

Kantor Editor: Fakultas Hukum, Universitas Tadulako
Jalan Sukarno Hatta, Km 9 Palu, Sulawesi Tengah, 94118, Indonesia.
Phone: +62451-4228444 Fax: +62451-422611
E-mail: aktualita@untad.ac.id
Website : <http://jurnal.fakum.untad.ac.id/index.php/AKT>

BENTUK CONTENT PRACTICAL JOKE OLEH CREATOR DI MEDIA SOSIAL

Practical Joke Content Created By Creators On Social Media

Dwiky Wicaksana^{a*}, Amiruddin Hanafi^a, Titie Yustisia Lestari^a

- ^a Fakultas Hukum, Universitas Tadulako, Indonesia. E-mail, dwikywicaksana4@gmail.com
^a Fakultas Hukum, Universitas Tadulako, Indonesia. E-mail, amiruddinhanafi167@gmail.com
^a Fakultas Hukum, Universitas Tadulako, Indonesia. E-mail, titieyustisia@untad.ac.id

ARTICLE INFO

ABSTRAK

Keywords:

Content Creator;
Pertanggungjawaban
Pidana; Practical
Joke;Media Sosial;

Artikel History

Received: Jan,;
Accepted: Mart,;
Published: 2025-12-10

DOI:

...../LO.Vol2.Iss1.%.pp
%

This study aims to analyze the form of practical joke content by creators on social media that intersects with criminal provisions, as well as to examine criminal liability for such acts. The research method employed in this study is a normative juridical approach, combined with a legislative analysis and literature review. The results of the study show that: Article 27 Paragraph (3) of the ITE Law regulates defamation or insult through electronic media, which is a complaint offense and a formal offense, so that perpetrators can be prosecuted even if there is no malicious intent. Article 27 Paragraph (4) prosecutes perpetrators if the content contains elements of extortion or threats, even if it is performed as a joke. Article 28, Paragraph (1), regulates criminal liability for the dissemination of false news or prank content that harms consumers in electronic transactions. Article 28 Paragraph (2) criminalizes content that incites hatred or hostility based on ethnicity, religion, race, or intergroup relations, even if the original intention was only to joke. In conclusion, content creators can still be held criminally liable if the criminal elements in these articles are fulfilled. It is recommended that content creators understand the legal boundaries in creating content and improve their digital literacy to avoid violating the Electronic Information and Transactions Law.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk content practical joke oleh creator di media sosial yang bersinggungan dengan ketentuan pidana, serta menelaah pertanggungjawaban pidana atas perbuatan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pasal 27 Ayat (3) UU ITE mengatur

tentang pencemaran nama baik atau penghinaan melalui media elektronik yang merupakan delik aduan dan delik formil, sehingga dapat menjerat pelaku meskipun tidak ada niat jahat. Pasal 27 Ayat (4) menjerat pelaku jika dalam kontennya terdapat unsur pemerasan atau pengancaman, walaupun dilakukan dalam bentuk lelucon. Pasal 28 Ayat (1) mengatur pertanggungjawaban pidana bagi penyebaran berita bohong atau konten prank yang merugikan konsumen dalam transaksi elektronik. Pasal 28 Ayat (2) menjerat konten yang menimbulkan kebencian atau permusuhan berdasarkan (SARA), meskipun dengan maksud awal hanya bercanda. Kesimpulannya, content creator tetap dapat dimintai pertanggungjawaban pidana apabila unsur pidana dalam pasal-pasal tersebut terpenuhi. Disarankan agar para content creator memahami batas hukum dalam membuat konten dan meningkatkan literasi digital untuk menghindari pelanggaran terhadap Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

©2019; This is an Open Access Research distributed under the term of the Creative Commons Attribution Licencee (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original works is properly cited.

