

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Saat ini teknologi informasi dan komunikasi diibaratkan sebagai pedang yang bermata dua karena selain memberikan dampak positif bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia juga memberikan dampak negatif seperti menjadi alat untuk melakukan kejahatan atau dari pemanfaatan teknologi tersebut menyebabkan dilanggarnya aturan atau norma-norma tertentu yang ada di dalam masyarakat. Hal ini dikarenakan teknologi informasi dan komunikasi tidak memiliki batasan untuk diakses sehingga jangkauannya bisa mencakup seluruh wilayah di dunia.

Praktiknya teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya digunakan sebagai sarana informasi dan komunikasi, tetapi juga digunakan sebagai sarana hiburan. Adanya kebutuhan akan sarana hiburan maka terciptalah berbagai aplikasi media sosial seperti Youtube, Facebook, Twitter, Instagram, Tik-tok, dan lain sebagainya. Melalui aplikasi-aplikasi tersebut seseorang dapat mengakses berbagai macam hiburan baik dalam bentuk video, foto ataupun tulisan. Seiring berjalannya waktu banyak bermunculan video atau konten hiburan di media sosial yang mengandung unsur tindak pidana.

Hal ini disebabkan karena video atau konten-konten hiburan tersebut mengandung unsur muatan yang melanggar kesusilaan, penghinaan atau pencemaran nama baik, berisikan ujaran kebencian atau permusuhan terhadap suatu suku, ras, agama dan golongan, menyebarkan berita bohong dan menyesatkan, serta melanggar hak cipta.

Salah konten hiburan yang sedang viral atau yang menjadi fenomena saat ini adalah konten *prank*. *Prank* bukanlah hal yang asing lagi di kalangan masyarakat, hal ini dikarenakan banyak konten-konten *prank* lucu yang bermunculan di media sosial yang membuat para penontonnya terhibur karena reaksi lucu dari korban *prank* tersebut. *Prank* merupakan suatu bentuk candaan atau perbuatan jahil yang ditujukan kepada seseorang yang bertujuan untuk membuat korban *prank* tersebut merasa kaget atau keheranan.¹ Fenomena *prank* yang terjadi di Indonesia dari waktu ke waktu banyak mengalami pergeseran yang awalnya bertujuan untuk menghibur kini menjadi sebuah polemik dalam masyarakat karena dianggap menampilkan suatu hal yang kurang pantas atau tidak etis. Banyak konten-konten *prank* saat ini yang menimbulkan kerugian baik bagi seseorang maupun masyarakat, mulai dari *prank* pura-pura membagikan sembako yang bersisi sampah yang dilakukan oleh seorang *youtuber* bernama Ferdian paleka terhadap beberapa transpuan yang terjadi di kota Bandung, selain itu ada juga *prank* yang pura-pura membagikan daging sapi tetapi daging sapi

¹ Ida Ayu Putu Trisna Dewi dan Yohanes Usfunan, 2018, "Pertanggungjawaban Pidana Korban Prank Di Indonesia", *Kertha Wicara : Journal Ilmu Hukum*, Vol. 7 No. 2, Fakultas Hukum Universitas Udayana, Hlm. 2

tersebut diganti dengan sampah yang dilakukan oleh seorang *youtuber* bernama Edo Dwi Putra yang terjadi di kota Palembang, *prank* menghina orang lain di depan pasangan atau kekasihnya, *prank* cium cewek yang tidak dikenal di muka umum hingga *prank* yang memperlihatkan bagian tubuh sensitif atau alat vital kepada seorang driver ojek online oleh salah satu selebgram yakni Fransiska Candra Novitasari atau yang lebih dikenal dengan nama Sikaeeee, serta masih banyak lagi.

