

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

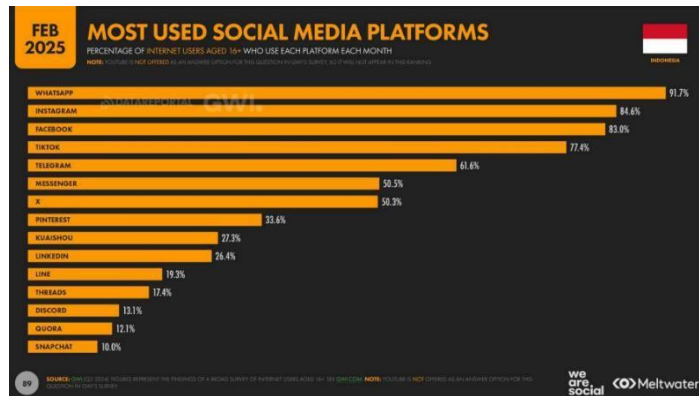
Semakin canggihnya era digital seiring berkembangnya teknologi khususnya media sosial yang merupakan salah satu *platform* dengan konten-konten hiburan dan informasi didalamnya. Media sosial merupakan perangkat lunak yang memudahkan individu ataupun kelompok agar dapat berkumpul, berbagi, tentunya berkomunikasi jarak jauh, atau bahkan saling berkolaborasi dan bermain, menurut Boyd dalam Nasrullah (2015) (Watie & Satya, 2011). Tidak begitu banyak dari masyarakat apalagi generasi muda yang tidak memiliki akun media sosial, dapat dilihat pada data yang terkumpul pada Indonesia *Digital Report 2025* oleh *We Are Social* Indonesia yang mana ada sekiranya 143 juta pengguna media sosial di Indonesia dihitung sejak Januari 2025, sedangkan sejak tahun sebelumnya pengguna media sosial bertambah sekitar 4 juta (2,9%) sejak Oktober 2024 lalu, bahkan dari populasi manusia yang berumur di atas 18 tahun, sebanyak 62,7% dipastikan memiliki akun media sosial, dapat dilihat pada gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1.1 Indonesia *Digital Report 2025 Social Media Use*

Sumber: *We Are Social* (2025)

Berikut diambil dari Indonesia *Digital Report 2025* yang diterbitkan oleh *We Are Social* Indonesia beberapa media sosial teratas yang sering digunakan, diantaranya WhatsApp (91,7%), lalu diikuti dengan Instagram (84,6%), Facebook (83%), dan Tiktok (77,4%) menduduki posisi keempat, dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1.2 *Most Used Social Media Platforms*
 Sumber: *We Are Social* (2025)

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan Tiktok sebagai media sosial yang dipilih untuk diteliti. Dari data-data di atas dapat dilihat bahwa generasi Z yang lahir mulai dari tahun 1997-2012 hingga kini menjadi salah satu pengguna terbanyak media sosial. Bahkan, dalam sehari generasi Z menghabiskan lebih dari satu jam mengakses Tiktok, berdasarkan Good Stats Data “Sekali Akses Tiktok, Mayoritas Gen Z Habiskan Lebih dari 1 Jam” tahun 2024 lalu (Rainer, 2024). Tentunya generasi Z lebih melek akan isu, informasi, dan konten yang tersebar di media sosial.

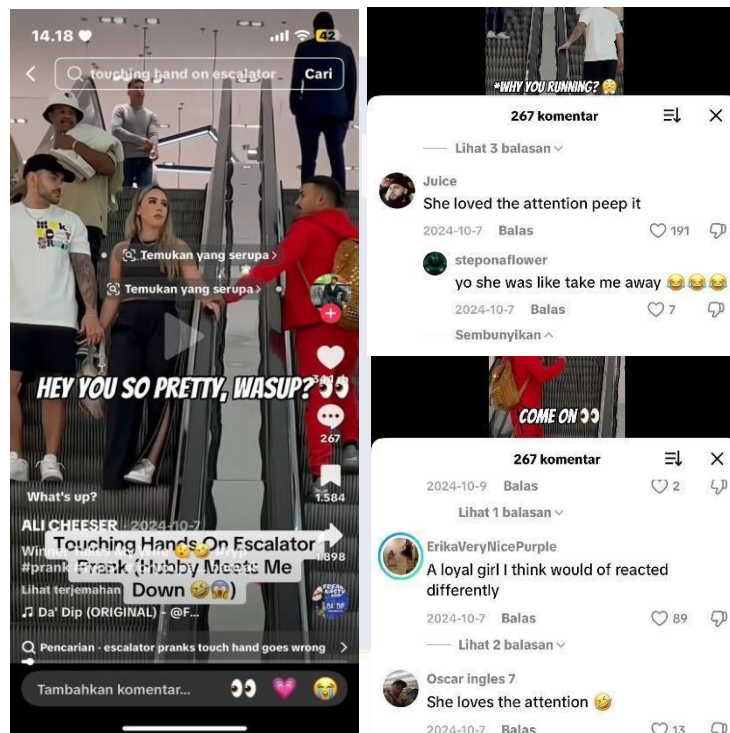
Dalam penelitian ini, peneliti tertarik pada konten *prank* yang marak diunggah di media sosial, khususnya Tiktok. Terdapat banyak sekali jenis konten *prank*, mulai dari *social experiment*, *relationship*, hingga konten *prank* di kalangan keluarga dan teman. Disini peneliti memilih konten *prank* yang berhubungan dengan *social experiment* dan *prank* untuk diteliti. Umumnya, konten *social experiment* adalah konten yang dilakukan di ruang publik bertujuan untuk melihat reaksi dari audiens. Secara ilmiah, *Social experiment* merupakan sebuah jenis penelitian dalam ilmu psikologi atau sosiologi, yang bertujuan menyelidiki respon seseorang dalam situasi sosial tertentu (Dianawuri, 2023). Sedangkan, konten *prank* sendiri adalah konten senda gurau yang dikenalkan melalui media sosial seperti Tiktok salah satunya, yang dilakukan oleh selebritas, *content creator*, dan lainnya sebagai lelucon. Namun, terdapat beberapa *prank* yang dilakukan di ruang publik menimbulkan pandangan tersendiri dan mendalam bagi beberapa orang. Sebagai salah satu contoh, konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator secara