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, kemajuan pesat terjadi di berbagai bidang, terutama dalam teknologi digital. Perkembangan teknologi informasi yang berfokus pada aspek digital terus meningkat seiring dengan kemajuan teknologi modern, khususnya pada komponen-komponen komputer yang semakin canggih dan mudah diakses melalui perangkat elektronik seperti telepon pintar untuk berbagai kegiatan interaktif. Dunia teknologi kini tumbuh dengan sangat cepat. Teknologi sendiri merupakan cabang ilmu yang mempelajari keterampilan dalam menciptakan alat, mengolah, dan memanfaatkan material guna menunjang kemajuan pengetahuan, kemampuan, serta pemahaman terhadap sarana komunikasi berbasis informasi yang kini menjadi kompetitif di berbagai sektor, termasuk internet.¹

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat di seluruh dunia, teknologi informasi memiliki peran yang sangat vital. Dampak dari kemajuan tersebut secara perlahan mengubah pola perilaku masyarakat serta peradaban manusia di tingkat global. Kemajuan teknologi informasi juga menjadikan dunia seolah tanpa batas dan menimbulkan perubahan sosial yang sangat signifikan.² Dengan pesatnya perkembangan teknologi, bentuk-bentuk kejahatan juga mengalami diversifikasi. Teknologi yang sejatinya diciptakan untuk mempermudah aktivitas manusia kini sering kali dimanfaatkan sebagai sarana untuk melakukan tipu daya, manipulasi, dan berbagai modus kejahatan baru.³

¹Rifai, D., Fitri, S., Ramadhan, I. N., & Ramadan, R., 2022, Perkembangan Ekonomi Digital Mengenai Perilaku Pengguna Media Sosial Dalam Melakukan Transaksi, *Adi Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, Vol. 3, No. 1, hlm 49, <https://doi.org/DOI>.

²Titie Yustisia Lestari, Andi Afdhaliyah Sri Hayati, & Irzha Friskanov. S. (2022). Sosialisasi Hukum Tentang Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Terhadap Cyberbullying Di Sman 1 Palu. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 602–607. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3300>

³Fidyah Faramita Utami dan Andi Nurul Isnawidiawinarti Achmad, “Penegakan Hukum Bagi Desk Collection Fintech Lending Ilegal yang Berimplikasi Tindak Pidana,” *Wajah Hukum* 7, no. 1 (2023): doi:10.33087/wjh.v7i1.1140.

Perkembangan penggunaan internet sebagai sarana komunikasi mengalami peningkatan yang sangat pesat sejak internet dapat diakses melalui ponsel, yang kemudian melahirkan istilah “*smartphone*.” Kehadiran *smartphone* dengan beragam fitur komunikasi seperti obrolan (*chatting*), surat elektronik (*email*), layanan pesan singkat (*SMS*), layanan pesan multimedia (*MMS*), penjelajahan web (*browsing*), hingga berbagai platform media sosial, telah mempermudah interaksi antar pengguna. Media sosial sendiri merupakan wadah di internet yang memungkinkan penggunanya untuk mengekspresikan diri, berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi informasi, dan membangun hubungan sosial secara virtual. Dalam konteks ini, media sosial memiliki tiga dimensi utama yang mencerminkan makna sosial, yaitu pengenalan (*cognition*), komunikasi (*communication*), dan kerja sama (*cooperation*). Tidak dapat disangkal bahwa media sosial kini menjadi salah satu sarana komunikasi utama masyarakat dan memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan mereka.⁴

Content creator atau konten kreator merupakan individu yang memproduksi konten digital untuk dipublikasikan di berbagai *platform* seperti media sosial, situs *web*, *TikTok*, *YouTube*, dan sebagainya. Dalam praktiknya, teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya berperan sebagai sarana interaksi, tetapi juga berfungsi sebagai media hiburan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, teknologi informasi terus menghadirkan beragam aplikasi dan *platform* hiburan daring, seperti *YouTube*, yang memungkinkan pengguna menikmati berbagai video hiburan yang bersifat menghibur dan mengundang tawa. Namun, kemudahan yang diberikan oleh teknologi ini tidak jarang disalahgunakan oleh sebagian orang. Bentuk penyalahgunaan tersebut meliputi pembuatan konten berita palsu, pelanggaran hak cipta melalui pengunggahan materi berhak cipta tanpa izin, serta tindakan pencemaran nama baik melalui publikasi video, gambar, maupun tulisan. Salah satu bentuk pencemaran nama baik yang kerap muncul saat ini adalah melalui unggahan video *practical joke*, yang kini telah menjadi fenomena umum di kalangan masyarakat, terutama di antara generasi muda dengan tingkat humor yang tinggi.⁵