Berdasarkan macam-macam konten *prank* yang disebutkan di atas terdapat beberapa konten yang melanggar norma kesusilaan yang ada di masyarakat. Defenisi kata susila menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu baik budi bahasanya, beradab dan sopan,² sedangkan kesusilaan artinya berkaitan dengan adab, sopan santun serta norma yang baik atau kelakuan yang baik, tata tertib dan adat istiadat yang baik, hal ini membuat masyarakat menganggap bahwa kesusilaan itu merupakan suatu kelakuan yang benar dan salah yang berhubungan dengan perbuatan seksual.³

Indonesia merupakan negara yang masih kental akan kebudayaan dan keagamaannya, oleh karena itu masyarakat Indonesia sangat menjunjung tinggi norma-norma sosial yang hidup di masyarakat. Terkait dengan konten-konten *prank* yang dianggap tidak etis oleh masyarakat atau yang dianggap melanggar

² <https://kbbi.web.id/> diakses pada tanggal 24 September 2023

³ Mudzakkir, 2010, “*Analisis Atas Mekanisme Penanganan Hukum Terhadap Tindak Pidana Kesusilaan*”, Laporan Akhir Penulisan Karya Ilmiah, Kementerian Hukum dan Ham RI, Yogyakarta, Hal. 12.

norma kesusilaan sampai saat ini masih banyak beredar di tengah masyarakat melalui media sosial. Konten-konten tersebut dapat ditonton oleh semua kalangan baik itu kalangan anak-anak, remaja maupun orang tua. Apabila konten *prank* yang dianggap tidak etis atau melanggar norma kesusilaan itu ditonton oleh kalangan anak-anak tanpa pengawasan oleh orang tua maka hal itu bisa berdampak negatif bagi anak tersebut, selain itu bisa juga berdampak negatif bagi kalangan remaja yang menontonnya.

Hal ini menimbulkan keresahan dalam masyarakat karena konten-konten *prank* yang tidak etis tersebut secara bebas ditampilkan di media sosial tanpa ada batasan seolah-olah tidak ada hukum yang mengatur tentang hal itu. Mengingat terhadap konten yang memiliki unsur melanggar kesusilaan pada dasarnya telah di atur dalam KUHP dan UU ITE, tentunya menimbulkan suatu pertanyaan yakni apakah konten *prank* tersebut termasuk tindak pidana menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan UU ITE serta bagaimanakah pengaturan hukum terhadap konten *prank* di media sosial yang melanggar norma kesusilaan ditinjau dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang ITE.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaturan hukum terhadap konten *prank* di media sosial yang melanggar norma kesusilaan ditinjau dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan UU ITE.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis merumuskan permasalahan hukum yang diangkat adalah: “Bagaimanakah pengaturan hukum tentang konten *prank* yang melanggar norma kesusilaan ditinjau dari KUHP dan UU ITE?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditulis oleh penulis, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaturan hukum tentang video *prank* yang melanggar norma kesusilaan ditinjau dari KUHP dan UU ITE.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diharapkan dapat menjadi bahan referensi atau rujukan bagi pengembangan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan *Prank* dari prespektif ilmu hukum khususnya hukum pidana.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini, diharapkan sebagai bahan informasi ataupun sumber ilmu bagi masyarakat maupun praktisi hukum mengenai peraturan hukum terhadap video *prank* di media sosial yang melanggar norma kesusilaan.

E. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian merupakan paparan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti mempunyai suatu kebaharuan atau perbedaan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lain dalam bentuk penulisan hukum. Oleh karena itu, peneliti membandingkan dengan 3 (tiga) penulisan hukum/skripsi dengan topik serupa, dan dipaparkan secara ringkas dengan kalimat penulis sendiri yang berisi :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hafied Dharmawan mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang berjudul “PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP TINDAKAN PELAKU *PRANK* YANG MENYEBABKAN KEMATIAN”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian yaitu pertama, apakah tindakan pelaku *prank* yang mengakibatkan kematian dapat dikenakan sanksi pidana. Kedua, bagaimana pertanggungjawaban pidana terhadap tindakan pelaku *prank* yang mengakibatkan kematian. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hafied Dharmawan menjelaskan bahwa apabila pelaku tindakan *prank* tersebut melakukan kealpaan dalam perbuatannya, sehingga mengakibatkan kematian kepada korban *prank* tersebut, maka pelaku dapat dikenakan sanksi pidana yaitu ancaman pidana Pasal 359 KUHP. Walaupun pelaku tindakan *prank* tidak bermaksud untuk menimbulkan kematian bagi korban. Akan tetapi pelaku tetap harus mempertanggungjawabkan perbuatannya jika unsur-unsur dalam Pasal 359 KUHP terpenuhi maka pelaku *prank* dapat diancam dengan

pidana penjara paling lama lima tahun atau pidana kurungan paling lama satu tahun.

