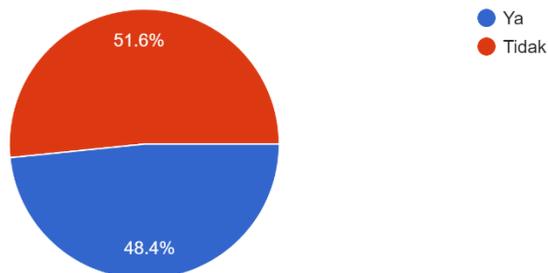
Apakah kamu menyukai konten prank?
31 responses



Gambar II.5 Diagram tentang apakah responden menyukai konten prank
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Konten lelucon praktikal ternyata bukan konten yang disukai oleh mayoritas responden, namun masih ada responden yang menyukai konten lelucon praktikal.

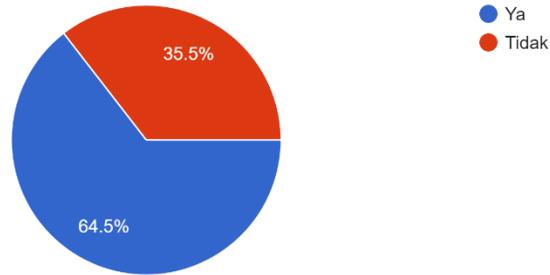
Apakah menurut kamu konten prank selalu menimbulkan masalah?
31 responses



Gambar II.6 Diagram pendapat apakah konten lelucon praktikal selalu menimbulkan masalah
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Responden sudah banyak yang menganggap bahwa konten lelucon praktikal selalu menimbulkan masalah, tetapi ada sebagian kecil responden yang tidak menganggap konten lelucon praktikal selalu menimbulkan masalah.

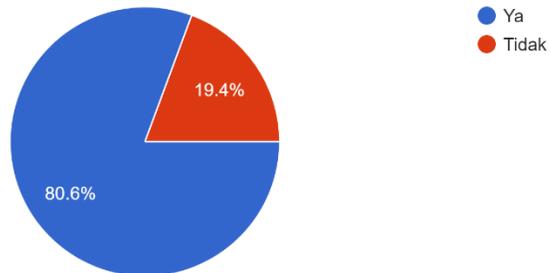
Apakah menurut kamu konten prank dapat membodohi penontonnya?
31 responses



Gambar II.7 Diagram pendapat apakah konten lelucon praktikal dapat membodohi penonton
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Sebagian besar responden mengetahui bahwa konten lelucon praktikal dapat membodohi penontonnya, namun masih ada sebagian kecil responden yang menganggap konten lelucon praktikal tidak membodohi penontonnya.

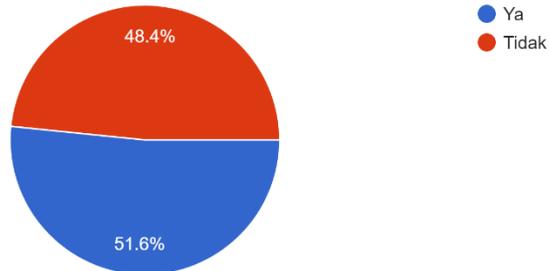
Apakah menurut kamu konten prank punya dampak negatif untuk penontonnya?
31 responses



Gambar II.8 Diagram pendapat apakah konten lelucon praktikal memiliki dampak negatif
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Sebagian besar responden mengetahui bahwa konten lelucon praktikal mempunyai dampak negatif untuk penontonnya, tetapi ada sebagian kecil responden yang menganggap konten lelucon praktikal tidak memiliki dampak negatif untuk penontonnya.