Prank merupakan istilah slang yang digunakan secara tidak resmi untuk menggambarkan suatu tindakan kejenakaan atau lelucon yang berasal dari istilah *practical joke*, dengan tujuan untuk mengerjai seseorang (korban) sehingga memberikan kepuasan tersendiri bagi pelaku *prank*. *Practical joke* dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, salah satunya bertema kejahatan, seperti berpura-pura melakukan penculikan, mengancam menggunakan senjata tajam, atau berperan sebagai preman yang menakut-nakuti korban demi tujuan hiburan. Namun, tidak semua *practical joke* berakhir sebagai candaan semata dalam beberapa kasus, tindakan tersebut justru membuat korban merasa malu atau terhina akibat perbuatan yang dilakukan oleh pembuat video.

Salah satu jenis konten yang saat ini banyak diminati di *YouTube* adalah konten *practical joke*. *Practical joke* atau lelucon praktis merupakan suatu aksi yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan mengejutkan, membuat korban merasa tidak nyaman, atau menimbulkan kebingungan. Agar dapat menarik perhatian publik dan mendapatkan banyak penonton, konten semacam ini biasanya dikemas dengan cara yang lucu, menghibur, dan terkadang disertai adegan yang berisiko. Jenis konten ini menjadi daya tarik tersendiri bagi penonton karena menampilkan situasi yang tak terduga dan mengundang reaksi spontan. Namun, meskipun dimaksudkan sebagai hiburan, tidak jarang korban dari *practical joke* justru

⁴A.Rafiq., 2020, Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Global Komunika*, vol 1 No. 1, hlm 18-19.

⁵Sumolang, J., 2022, Perbuatan Hukum Pidana *Prank* (Jahil) Pencemaran Nama Baik Di Media Sosial Dalam Perspektif Di Hukum Indonesia. *Lex Privatum*, Vol. 10, No. 5, hlm 2

mengalami kerugian, terlebih jika rekaman tersebut diunggah ke *platform* media sosial seperti *YouTube*, yang dapat mempercepat penyebaran dampak negatifnya.⁶

Terdapat sejumlah kasus *practical joke* yang pernah terjadi di Indonesia. Misalnya, aksi *practical joke* sembako berisi sampah yang dilakukan oleh *Youtuber* Ferdian Paleka bersama rekannya terhadap transpuan di Bandung, *practical joke* daging berisi sampah di Palembang, *practical joke* pencuri kabel yang diperlakukan oleh polisi, *practical joke* laporan kebakaran palsu di Solo, *practical joke* kotak sepatu berisi mayat bayi, *practical joke* berpura-pura mabuk dan mengaku terpapar Covid-19, hingga *practical joke* pocong yang menyebabkan truk terperosok ke selokan. Selain itu, masih banyak konten *practical joke* lainnya buatan *Youtuber* Indonesia yang sempat viral di media sosial, seperti *practical joke gold digger*, *practical joke* wanita matre, *practical joke* pengeroyokan, *practical joke* menghina orang di depan pasangan, dan berbagai jenis lainnya.⁷

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang mengubah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) relevan dengan konten lelucon *YouTube* yang diunggah di *platform*, karena video lelucon tersebut merupakan bentuk file digital. Berdasarkan UU ITE, dokumen elektronik diartikan sebagai segala bentuk informasi yang dibuat, dikirim, diterima, atau disimpan dalam format digital, yang mencakup, tetapi tidak terbatas pada, teks, gambar, suara, angka, huruf, kode akses, dan elemen lain yang dapat dibaca dan dipahami oleh manusia. Dengan demikian, unggahan video lelucon oleh *Youtuber* ke akun media sosialnya dapat dianggap sebagai pembuatan dokumen elektronik.⁸