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian di atas terletak pada yang pertama, objek permasalahan atau penelitian. Objek penelitian yang dilakukan oleh mengenai video *prank* yang melanggar norma kesusilaan berdasarkan KUHP dan UU ITE sedangkan objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti di atas mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku *prank* yang menyebabkan kematian. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah diubah dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 khususnya Pasal 27 ayat (1) sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Hafied Dharmawan diatas hanya mengacu pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ida Ayu Putu Trisna Candrika Dewi dan Yohanes Usfunan yang berjudul “PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA KORBAN *PRANK* DI INDONESIA”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pembelaan terpaksa yang diatur dalam Pasal 49 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan pertanggungjawaban pidana korban *prank* yang dikaitkan dengan pembelaan terpaksa. Hasil dari penelitian ini yaitu, korban *prank* tidak dapat dijatuhkan hukuman pidana apabila telah memenuhi unsur-unsur sesuai dengan ketentuan Pasal 49 ayat

(1) KUHP yang mengatur mengenai pembelaan terpaksa (*noodweer*) yaitu adanya serangan atau suatu ancaman serangan yang bersifat melawan hukum, tidak ada cara lain untuk menghindari serangan tersebut serta tindakan pembelaan yang dilakukan harus seimbang dengan sifat dari serangan dan ancaman serangan. Selain mengacu pada unsur-unsur Pasal 49 ayat (1) KUHP, yang perlu diperhatikan juga adalah niat dari pembuat *prank*, apakah niat dari pembuat *prank* hanya untuk guraun saja atau merupakan alibi dalam melakukan suatu tindak kejahatan⁴.

Perbedaan terhadap penelitian yang dilakukan oleh Ida Ayu Putu Trisna Candrika Dewi dan Yohanes Usfunan di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah terletak pada pokok pembahasan, yakni penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya membahas mengenai pertanggungjawaban pidana bagi korban *prank* yang melakukan pembelaan terpaksa (*noodweer*) sedangkan pembahasan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaturan hukum terhadap video *prank* yang melanggar norma kesusilaan ditinjau dari KUHP dan UU ITE.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Jeremi Sumolang, dkk, yang berjudul “PERBUATAN HUKUM PIDANA *PRANK* (JAHIL) PENCEMARAN NAMA BAIK DI MEDIA SOSIAL DALAM PERSPEKTIF DI HUKUM

⁴ Ida Ayu Putu Trisna Dewi dan Yohanes Usfunan, *Op. Cit.*, hlm 5

INDONESIA”. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu pertama, bagaimana perbuatan hukum pidana *prank* (jahil) pencemaran nama baik di media sosial dalam perspektif di Indonesia. Kedua, bagaimana pertanggungjawaban pelaku *prank* (jahil) pencemaran nama baik di media sosial dalam perspektif di Indonesia. Hasil dari penelitian ini adalah pengaturan tentang perbuatan atau tindak pidana *prank* (jahil) pencemaran nama baik di media sosial yang diatur dalam KUHP belum sepenuhnya jelas masih terdapat kekaburan mengenai pengertian penghinaan dan pencemaran nama baik. Sementara pengaturan tindak pidana *prank* (jahil) yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sudah jelas mengatur mengenai penghinaan dan pencemaran nama baik. Untuk menjerat pelaku tindak pidana *prank* (jahil) pencemaran nama baik di media sosial dapat digunakan pasal dalam KUHP dan UU ITE. Selain itu, pelaku *prank* dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya dengan memenuhi beberapa unsur yaitu dengan memeriksa keadaan kejiwaannya, tidak cacat dalam pertumbuhan, *hypnotisme*, dan lain sebagainya.⁵