tiba-tiba, yang merupakan konten senda gurau spontan yang seringkali dilakukan di pusat perbelanjaan. Hal ini menjadi salah satu konten yang dinormalisasikan atau diwajarkan di kalangan *content creator* Indonesia maupun luar negeri. Konten ini tentu menimbulkan berbagai pandangan dari yang menontonnya, khususnya yang ingin diteliti pada penelitian ini adalah generasi Z. Sebagian dari mereka alih-alih menjadikannya sebagai tontonan hiburan dan menganggap normal kegiatan yang ditampilkan dalam konten *prank* tersebut, justru memandangnya sedikit lebih serius. Beberapa orang menganggap jika konten tersebut dilakukan kepada lawan jenis tanpa persetujuan masing-masing dari mereka. Apalagi saat konten menampilkan adanya sentuhan fisik secara spontan dari seorang laki-laki terhadap perempuan, sebagian menganggapnya dengan lebih serius dibandingkan saat seorang perempuan melakukan sentuhan spontan kepada laki-laki di eskalator.

Berdasarkan kasus di atas dapat dilihat terdapat generalisasi yang diberikan dari suatu kelompok kepada orang-orang dalam kelompok tersebut, bisa disebut dengan stereotip (Rosyidah & Nurwati, 2019). Stereotip ini merupakan sifat tertentu yang diberikan terhadap seseorang berdasarkan kategori yang bersifat subjektif, hanya karena orang tersebut berasal dari suatu kelompok tertentu, stereotip ini didasarkan dan dihasilkan dari cara pandang dan latar belakang budaya kita selama turun-temurun (Rosyidah & Nurwati, 2019). Stereotip seringkali bersifat negatif, karena sering berujung pada prasangka hingga diskriminasi, yang dikenal sebagai seksisme yaitu diskriminasi terhadap seseorang dikarenakan jenis kelamin (Rosyidah & Nurwati, 2019). Terdapat perbedaan antara gender dan jenis kelamin (seks), yang mana gender sendiri adalah sebuah istilah yang digunakan untuk membedakan antara laki-laki dan perempuan berdasarkan aspek sosio kultural, sedangkan seks mengacu pada pembagian anatomi manusia secara biologis yang melekat pada jenis kelamin tertentu (Rosyidah & Nurwati, 2019).

Untuk menjelaskan kira-kira bagaimana gambaran detail dan nyata konten *prank* menyentuh tangan secara tiba-tiba di eskalator yang dimaksud oleh peneliti. Jadi, seseorang akan menaiki eskalator dan menyentuh tangan lawan jenis yang berada pada eskalator lawan arah dari mereka. Lalu kameramen akan meng-

highlight ekspresi dari orang yang disentuh tangannya, hal inilah yang dijadikan sebagai hiburan oleh para penonton. Dan biasanya dari respon korban akan menimbulkan berbagai pandangan dari audiens yang menonton konten tersebut, berikut dapat dilihat pada gambar 1.3 di bawah ini.