Oleh karena itu, sangat penting untuk menemukan titik keseimbangan antara kebebasan individu dalam menciptakan konten *prank* dan perlindungan terhadap hak-hak korban *prank*. Setiap individu maupun kelompok harus dapat mempertanggungjawabkan konten *prank* yang menimbulkan dampak negatif dan merugikan orang lain. Meskipun sering kali dibuat dengan tujuan candaan atau hiburan semata, *prank* justru kerap menimbulkan dampak buruk di masyarakat, di mana banyak korban merasa dirugikan bahkan dipermalukan oleh konten tersebut. Tidak sedikit kreator *prank* yang enggan bertanggung jawab atas kerugian yang timbul dengan dalih hanya bercanda. Melihat karakteristik tersebut, aparat penegak hukum diharapkan dapat menindak tegas tindakan *prank* yang mengganggu ketertiban umum serta menimbulkan kerugian, baik secara materiil maupun immateriil, yang juga berpengaruh terhadap kondisi psikologis korban. Berdasarkan fenomena ini, perlu dilakukan kajian mendalam mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku *prank* di media sosial, agar dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang batasan kreativitas di dunia maya serta konsekuensi hukum yang mungkin timbul akibat tindakan tersebut.⁹

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian yuridis-normatif yaitu suatu penelitian hukum kepustakaan yang menggunakan data sekunder atau bahan pustaka.

PEMBAHASAN

⁶ Wayan Budha Yasa, I., & Yudiarta Wiguna, G., 2021. Konten *Prank Youtuber* Sebagai Tindak Pidana Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Vol. 7, No. 2, hlm 636. <https://doi.org/10.15294/snhunnes.v7i2.738>.

⁸ Isnawan, F., 2021, Konten *Prank* Sebagai Krisis Moral Remaja di Era Milenial Dalam Pandangan Psikologi Hukum dan Hukum Islam. *Jurnal Surya Kencana Satu : Dinamika Masalah Hukum Dan Keadilan*, Vol. 12, No. 1, hlm 60. <https://doi.org/10.32493/jdmhkdmhk.v12i1.10207>

⁹ Trisnawati, K. A., & Purwani, 2023. Tinjauan Yuridis Pertanggungjawaban Pidana terhadap Pelaku yang Memuat Konten *Prank* sebagai Wadah Penyebaran Berita Bohong. *Journal Ilmu Hukum*, Vol 11, No 5, hlm 1172–1173.

Konten Pencemaran nama baik atau penghinaan yang dibuat oleh kreator diatur di dalam Pasal 27 ayat (3) UU ITE merupakan ketentuan yang mengatur larangan perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang mengandung muatan pencemaran nama baik atau penghinaan. Norma ini dibentuk sebagai instrumen hukum untuk memberikan perlindungan terhadap kehormatan dan reputasi individu di ruang digital, seiring meningkatnya potensi pelanggaran hak pribadi akibat kemudahan dan kecepatan arus informasi di internet. Pasal 27 ayat (3) yaitu “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 penghinaan dan/atau pencemaran nama baik”.

Konten *prank* sebagai salah satu bentuk hiburan di dunia maya memiliki variasi yang cukup beragam, yang umumnya dapat dikategorikan berdasarkan tujuan, cara pelaksanaan, serta dampak yang ditimbulkannya terhadap korban. Salah satu jenisnya adalah *social-experiment prank*, yaitu bentuk *prank* yang dikemas seolah-olah sebagai eksperimen sosial dengan alasan untuk “melihat reaksi masyarakat.” Jenis ini sering dilakukan dengan merekam orang tanpa izin, memanipulasi keadaan, atau memperlakukan subjek dengan cara yang memalukan. Di Indonesia, praktik seperti ini banyak ditemukan di ruang publik, misalnya berpura-pura melakukan penggalangan dana palsu atau memancing respons intoleransi, yang kemudian menimbulkan persoalan etis maupun hukum. Hal tersebut terjadi karena pelaku merekam dan menyebarkan reaksi korban tanpa persetujuan, sehingga dapat mencemarkan nama baik. Dari perspektif hukum, beberapa *social-experiment prank* dapat bergeser dari sekadar hiburan menjadi tindakan yang mengandung unsur pencemaran nama baik atau pelanggaran privasi, terutama jika kontennya disebarluaskan melalui media elektronik.¹⁰