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Jeremi Sumolang dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada objek penelitian dan

⁵ Jeremi Sumolang dkk, 2022, “Perbuatan Hukum Pidana *Prank* (Jahil) Pencemaran Nama Baik di Media Sosial Dalam Perspektif di Hukum Indonesia”, *Jurnal Lex Pravitum*, Vol.10 No.5 Agustus 2022, Fakultas Hukum Universitas Sam Ratulangi

hasil pembahasan. Objek penelitian yang dilakukan oleh Jeremi sumolang ialah video *prank* yang mengandung unsur pencemaran nama baik sedangkan objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah video *prank* yang melanggar norma kesusilaan, selain itu hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan oleh Jeremi sumolang mengenai pertanggungjawaban pidana pelaku *prank* pencemaran nama baik berdasarkan perspektif hukum Indonesia yakni ditinjau dari KUHP dan UU ITE sedangkan hasil dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaturan hukum bagi pelaku *prank* yang melanggar norma kesusilaan ditinjau dari KUHP dan UU ITE.

F. Batasan Konsep

Batasan konsep yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. *Prank* merupakan suatu bentuk slang atau suatu bentuk tidak resmi untuk kejenakaan yang diadaptasi dari *practical joke*, yang bertujuan membuat korban *prank* tersebut merasa terjahili oleh pembuat *prank*, sehingga timbul ekspresi kejenakaan yang dapat membuat pelaku *prank* merasakan puas atas tindakan yang telah dilakukan olehnya.⁶
2. Media sosial adalah media online yang membantu mendukung interaksi sosial, sosial media menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Selain itu oleh Van Dijk mendefenisikan media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi

⁶ Ida Ayu Putu Trisna Dewi dan Yohanes Usfunan, *Op. Cit*, hlm 1

penggunaan yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi oleh karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator online yang menguatkan hubungan antara pengguna sekaligus sebagai ikatan sosial.⁷

3. Kesusilaan diartikan sebagai adab, sopan santun serta norma yang baik atau kelakuan yang baik, tata tertib dan adat istiadat yang baik, hal ini membuat masyarakat menganggap bahwa kesusilaan itu merupakan suatu kelakuan yang benar dan salah yang berhubungan dengan perbuatan seksual.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif yang merupakan penelitian hukum positif berupa peraturan perundang-undangan dengan mengkaji norma-norma hukum yang berlaku. Menurut Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji bahwa penelitian normatif adalah suatu penelitian yang mengutamakan pengkajian terhadap ketentuan-ketentuan hukum positif maupun asas-asas hukum umum.⁸

2. Sumber Data

Penelitian hukum normatif menggunakan sumber data sekunder, yang terdiri atas :

⁷ Rulli Nasrullah, 2017, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi*, Remaja Rosdakarya, Bandung, hlm. 11.

⁸ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004.

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan yang berlaku yakni:

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
- 2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 3) Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

b. Bahan Hukum Sekunder meliputi :

- 1) Buku-buku yang terkait dengan penelitian sebagai pendukung maupun pelengkap
- 2) Jurnal, pendapat ahli, artikel, website dan bahan-bahan lainnya.

3. Cara Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan, membaca, mengutip literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian dan mengkaji bahan hukum primer yakni peraturan perundang-undangan berupa KUHP dan UU ITE, serta bahan hukum sekunder yakni buku-buku yang berkaitan dengan penelitian, jurnal, pendapat ahli, website dan lain-lainnya.

4. Analisis Data

Analisis data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian kasus ini adalah kualitatif yaitu analisis yang dilakukan dengan cara memahami, merangkai atau mengkaji data yang telah dikumpulkan secara sistematis, sehingga memperoleh suatu gambaran mengenai masalah yang diteliti dan menggunakan metode berpikir deduktif yaitu mengambil kesimpulan dimulai dari pernyataan fakta-fakta umum menuju pernyataan -pernyataan yang khusus dengan menggunakan penalaran.