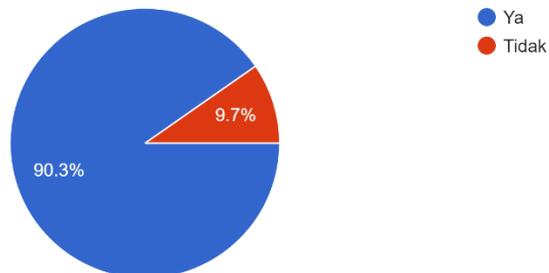
Apakah menurut kamu perlu untuk menghindari menonton konten prank?
31 responses



Gambar II.9 Diagram pendapat apakah perlu menghindari lelucon praktikal
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Sebagian besar responden mengetahui bahwa konten lelucon praktikal harus di hindari, tetapi masih ada sedikit responden yang menganggap konten lelucon praktikal tidak harus dihindari.

Jika konten prank dapat menimbulkan penurunan moral terhadap penontonnya, apakah kamu setuju?
31 responses



Gambar II.10 Diagram pendapat apakah konten lelucon dapat menurunkan moral penonton
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Mayoritas responden sepakat bahwa konten lelucon praktikal dapat menimbulkan penurunan moral terhadap penontonnya, namun masih ada yang tidak sepakat.

II.3.2 Wawancara

Selain menyebarkan kuesioner, ada juga hasil wawancara dengan komisioner kelembagaan KPID Jawa Barat, Syaefurrochman Achmad, S.H., M.Si

Pertanyaan:

“apakah KPID memiliki program khusus untuk pengawasan terhadap konten prank yang ada di media sosial?”

Jawaban:

“KPID tidak memiliki kewenangan untuk melakukan pengawasan terhadap konten-konten media sosial dalam bentuk video lelucon praktikal, karena KPID atau KPI secara keseluruhan, dasar kewenangannya adalah Undang-Undang no 32 tahun 2002 tentang penyiaran, bahwa KPI atau KPID kewenangannya terbatas pada pengawasan isi siaran radio maupun televisi, karena kedua lembaga penyiaran tersebut menggunakan frekuensi public yang dimiliki oleh negara. Jadi itulah sebabnya KPI atau KPID saat ini belum memiliki kewenangan untuk mengawasi siaran atau konten media sosial, termasuk konten lelucon praktikal atau prank yang mungkin didalamnya bisa membuat orang lain tersinggung atau marah. Dalam konteks hukum pidana, maka apabila ada perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dengan video lelucon praktikal tersebut, kemudian korban tersebut merasa tersinggung, merasa terhina dll, korban dapat menggugat penyebar dan pembuat video lelucon praktikal tersebut dalam jalur perdata jika korban merasa dirugikan secara material, jika korban merasa dicemarkan nama baiknya atau tersinggung maka itu jalur pidana, dan dapat dilaporkan kepada kepolisian dengan tuduhan melakukan perbuatan tidak menyenangkan, meskipun dalam bentuk lelucon praktikal atau prank. Namun pada saat ini konten lelucon praktikal belum ada yang mengatur, maka jika ada orang yang merasa dirugikan oleh lelucon praktikal tersebut, satu satunya jalurnya yaitu hanya kepada polisi”



Gambar II.11 Rekaman suara wawancara dengan KPID
Sumber: Dokumen pribadi (2023)



Gambar II.12 Dokumentasi wawancara dengan KPID
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

II.3.3 Observasi

Selain kuesioner dan juga wawancara, salah satu bagian yang dinilai sama pentingnya adalah teknik pengumpulan data dengan cara observasi

Statistik Aduan Masyarakat Sepanjang Tahun 2019

KATEGORI	JUMLAH ADUAN
Pornografi	244.738
Fitnah	57.984
Konten yang Meresahkan Masyarakat	53.455
Perjudian	19.970
Penipuan	18.845
Hoaks	15.361
SARA	4889
Perdagangan Produk dengan Aturan Khusus	4544
Terorisme / Radikalisme	3656
Pelanggaran Keamanan Informasi	2339
Separatisme / Organisasi Berbahaya	1055
Pemerasan	928
Pelanggaran Hak atas Kekayaan Intelektual (HKI)	906
Konten Negatif yang Direkomendasikan Instansi Sektor	779
Kekerasan / Kekerasan pada Anak	773
Konten yang Melanggar Nilai Sosial dan Budaya	522
Konten yang Memfasilitasi Diaksesnya Konten Negatif	320
Penyalahgunaan Obat Terlarang	1
TOTAL ADUAN	431.065