Konten yang mengandung unsur pengancaman atau pemerasan elektronik diatur dalam Pasal 27 ayat (4) UU ITE merupakan ketentuan yang mengatur larangan terhadap distribusi informasi elektronik yang mengandung unsur ancaman atau pemerasan. Regulasi tersebut disusun sebagai respons atas meningkatnya kasus kejahatan siber yang memanfaatkan teknologi untuk menekan, menakut-nakuti, atau memaksa orang lain demi keuntungan atau tujuan tertentu. Tindakan yang termasuk dalam kategori ini meliputi pengiriman pesan bernada ancaman, pemanfaatan atau penyebaran data pribadi untuk memeras, hingga bentuk intimidasi digital lain yang mengganggu rasa aman serta merugikan hak-hak korban. Pasal 27 ayat (4) yaitu yaitu “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”.

Prank yang melibatkan unsur ancaman fisik, intimidasi, atau kekerasan simulatif sering kali memanfaatkan rasa takut sebagai daya tarik utamanya. Misalnya, dengan berpura-pura melakukan tindakan kekerasan atau menggunakan benda yang menyerupai senjata untuk menakuti korban. Di berbagai negara, jenis konten seperti ini kerap berujung pada proses hukum pidana karena dianggap memenuhi unsur ancaman, percobaan penganiayaan, atau pelanggaran terhadap ketertiban umum, mengingat dampaknya yang nyata terhadap kondisi psikologis korban. Selain itu, bentuk *prank* tertentu juga berpotensi melanggar Pasal 27 Ayat (4) Undang-Undang ITE, misalnya *prank* yang berisi ancaman untuk menyebarkan video atau foto memalukan sebagai bentuk pemerasan publik. Praktik ini biasanya dilakukan dengan merekam adegan yang mempermalukan korban baik melalui manipulasi konteks maupun pemalsuan konten lalu mengancam akan menyebarkannya di media sosial atau grup tertentu jika korban

¹⁰Luthfiyyah Amalina H.,Eko Sopoyono, 2023, *Law Review for Perpetrators of Prank Content on social media, International Journal of Social Science Research and Review*. Vol. 6, No 1.

tidak menuruti permintaan pelaku, seperti memberikan uang, jasa, atau menyampaikan permintaan maaf secara terbuka.¹¹

Berbeda dengan jenis *prank* lainnya, *prank* yang mengandung unsur pemerasan dan pengancaman umumnya dilakukan dengan niat jahat terhadap korban, yakni dengan mengancam akan menyebarkan data pribadi seseorang melalui media sosial. Tindakan ini didorong oleh perasaan berkuasa dari pihak pelaku yang memiliki atau menyimpan data sensitif milik orang lain, seperti foto maupun video pribadi. Tujuan utama dari *prank* semacam ini adalah untuk memaksa korban agar menuruti keinginan pelaku. Dalam situasi seperti ini, apabila korban mengalami kerugian, maka dapat menempuh upaya hukum sesuai dengan ketentuan Pasal 27 ayat (4) Undang-Undang ITE.¹²

Konten penyebaran berita bohong (hoax) melalui *prank* diatur dalam Pasal 28 ayat (1) UU ITE merupakan ketentuan yang mengatur larangan untuk menyebarkan informasi bohong atau menyesatkan yang menimbulkan kerugian bagi konsumen dalam transaksi elektronik. Dalam ranah konten *prank*, ketentuan tersebut berlaku ketika seseorang dengan sengaja menciptakan dan mendistribusikan informasi palsu yang dibungkus sebagai candaan atau eksperimen sosial, namun justru menimbulkan dampak merugikan secara nyata, seperti kerugian finansial, tindakan penipuan, atau menurunnya tingkat kepercayaan masyarakat. berekspresi di ruang digital harus dibarengi dengan tanggung jawab hukum. Pasal 28 ayat (1) yaitu “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik”.