Gambar 1.3 Konten *Prank* Tiktok oleh Ali Cheeser
Sumber: Tiktok

Dalam konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator yang diunggah oleh Ali Cheeser dapat dilihat dari ekspresi korban yang terlihat terkejut dan tersenyum. Namun, tak disangka isi kolom komentar beberapa audiens menganggap bahwa ia senang akan perlakuan *prank* tersebut bahwa ia senang akan perhatian yang diberikan dan tertuju kepadanya. Hal ini menunjukkan bahwa pandangan ataupun persepsi publik yang tidak bisa kita atur bahkan prediksi. Tidak hanya itu, konten media sosial juga terdapat *scripted content* dan *unscripted content*. Biasanya penonton melihat konten *prank* sebagai konten yang sangat natural dan tanpa skrip berdasarkan reaksi yang diberikan oleh korban. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan konten *prank* dilakukan dengan skrip atau *briefing* sebelum eksekusi. Tidak jarang sebelum memulai konten, korban *prank* dicari

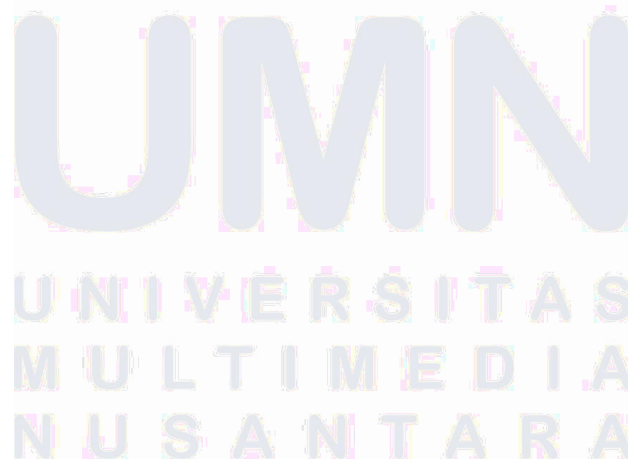
terlebih dahulu dan diberikan *brief* hingga *creator* mendapatkan persetujuan dari korban. Namun, hal ini tidak bisa kita sama ratakan, karena setiap *creator* memiliki cara masing-masing. Karena apabila kita telaah lagi secara mendalam, dalam etika bermedia sosial khususnya pada sesuatu yang melibatkan informasi pribadi walau hanya wajah sekalipun. Kita perlu persetujuan orang tersebut saat ingin menyebarluaskan konten yang melibatkan seseorang.

Perbedaan budaya antara di Indonesia dengan beberapa negara di luar negeri dapat memengaruhi cara masyarakat memandang batasan fisik dalam interaksi sosial. Dalam interaksi sosial, secara tradisional masyarakat Indonesia yang cenderung menjunjung tinggi nilai kesopanan, norma sosial, dan dalam menghargai ruang pribadi yang umumnya menganggap kontak fisik dengan orang asing, terutama lawan jenis, sebagai tindakan yang harus dilakukan secara hati-hati dan dengan persetujuan orang tersebut (Revalina et al., 2025). Sebaliknya, di beberapa negara Barat, bentuk kontak fisik tertentu seperti berjabat tangan, berpelukan, atau sentuhan ringan dapat dianggap lebih umum dalam interaksi social sehari-hari (Hadiniyati et al., 2023). Namun, meskipun terdapat perbedaan tingkat keterbukaan terhadap kontak fisik, prinsi *consent* atau persetujuan tetap menjadi nilai penting yang dijunjung di berbagai budaya. Perbedaan norma dan kebiasaan yang tadi disebutkan sering kali menimbulkan perbedaan persepsi terhadap suatu tindakan, sehingga individu yang berpindah atau terpapar budaya lain dapat mengalami *culture shock* ketika menghadapi bentuk interaksi yang berbeda dari kebiasaan di lingkungan asalnya (Hadiniyati et al., 2023).

Dalam konteks fonemena konten *prank* menyentuh tangan orang asing lawan jenis di eskalator, perbedaan budaya ini menjadi penting untuk dipahami, karena sebagian masyarakat Indonesia cenderung memiliki persepsi yang berbeda. Tindakan tersebut cenderung dipersepsikan sebagai pelanggaran batasan fisik dan privasi di Indonesia, karena dilakukan tanpa persetujuan serta melibatkan orang yang tak saling mengenal. Meskipun di beberapa budaya terdapat tingkat toleransi yang lebih tinggi terhadap kontak fisik, tindakan menyentuh tangan orang asing lawan jenis berpotensi menimbulkan ketidaknyamanan. Dari sini, dapat dilihat

bahwa penerimaan terhadap konten *prank* semacam ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor individu, tetapi juga oleh nilai budaya, norma sosial, dan pemahaman masyarakat tentang pentingnya menghormati ruang pribadi serta persetujuan atau *consent* dalam interaksi antarindividu.