Gambar II.13 Statistik aduan masyarakat tahun 2019

Sumber : https://www.kominfo.go.id/content/detail/23705/siaran-pers-no-04hmkominfo012020-tentang-kominfo-terima-lebih-dari-430-ribu-aduan-konten-negatif-sepanjang-2019/0/siaran_pers
(Diakses 22/05/2023)

Dari data tahun 2019 diatas, tidak terdapat adanya konten prank dari data statistic aduan masyarakat, namun apa yang sudah dijelaskan sebelumnya, konten prank dapat digolongkan “konten yang meresahkan masyarakat” karena banyaknya kalangan masyarakat yang menentang konten prank, dan juga banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan oleh konten prank itu sendiri.



Gambar II.14 Statistik aduan masyarakat tahun 2022

Sumber: <https://indonesiabaik.id/infografis/yuk-adukan-bersama-konten-negatif>
(Diakses 26/05/2023)

Dari data yang terbaru tahun 2022, tidak lagi ada kategori “konten yang meresahkan masyarakat”, pada data tersebut konten prank dapat masuk di kategori konten “penipuan” karena aksi jahil atau iseng yang terdapat dikonten prank banyak nya aksi menipu korban untuk mendapatkan reaksi yang beragam agar bisa dijadikan konten.

Ini mungkin lebih besar mencari sensasi daripada adanya sesuatu hal dalam otaknya atau sesuatu hal kita pikir dia menjadi tidak normal atau tidak sehat. Tapi lebih kepada bagaimana dia berusaha untuk membuat konten supaya orang tertarik untuk melihatnya, aga nyeleneh, aga diluar kebiasaan, memang out of the box, tapi pemikirannya tidak memikirkan empati kepada orang lain (Salim 2020)



Gambar II.15 Tanggapan psikolog mengenai prank

Sumber:

https://www.youtube.com/watch?v=CaSmy5SkWXw&t=21s&ab_channel=BANNtv
(Diakses 26/05/2023)

II.4 Resume

Berdasarkan hasil analisis permasalahan di atas melalui wawancara, kuesioner dan observasi didapatkan data:

- Responden banyak yang menganggap konten lelucon praktikal bukan konten negatif dan banyak responden yang terhibur oleh konten lelucon praktikal.
- Belum adanya lembaga yang melarang konten lelucon praktikal.
- Tidak selamanya konten lelucon praktikal memberikan efek negatif kepada korban, namun dapat memberikan dampak negatif juga kepada pelaku konten lelucon praktikal itu sendiri seperti yang salah satunya adalah lelucon praktikal yang menimbulkan kematian pada korban, yang nantinya pelaku akan menerima

sanksi sosial ataupun saksi hukum.

II.5 Solusi Perancangan

Dari resume hasil analisis pengumpulan data di atas bahwa, masalah yang terdapat yaitu tidak adanya persuasi sosial mengenai pentingnya menghindari melakukan atau menonton aksi lelucon praktikal yang membuat orang lain merasa terintimidasi, membuat orang lain memiliki masalah kepercayaan, memicu stress orang lain, membuat orang lain merasa tidak berharga, dan juga membuat orang lain merasa terpukul. Maka dari itu, dibutuhkan perancangan media persuasi sosial berupa video mengenai pentingnya menghindari melakukan atau menonton aksi lelucon praktikal yang membuat orang lain merasa terintimidasi, membuat orang lain memiliki masalah kepercayaan, memicu stress orang lain, membuat orang lain merasa tidak berharga, dan juga membuat orang lain merasa terpukul dikalangan remaja, dengan visual yang menarik untuk kalangan remaja menikmati video persuasi sosial mengenai konten prank tersebut dan tidak merasa bosan untuk menontonnya sampai akhir. Yang membedakan perancangan media ini dengan media video persuasi sosial yang lain adalah visual yang menarik untuk kalangan remaja awal serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh kalangan remaja.