Pasal 28 ayat (1) Undang-Undang ITE melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak untuk menyebarkan informasi yang bersifat palsu atau menyesatkan apabila tindakan tersebut menimbulkan kerugian bagi konsumen dalam transaksi elektronik. Unsur kesengajaan, ketiadaan kewenangan, serta dampak yang ditimbulkan terhadap konsumen menjadi faktor penting dalam menentukan bentuk pertanggungjawaban pidana pelaku. Dalam penerapannya, digunakan asas *lex specialis derogat legi generali*, yang berarti ketentuan pada Pasal 28 ayat (1) memiliki prioritas lebih tinggi dibandingkan hukum pidana umum dalam penanganan kasus penyebaran hoax yang merugikan transaksi elektronik.¹³

Sebagai contoh, terdapat kasus *prank* penyebaran berita bohong (hoax) yang dilakukan oleh Adang Saleh Maulana (Adang), Sidik Permana (Deden), dan Rony Ardi (Ony) di Kota Bandung pada tahun 2020. Ketiganya merupakan pengemudi ojek online (OJOL) yang tergabung dalam grup TuPoint Community, sebuah komunitas beranggotakan sekitar tiga puluh sembilan orang. Pada 3 April 2020 sekitar pukul 18.00 WIB, muncul beberapa pesan provokatif di grup tersebut yang dikirim oleh salah satu anggota dengan nomor telepon +6282115535887 atas nama “Nimans”. Pesan tersebut berisi ajakan yang mengarah pada tindakan melawan hukum serta menyinggung kelompok masyarakat tertentu. Kemudian, pada 5 April 2020 antara pukul 18.00–20.00 WIB, muncul unggahan lanjutan yang memuat kalimat-kalimat yang dianggap dapat memicu keresahan publik, karena seolah-olah berisi rencana penggunaan alat untuk melakukan tindak pidana yang ditujukan kepada kelompok masyarakat tertentu di Bandung. Salah satu anggota grup, Adi Purwanasidi, yang mengetahui hal tersebut merasa khawatir karena situasi saat itu terjadi di tengah pandemi COVID-19, dan pesan tersebut berpotensi menimbulkan gangguan keamanan serta kepanikan masyarakat. Ia kemudian melaporkan kejadian tersebut kepada pihak berwenang. Berdasarkan hasil penyelidikan, pihak kepolisian menetapkan Adang,

¹¹Endri susanto, 2023, tindak pidana pemerasan dan pengancaman melalui media sosial (studi putusan pengadilan negeri mataram nomor 272/pid.sus/2019/pn.mtr), *Unes Law Review* Vol 5, No 3, hlm 1170.

¹²Monica, A. (2025). Tinjauan Yuridis terhadap Tindak Pidana Pemerasan dan Pengancaman melalui Sarana Media Elektronik (Studi Putusan Nomor 608/Pid.Sus/2021/PN.Palu). *Jurnal Ilmu Hukum Aktualita*. Vol 2, No 1.

¹³Robbani, & Syam. 2024. Analisis Sanksi Pidana terhadap Pelaku Penyebaran Berita Bohong (Hoax). *Jurnal Humaniorum: Jurnal Hukum dan Ilmu Sosial*. Vol 3, No 2, hlm 139-140.

Sidik, dan Rony sebagai tersangka, dan berkas perkara mereka dilimpahkan ke kejaksaan. Kasus ini kemudian diputus oleh Pengadilan Negeri Bandung pada 15 September 2020. Dalam pertimbangannya, majelis hakim menyatakan bahwa posting di grup WhatsApp tersebut bersifat provokatif dan berpotensi menimbulkan keresahan serta gangguan keamanan di masa pandemi. Oleh karena itu, unsur penyebaran informasi bohong dan menimbulkan kegaduhan publik dinilai terpenuhi untuk beberapa terdakwa.¹⁴

Konten *prank* yang memicu kebencian atau permusuhan (SARA) diatur dalam Pasal 28 ayat (2) UU ITE mengatur tegas terhadap penyebaran informasi yang sengaja memicu kebencian atau permusuhan yang didasarkan pada unsur Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan (SARA). Aturan ini dibuat untuk menjaga agar kehidupan sosial tetap harmonis dan menghindari terjadinya konflik yang bisa mengancam kesatuan bangsa. Meski memiliki niat yang baik, pelaksanaan pasal ini masih menemui kesulitan karena adanya ketidakjelasan dalam definisi “antargolongan” yang bersifat luas, sehingga berisiko disalahgunakan dan menimbulkan perdebatan. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan kajian mendalam terkait dampak *prank* yang dapat menimbulkan kebencian. Pasal 28 ayat (3) “yaitu Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA)”.