Perbedaan yang menarik disini adalah ketika tren konten *prank* menyentuh tangan orang asing lawan jenis dilakukan di Indonesia. Dalam budaya Indonesia, dipengaruhi oleh nilai-nilai kesopanan, agama, dan kontak fisik dengan orang asing terutama lawan jenis bukanlah sesuatu yang lazim dilakukan tanpa alasan yang jelas. Banyak masyarakat Indonesia memandang bahwa menyentuh orang lain tanpa izin merupakan tindakan yang tidak sopan karena mengganggu kenyamanan, privasi, bahkan menimbulkan kesalahpahaman (Revalina et al., 2025). Fenomena ini menciptakan dilema akan moral yang dimana fokus pada pencitraan diri dan pencarian validasi secara daring ini dapat menurunkan tingkat empati, yang berpotensi melemahkan sensitivitas individu terhadap pentingnya batasan tubuh dan persetujuan dalam interaksi sosial (Revalina et al., 2025). Dapat dilihat v pada gambar 1.4 di bawah.





Gambar 1.4 Konten *Prank* Tiktok oleh Riangani30
 Sumber: Tiktok

Oleh karena itu, ketika konten *prank* menyentuh tangan orang asing lawan jenis di eskalator muncul di Indonesia, sebagian audiens tidak hanya menilainya sebagai hiburan, tetapi juga mengaitkannya dengan persoalan etika, norma sosial, dan ajaran agama. Hal tersebut terlihat pada kolom komentar yang muncul pada gambar 1.4. sebagian besar pengguna menyoroti aspek agama dengan menyebut tindakan tersebut sebagai suatu yang “haram” atau mempertanyakan status hubungan antara pelaku dan korban. Komentar lain juga mengutip ayat Al-Qur’an sebagai kritik moral terhadap perilaku yang ditunjukkan dalam konten tersebut. Respon seperti ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia tidak hanya menilai tindakan berdasarkan aspek hiburan, tetapi juga berdasarkan nilai budaya dan keagamaan yang mereka anut. Hal ini juga didukung dengan fakta bahwa Indonesia sebagai negara dengan penduduk muslim terbanyak dengan menempati peringkat pertama di dunia (Rosada, 2026). Dilansir dari detikTravel dengan artikel berjudul “Negara dengan Populasi Muslim Terbesar di Dunia, Indonesia Nomor satu”, berdasarkan laporan terbaru lembaga riset global yaitu Pew Research Center

penduduk muslim di Indonesia mencapai 242 juta jiwa, melampaui negara yang jumlah muslimnya besar yaitu Pakistan dan India (Rosada, 2026).

Selain itu, beberapa komentar pada gambar 1.4 juga menunjukkan bahwa tindakan menyentuh tangan orang asing lawan jenis pada konten *prank* itu tidak bisa dilakukan oleh semua orang, “itu mah cuma buat yang ganteng doang” dan “makasih infonya sekarang saya di polsek”. Hal ini menunjukkan mayoritas masyarakat tidak bisa menerima tindakan tersebut, dikarenakan budaya dan norma sosial yang ada di Indonesia.

Dari sini dapat dilihat perbedaan kritis pada kolom komentar konten serupa di luar negeri dan di Indonesia. Yang mana kritik yang muncul di luar negeri umumnya lebih didasarkan pada isu privasi, keamanan, isu reaksi korban terkait kesetiaan dan haus akan perhatian. Sedangkan di Indonesia, kritik yang terlihat terkait persetujuan individu, pertimbangan norma kesopanan, dan nilai-nilai agama.

Ada juga yang namanya privasi, yang mana hal ini didefinisikan sebagai klaim seseorang untuk menentukan sendiri kapan, bagaimana, dan sejauh mana informasi tentang mereka dapat dikomunikasikan kepada orang lain (Rakhmawati et al., 2025). Meskipun banyak pengguna media sosial yang rutin mengunggah konten pribadi, terdapat rasa hati-hati yang tinggi, karena sebagian besar responden (93%) menyatakan bahwa mereka akan berpikir dua kali sebelum mengunggah foto dirinya di media sosial, yang menunjukkan bahwa mereka sadar akan bahaya penyebaran informasi pribadi tanpa pertimbangan matang, berdasarkan *Journal Information Engineering and Educational Technology* dengan judul “Analisis Etika dalam Penggunaan Media Sosial Instagram Oleh Mahasiswa ITS Mengenai Pelanggaran Privasi” (Rakhmawati et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa sebuah konten tidak dapat diunggah begitu saja tanpa persetujuan dari orang yang ada di dalam konten tersebut. Jadi, peneliti berpikir bahwa setiap konten, sekalipun itu konten *prank* tetap tidak menutup kemungkinan ada *brief* sebelum konten dieksekusi, atau hanya sekedar meminta persetujuan untuk mengunggah konten setelah proses rekam.

Penjelasan di atas menunjukkan kepada kita akan suatu keraguan, apakah reaksi yang diberikan korban adalah reaksi natural atau reaksi yang sudah ditentukan sebelum eksekusi dimulai. Hal ini membuat penonton tidak bisa begitu saja berspekulasi dengan reaksi yang ditunjukkan korban, karena tidak mengetahui keaslian dari konten *prank* tersebut. Sekalipun begitu, konten-konten seperti ini sudah menjadi hal biasa, khususnya di kalangan *creator*. Oleh karena itu, audiens yang menonton jenis konten seperti ini juga mulai menormalisasi adanya konten *prank* seperti ini.

Normalisasi merupakan sebuah konsep yang merujuk pada penerimaan sosial terhadap suatu praktik (Rusmalinda S.A.B.,MM et al., 2024). Untuk kasus konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis secara spontan di eskalator, audiens atau masyarakat sudah mewajarkan konten seperti ini karena pertimbangan-pertimbangan yang sudah dijelaskan di atas. Namun disini peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam perihal persepsi apa yang terlahir saat audiens, khususnya generasi Z melihat konten *prank* seperti ini. Dalam konteks media sosial, cara audiens memahami sebuah konten sering kali tidak hanya bergantung pada isi konten itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh nilai sosial dan budaya di sekitar mereka. Misalnya, saat masyarakat sudah terbiasa dengan anggapan bahwa laki-laki jarang menjadi korban dari konten *prank* berbau seksual seperti ini, maka konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis khususnya perempuan secara spontan sering dianggap sebagai sesuatu hal yang biasa atau bahkan menghibur, karena tanpa sadar mereka menerapkan normalisasi didalamnya.

Kasus di atas tentunya akan menimbulkan berbagai persepsi dari penikmat konten di media sosial, khususnya yang akan diteliti oleh peneliti, yaitu generasi Z. Menurut DeVito, persepsi adalah proses saat seseorang menjadi sadar akan banyak rangsangan yang memengaruhi indera orang tersebut, yang mana hal ini terjadi dalam lima tahap, diantaranya rangsangan sensorik terjadi (*stimulation*), rangsangan sensorik diorganisasikan (*organization*), rangsangan sensorik ditafsirkan yang kemudian dievaluasi (*interpretation-evaluation*), rangsangan sensorik disimpan dalam memori (*memory*), dan kemudian rangsangan sensorik

dapat diingat kembali (*recall*) (DeVito, J, 2018). Juga terdapat penjelasan mengenai persepsi yang merupakan proses kompleks yang dimiliki manusia, yang melibatkan kemampuan kognitif untuk memproses informasi dari lingkungan sekitar yang diperoleh dari indra yang mereka miliki (Nisa et al., 2023). Secara umum persepsi sendiri dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk tanggapan, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), tanggapan langsung dari sesuatu, atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca indera mereka. Dengan data-data yang diperoleh indera-indera mereka dikembangkan sedemikian rupa hingga individu dapat menyadari apa yang ada di sekelilingnya, termasuk dirinya sendiri, maka persepsi adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk mengorganisasikan dan menafsirkan kesan-kesan yang dirasakan oleh indera mereka agar dapat memberikan makna bagi lingkungan mereka (Nisa et al., 2023).

Persepsi sifatnya konstruksi pribadi yang mana tentu tidak sempurna, bukan perihal benar dan salah, diseleksi sesuai kepentingan, dan dipahami menurut kebiasaan individu itu sendiri (Nisa et al., 2023). Dikarenakan persepsi tidak muncul secara tiba-tiba melainkan melalui serangkaian tahapan yang dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan seseorang, menurut Wood, terdapat tiga tahapan yaitu diantaranya seleksi, organisasi, dan interpretasi (Nisa et al., 2023). Yang pertama seleksi, tahap ini melibatkan pemilihan informasi oleh seseorang yang menarik perhatian orang tersebut. Karena sekian banyak rangsangan yang terjadi di sekitar kita dalam waktu yang bersamaan, membuat seseorang cenderung memilih sesuatu hal tertentu untuk diperhatikan, yang mana biasanya ini tergantung kebutuhan, ketertarikan, dan motif individu tersebut (Nisa et al., 2023). Yang kedua organisasi, pada tahap ini individu mengatur atau mengelompokkan informasi yang telah dipilih dalam struktur kognitif, yang mana tentu melibatkan adanya pengorganisasian data-data yang dicerna oleh panca indera (Nisa et al., 2023). Yang terakhir adalah tahap interpretasi, yang memberikan makna pada informasi yang sudah diorganisir. Ini merupakan proses yang subjektif untuk pembuatan penjelasan-penjelasan tentang apa yang diamati dan dialami seseorang, hasil dari interpretasi ini bergantung pada pendalaman, motivasi, dan kepribadian seseorang (Nisa et al., 2023).

Terkait konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator secara spontan dapat menimbulkan berbagai persepsi dari generasi Z yang menonton konten tersebut. Persepsi yang mereka miliki terlahir dari pengalaman keseharian mereka dan informasi yang telah mereka miliki. Misalnya, beberapa wanita yang tidak terbiasa bersentuhan dengan lawan jenis, khususnya wanita berhijab akan sulit menormalisasi konten *prank* seperti ini. Karena berdasarkan informasi yang mereka miliki dan keseharian mereka memengaruhi cara pandangnya, mereka akan cenderung menganggap hal ini merupakan suatu hal yang tidak sopan dan melanggar batas norma agama yang mereka anut. Namun, sekali lagi hal ini tidak dapat diprediksi secara pasti, melainkan subjektif. Terdapat faktor-faktor yang memiliki peran dalam persepsi bekerja membentuk kesan terhadap objek, berikut diantaranya. Objek yang dipersepsikan, yang mana untuk menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera tentunya dibutuhkan objek, misalnya dalam konteks penelitian ini, objek persepsinya ialah konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator secara spontan (Nisa et al., 2023). Kedua adalah alat indera, saraf, dan pusat susunan saraf, yang mana semua ini berperan sebagai reseptor untuk menerima stimulus dan saraf sensoris meneruskannya ke otak sebagai pusat kesadaran manusia (Nisa et al., 2023). Dalam konteks penelitian ini alat indera yaitu mata manusia yang melihat konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator secara spontan meneruskannya ke otak untuk memproses. Ketiga adalah perhatian, yang mana langkah pertama pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas yang ditujukan kepada suatu objek (Nisa et al., 2023). Dalam penelitian ini konteksnya adalah seseorang sekiranya perlu tertarik dan meleak terhadap konten dan tren yang diunggah di media sosial. Kemudian, yang keempat ini merupakan faktor personal yang mencakup pengalaman, motivasi, hingga kepribadian individu, yang tentunya sangat memengaruhi bagaimana mereka menafsirkan atau merespons informasi yang mereka dapat dari luar (Nisa et al., 2023). Untuk konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator secara spontan, tentunya seseorang akan memberikan sesuai dengan sesuatu yang pernah dialaminya, dan sesuai dengan kepribadian masing-masing. Dan yang terakhir, faktor yang sangat berkaitan dengan bahasa non verbal, yaitu faktor situasional, seperti jarak, gerakan

tubuh, ekspresi wajah yang ditunjukkan, dan penampilan, yang tentunya semua ini memengaruhi persepsi sosial seseorang (Nisa et al., 2023).

Berdasarkan fenomena yang diteliti oleh peneliti nyatanya etika komunikasi juga dapat berperan didalamnya, dan menjadi salah satu pertimbangan. Definisi etika sendiri adalah sebagai pengetahuan yang membahas ukuran kebaikan atau kesusilaan perilaku manusia dalam masyarakat, dengan orientasi untuk mengetahui bagaimana seharusnya individu bertindak (Sari, 2020). Etika komunikasi disini merupakan sesuatu yang digunakan untuk mengembangkan perspektif yang dibutuhkan dalam operasi kerja para profesional dalam menghadirkan media di tengah masyarakat (Sari, 2020). Berkaitan dengan penelitian ini, etika komunikasi membahas bagaimana nilai-nilai kultural memengaruhi perilaku individu dalam masyarakat. Persepsi generasi Z terhadap konten *prank* yang sedang dibahas dapat dipengaruhi oleh norma sosial dan nilai etis yang berlaku dalam masyarakat, termasuk stereotip gender yang dapat dibentuk dan dinormalisasi melalui konten di media sosial. Pendekatan kecil mengenai etika komunikasi berfokus pada perilaku individu, sedangkan pendekatan besar menganalisis institusi komunikasi dalam struktur sosial (Sari, 2020). Konten *prank* yang diunggah di Tiktok perlu dianalisis tidak hanya dari segi konten itu sendiri, melainkan juga seperti apa media sosial dapat memengaruhi norma dan nilai publik, serta respons generasi Z terhadap konten tersebut. Dalam kajian makro (besar) etika komunikasi, isu kekuasaan dan dominasi dalam media dapat terkait dengan seperti apa konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator merefleksikan stereotip gender. Yang mana penelitian ini bisa menggali bagaimana konten *prank* tersebut mengatur representasi gender dan normalisasi perilaku yang dianggap wajar dalam interaksi sosial. Etika komunikasi juga mencakup kebebasan pers dan ekspresi, yang mana penting dalam konteks konten media sosial. Pembuat konten sekiranya memiliki tanggung jawab untuk menyajikan materi konten yang tidak hanya menghibur tetapi juga etis, hal ini juga dapat berpotensi memengaruhi stereotip gender di kalangan generasi Z apabila tanpa pertimbangan. Pemahaman mengenai kode etik profesi komunikasi juga relevan, terutama pada konteks pembuat konten atau kreator di media sosial. Yang mana hal ini dapat mencakup bagaimana konten

prank memenuhi atau melanggar standar etika komunikasi dan bagaimana hal ini bisa menjadi pengaruh terhadap penggambaran gender di ruang publik.

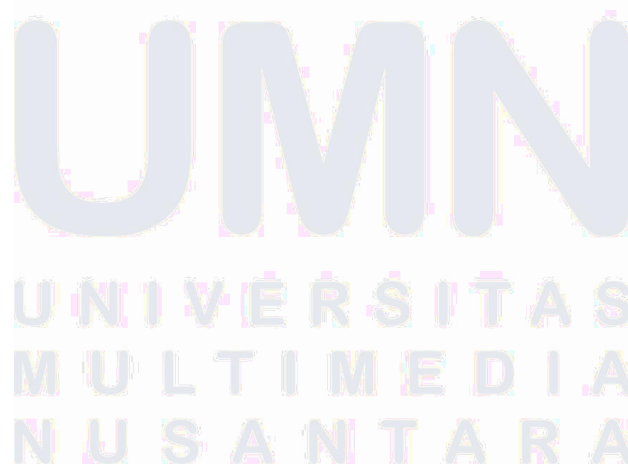
Penelitian ini sangat fokus pada konten *prank* menyentuh tangan di eskalator secara tiba-tiba yang diunggah di Tiktok, dan pemilihan tema ini didasari oleh beberapa pertimbangan yang relevan dengan fenomena sosial saat ini, terutama di kalangan generasi Z. Konten *prank* merupakan salah satu bentuk hiburan yang sangat populer di media sosial, dengan pengaruh yang signifikan terhadap cara pandang dan interaksi sosial pengguna media sosial. Platform seperti Tiktok telah menjadi wadah utama bagi generasi muda untuk berbagi pengalaman dan kreativitas. Melalui penelitian ini, peneliti ingin bisa memahami seperti apa konten tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, namun juga berkontribusi terhadap pembentukan persepsi dan normalisasi stereotip gender di masyarakat.

Konten *prank* menyentuh tangan di eskalator menggambarkan interaksi fisik yang bisa menimbulkan beragam reaksi dari publik. Dalam konteks penelitian, aspek ini penting untuk dianalisis karena respons audiens terhadap konten ini dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai bagaimana moral sosial dan stereotip gender dipresentasikan dan diterima. Misalnya, perilaku yang dianggap wajar dan lucu oleh sebagian orang dapat dianggap tidak pantas atau bahkan agresif oleh orang lain. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan persepsi yang mungkin disebabkan oleh latar belakang budaya, nilai-nilai yang dianut, atau bahkan pengalaman pribadi yang berbeda. Fenomena ini dapat dilihat sebagai contoh konkret dari konsep normalisasi dalam komunikasi. Praktik-praktik tertentu di media sosial, seperti konten *prank* ini, dapat mengubah cara pandang masyarakat terhadap interaksi antara gender. Dengan menganalisis bagaimana konten tersebut dinormalisasi di kalangan generasi Z, peneliti dapat mengeksplorasi lebih jauh tentang implikasi etis dan sosial dari konten tersebut serta dampaknya terhadap interaksi sehari-hari.

Peneliti memilih tema ini karena adanya relevansi yang jelas dengan isu-isu terkini mengenai hak asasi manusia dan kebebasan pribadi. Konten *prank* sering kali menimbulkan pertanyaan terkait dengan persetujuan dan batasan privasi,

terutama ketika melibatkan tindakan fisik yang diberi konteks humor. Dengan memasukkan pendekatan komunikasi, penelitian ini tidak hanya akan mengeksplorasi bagaimana stereotip gender dapat diperkuat atau dilemahkan melalui konten tersebut, tetapi juga menyoroti tanggung jawab moral pembuat konten dalam menciptakan media yang bersih dari diskriminasi dan seksisme.

Dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang terkait dengan perkembangan media sosial dan interaksi didalamnya, penelitian mengenai persepsi generasi Z terhadap konten *prank* menyentuh tangan secara tiba-tiba di eskalator yang diunggah di Tiktok menjadi sangat relevan. Konten ini tidak hanya mencerminkan dinamika humor dan hiburan di era digital, tetapi juga membawa implikasi yang signifikan terhadap norma sosial dan stereotip gender. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, diharapkan dapat mengungkap bagaimana konten tersebut memicu adanya stereotip gender serta dinormalisasi, diterima, atau ditolak oleh generasi Z, serta bagaimana dampaknya terhadap pandangan mereka tentang interaksi gender dalam masyarakat saat ini. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi pemahaman yang lebih dalam mengenai etika komunikasi dan tanggung jawab sosial di era media sosial.



1.2. Rumusan Masalah

Penelitian ini membahas seperti apa fenomena konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis secara tiba-tiba di eskalator yang diunggah di Tiktok yang menimbulkan persepsi dari kelompok yang akan diteliti, yaitu generasi Z sebagai pengguna dominan *platform* Tiktok. Yang mana dapat dilihat dalam konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator secara tiba-tiba, adanya interaksi fisik secara spontan tersebut dan tak terduga yang dapat menghasilkan perbedaan persepsi terkait stereotip gender dan normalisasi akan kegiatan itu sendiri. Konten ini seringkali menuai beragam reaksi, di mana sebagian audiens melihatnya sebagai hiburan semata, sementara yang lain menganggapnya sebagai reproduksi stereotip gender yang merugikan.

Kepentingan untuk menyelidiki persepsi ini muncul dari pengamatan bahwa reaksi audiens terhadap tindakan laki-laki yang menyentuh perempuan sering kali dianggap sebagai sesuatu yang tidak normal, sementara tindakan sebaliknya cenderung dinilai lebih ringan, reaksi yang ditunjukkan oleh korban juga menjadi bahan yang memicu adanya persepsi negatif maupun positif dari audiens. Hal ini menciptakan pertanyaan mengenai normalisasi, norma sosial, dan nilai-nilai gender memengaruhi cara generasi Z mendalami dan memahami konten seperti ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih lanjut apakah generasi Z hanya menikmati konten *prank* tersebut sebagai bentuk hiburan dan menormalisasi tindakan yang dilakukan dalam konten tersebut, atau mereka juga menyadari adanya pemicu munculnya stereotip gender setelah menonton dan melihat kolom komentar pada konten tersebut. Hal ini tergantung pada persepsi yang lahir dari interaksi dan lingkungan sosial masing-masing individu, yang akan diteliti oleh peneliti.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana persepsi Gen Z mengenai stereotip gender dan normalisasi mengenai konten *prank* menyentuh tangan orang asing lawan jenis di eskalator yang diunggah di Tiktok?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memperdalam persepsi generasi Z mengenai konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator secara tiba-tiba. Fokus utama penelitian ini adalah memahami kira-kira bagaimana generasi Z ketika melihat tindakan sekaligus kolom komentar pada konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator secara tiba-tiba khususnya di Tiktok. Persepsi yang diteliti berkaitan dengan stereotip gender yang terkandung dalam persepsi penonton dan adanya normalisasi terhadap konten-konten tersebut, untuk mengeksplorasi apakah generasi Z cukup *aware* dengan isu gender ini atau sebaliknya.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan kontribusi yang signifikan untuk literatur akademis, terutama dalam bidang ilmu komunikasi, yang mana dapat menambahkan wawasan mengenai peran konten media sosial seperti *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator secara tiba-tiba dapat menimbulkan berbagai persepsi berkaitan dengan stereotip gender dan adanya normalisasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya pemahaman mengenai konsep stereotip gender dan normalisasi terhadap konten-konten *prank* seperti ini di media sosial.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai bagaimana generasi Z memiliki pandangan atau persepsi terhadap konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator secara tiba-tiba di Tiktok, khususnya berkaitan dengan stereotip gender dan normalisasi terhadap konten seperti itu. Yang mana penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengguna media sosial terutama generasi muda untuk lebih kritis saat mengonsumsi konten-konten hiburan yang

diunggah di media sosial yang tentunya melibatkan interaksi fisik yang merupakan salah satu bentuk komunikasi non verbal, sehingga diharapkan bisa membedakan antara konten yang sekedar hiburan dengan perilaku yang berpotensi mereproduksi adanya stereotip gender dan normalisasi terhadap konten-konten tersebut.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat sosial berupa peningkatan kesadaran masyarakat terhadap dampak dari konten yang diunggah di media sosial. Yang mana salah satunya disini berpotensi dalam mereproduksi budaya stereotip gender serta normalisasi dalam konten tersebut yang berkaitan dengan komunikasi. Dengan ditelitinya kasus ini peneliti berharap akan peningkatan pemahaman yang lebih kritis, masyarakat dapat lebih selektif dalam respons tren di media sosial, tidak hanya menerima konten yang bertebaran secara pasif, akan tetapi juga menilai dampak keterlibatan secara etis dan sosial yang terkandung didalamnya.

1.6. Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan, diantaranya yang pertama, penelitian hanya berfokus pada generasi Z khususnya di Indonesia sebagai objek yang akan diteliti, sehingga temuan dari penelitian ini mungkin tidak sepenuhnya berlaku di luar populasi generasi Z di Indonesia. Yang kedua, penggunaan jenis metode penelitian kualitatif disini menyatakan bahwa hasil temuan dari penelitian ini akan lebih bersifat eksploratif dan mungkin tidak dapat digeneralisasi. Lalu yang terakhir, penelitian ini hanya berfokus pada konten hiburan di media sosial Tiktok yaitu konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator secara tiba-tiba dalam konteks stereotip gender dan normalisasi terhadap konten seperti itu. Yang mana berarti temuan yang dihasilkan dari penelitian ini tidak berlaku pada konten-konten lainnya, apalagi di luar *platform* media sosial Tiktok.