Fenomena *prank* yang mengandung unsur ujaran kebencian dan SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan) kini menjadi perhatian penting dalam kajian komunikasi maupun hukum di Indonesia. Meskipun sering dikemas sebagai bentuk hiburan, jenis *prank* semacam ini dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan terhadap kesatuan sosial dan stabilitas masyarakat. Contohnya terlihat pada kasus Baim Wong, seorang selebriti yang melakukan *prank* dengan melibatkan aparat kepolisian, yang kemudian memicu reaksi negatif luas dari publik. Di kolom komentar akun Instagram-nya, banyak ditemukan ujaran kebencian berupa penghinaan, pencemaran nama baik, bahkan ajakan untuk melakukan kekerasan.¹⁵

Kronologi kasus *prank* Baim Wong dan Paula Verhoeven bermula pada awal tahun 2023, ketika Baim Wong, seorang selebriti sekaligus *YouTuber* terkenal di Indonesia, membuat sebuah konten *prank* yang melibatkan aparat kepolisian. Dalam video tersebut, Paula berpura-pura melaporkan Baim atas dugaan Kekerasan Dalam Rumah Tangga (KDRT) di Polsek Kebayoran Lama, Jakarta Selatan. Tujuan pembuatan konten ini, menurut Baim, adalah untuk melihat reaksi polisi terhadap laporan KDRT. Namun, konten tersebut mendapat respons negatif yang luas dari masyarakat karena dinilai merendahkan dan mempermainkan institusi kepolisian, yang seharusnya dihormati atas peran pentingnya dalam penegakan hukum. Reaksi publik, khususnya di media sosial, sangat keras dengan munculnya banyak komentar berisi kritik tajam, ujaran kebencian, penghinaan, pencemaran nama baik, hingga ajakan untuk melakukan kekerasan terhadap Baim Wong. Kasus ini kemudian memunculkan perdebatan mengenai batas etika dalam pembuatan konten *prank*, terutama terkait dampak sosial dan moral yang dapat timbul, termasuk menurunnya rasa hormat terhadap lembaga negara serta norma sosial yang berlaku. Setelah menerima banyak kecaman, Baim Wong dan Paula Verhoeven akhirnya menyampaikan permohonan maaf, dengan menegaskan bahwa mereka tidak bermaksud menghina institusi kepolisian dan mengakui bahwa waktu pembuatan konten tersebut tidak tepat. Video tersebut kemudian dihapus dari *channel YouTube* mereka.¹⁶

¹⁴Purnomo, H., & Yosua, A. 2021. Inkonsistensi Penegakan Hukum Tindak Pidana Hoaks di Indonesia Pasca Reformasi. *Ius Constituendum*. hlm 90-91.

¹⁵Lia, N., Ramadhan, S., & Amir, A. 2022. Ujaran Kebencian Media Sosial Instagram Baim Wong Kasus *Prank* Polisi: Kajian Linguistik Forensik. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol 7, No 1, hlm 3.

PENUTUP

Kesimpulan

Bentuk-bentuk *content practical joke* oleh *creator* di media sosial dapat bersinggungan dengan ketentuan pidana dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).. Meskipun banyak *prank* dibuat dengan tujuan hiburan, apabila dilakukan tanpa persetujuan, mengandung unsur merugikan, atau berpotensi memicu konflik sosial, maka konten tersebut dapat dipidana. Oleh karena itu, pembuatan konten *prank* harus mempertimbangkan norma hukum, etika, dan dampak sosial agar tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Saran

Diharapkan aparat penegak hukum perlu meningkatkan profesionalisme dalam menilai *content practical joke*, dengan mengedepankan asas keadilan dan proporsionalitas. Selain itu, edukasi dan literasi digital bagi konten kreator serta masyarakat umum penting untuk mendorong pemahaman hukum, etika bermedia sosial, dan perlindungan terhadap kebebasan berekspresi.

DAFTAR PUSTAKA

- Allang, Achmad, H. Amiruddin Hanafi, dan Andi Nurul Isnawidiawinarti Achmad. 2019. "Kebijakan Hukum Pidana dan Implementasinya dalam Upaya Memberikan Perlindungan terhadap Anak dari Tindak Kekerasan (Studi Kasus pada Pengadilan Negeri Kelas IA Palu)." *Maleo Law Journal* 3, no. 1: 1–22.
- Amin, Badia. 2025. "Penyelesaian Perkara Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Melalui Media Sosial Berdasarkan Prinsip Restorative Justice." *Jurnal Analisis Hukum Kesetaraan Sosial* 9, no. 1.
- Amrullah, Arif Fauzan, Terra Prafitra Gani Saputri, Azalia Zahra Agus Ardiva, dan Sabri Sabri. 2022. "Analisis Konten Prank KDRT pada Channel YouTube Baim Wong terhadap Perilaku Masyarakat." *JIKA (Jurnal Ilmu Komunikasi Andalan)* 5, no. 2: 149–158.
- Fidyah Faramita Utami, dan Andi Nurul Isnawidiawinarti Achmad. 2023. "Penegakan Hukum Bagi *Desk Collection* Fintech Lending Ilegal yang Berimplikasi Tindak Pidana." *Wajah Hukum* 7, no. 1. <https://doi.org/10.33087/wjh.v7i1.1140>.
- Isnawan, Fuadi. 2021. "Konten Prank Sebagai Krisis Moral Remaja di Era Milenial Dalam Pandangan Psikologi Hukum dan Hukum Islam." *Jurnal Surya Kencana Satu: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan* 12, no. 1: 59–74.
- Lestari, Titie Yustisia, Andi Afdhaliah Sri Hayati, dan Irzha Friskanov S. 2022. "Sosialisasi Hukum Tentang Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik Terhadap Cyberbullying di SMAN 1 Palu." *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 4: 602–607. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3300>.
- Purnomo, Hadi, dan Andre Yosua. 2021. "Inkonsistensi Penegakan Hukum Tindak Pidana Hoaks di Indonesia Pasca Reformasi." *Jurnal Ius Constituendum* 6, no. 1: 235–251.
- Putra, Vananda, Elwi Danil, dan Aria Zurnetti. 2023. "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Korupsi yang Dilakukan oleh Banyak Orang pada Kasus Putusan Nomor 6/Pid.Sus.TPK/2023/PT.Pdg." *UNES Law Review* 6, no. 1: 3092–3106.
- Rafiq, Ahmad. 2020. "Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat." *Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik* 3, no. 1: 18–29.
- Rifai, Danang, Sania Fitri, Irma Nirmala Ramadhan, dan Rizky Ramadan. 2022. "Perkembangan Ekonomi Digital Mengenai Perilaku Pengguna Media Sosial Dalam Melakukan Transaksi." *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal* 3, no. 1: 49–52. <https://doi.org/10.34306/abdi.v3i1.752>.

- Sumolang, Jeremi. 2022. "Perbuatan Hukum Pidana Prank (Jahil) Pencemaran Nama Baik di Media Sosial Dalam Perspektif Hukum Indonesia." *Lex Privatum* 10, no. 5.
- Susanto, Endri, Lalu Parman, dan Ufran. 2023. "Tindak Pidana Pemerasan dan Pengancaman Melalui Media Sosial (Studi Putusan Pengadilan Negeri Mataram Nomor 272/PID.SUS/2019/PN.MTR)." *UNES Law Review* 5, no. 3: 1167–1188.
- Trisnawati, Kadek Ayu S.P. 2023. "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku yang Memuat Konten Prank Sebagai Wadah Penyebaran Berita Bohong." *Jurnal Kertha Semaya* 11, no. 2: 1172–1187.
- Widarto, Bambang. 2024. "Tinjauan Yuridis Terhadap Penyampaian Informasi Palsu yang Membahayakan Penerbangan (Analisis Putusan PN Labuhan Bajo No. 43/Pid.B/2018/PN.Lbj)." *Lex Laguens: Jurnal Kajian Hukum dan Keadilan* 2, no. 1: 84–93.
- Yasa, I. Wayan Budha, dan Gede Yudiarta Wiguna. 2021. "Konten Prank Youtuber Sebagai Tindak Pidana Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik: Youtuber Prank Content as a Crime Under the Information and Electronic Transactions Law." *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang* 7, no. 2:

