

Fenomema Prank dan Pengaruhnya Terhadap Spiritualitas Generasi Milenial

Dicky Dominggus

Sekolah Tinggi Teologi Injil Bhakti Caraka Batam

Correspondence: dicky.dominggus@sttbc.ac.id

Abstract:

Lately, society have been shocked by the phenomenon of pranks done by teenagers. Various kinds of pranks are done for the sake of entertaining only. Doing pranks as entertainment or show will certainly affect the spiritual growth of the millennials. This research aims to find the motives behind the practice of pranks and see its effects on the spiritual growth of the millennial generation. This research is a qualitative research with interview method. The interviews discovered what are the motives of the informants to do pranks, what do they feel when doing pranks and also their views on the fairness of pranking. This research shows that pranking is based on seeking entertainment or jokes, following friend's examples and making memories. But pranks are also done to boost popularity. Having pranks as entertainment or show will certainly affect the spiritual growth of the millennials because telling lies are the part of pranking. This of course will have a long-term impact, that is moral degradation. Pranks have two inseparable sides; Prank can be entertainment but on the other hand it can be negative if it has a negative impact and harms others. For this reason, it is necessary for teenagers to be wise in doing pranks. It can be done for the sake of entertaining only and not to harm others.

Keywords: *Milenial Generation; Prank; Spirituality.*

Abstrak:

Pada akhir ini masyarakat dihebohkan dengan fenomena prank yang dilakukan oleh remaja. Ada berbagai macam jenis prank yang dilakukan yang pada umumnya untuk hiburan. Jika prank menjadi sebuah hiburan tentunya akan mempengaruhi generasi milenial dalam pertumbuhan spiritualitas mereka. Penelitian ini bertujuan mencari motif dibalik pelaksanaan prank dan melihat pengaruhnya terhadap pertumbuhan spiritualitas generasi milenial. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode wawancara. Melalui wawancara akan diketahui apa yang menjadi motivasi informan dalam melakukan prank, perasaan mereka dalam melakukan prank dan juga pandangan mereka terhadap kewajaran perilaku prank. Penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku prank didasari oleh mencari hiburan atau iseng, ikut-ikutan teman dan membuat kenangan. Namun prank juga dilakukan untuk mendongkrak popularitas. Jika prank menjadi hiburan bagi remaja tentunya dapat berpengaruh bagi spiritualitas remaja khususnya prank dapat dijadikan alasan ketika remaja berbohong. Hal ini tentunya akan berdampak jangka panjang yakni degradasi moral. Prank menjadi dua sisi yang tidak terpisahkan; prank dapat menjadi hiburan namun pada sisi lain dapat menjadi negatif bila menimbulkan dampak negatif dan cenderung membahayakan orang lain. Untuk itu, perlu bijaksana bagi para remaja dalam melakukan prank; dapat dilakukan sejauh prank hanya menjadi hiburan dan tidak merugikan orang lain dan sebaliknya.

Kata Kunci: *Generasi Milenial; Prank; Spitualitas.*

1. Pendahuluan

Pada pertengahan tahun 2020, masyarakat dihebohkan dengan aksi prank yang dilakukan Ferdian Paleka. Dalam Prank tersebut Paleka memberikan bingkisan sembako yang sebenarnya berisi sampah. Prank menjadi viral karena mendapat kecaman dari masyarakat dan korbannya membawa tindakan prank tersebut ke jalur hukum sehingga Ferdian Paleka ditangkap polisi. Tidak hanya itu, media Inggris menyoroti prank sampah yang dilakukan oleh Ferdian Paleka (Sari, 2020).

Selain Ferdian Paleka, Edo Putra juga melakukan prank memberikan bingkisan daging kurban yang berisi sampah. Sama seperti Ferdian Paleka, prank yang dilakukan Edo Putra juga mendapat kecaman dari masyarakat dan juga berurusan dengan hukum yakni ancaman hukuman 10 tahun penjara (Faisol, 2020). Prank juga sering dijumpai dalam acara hiburan di televisi seperti Opera van Java, Pesbuker, Yuk Kita Sahur, dan acara hiburan lainnya. Dalam acara ini, prank dilakukan pada bagian tertentu dengan adanya tindakan jahil dengan tujuan menimbulkan kelucuan dan tawa penonton.

Pada dasarnya, prank merupakan istilah baru yang dari perbuatan iseng atau jahil. Prank merupakan tindakan iseng yang dilakukan kepada orang lain; membuat sebuah peristiwa seakan-akan benar terjadi padahal hanya dalam bentuk bercanda atau tindakan iseng. Jadi, prank merupakan tindakan yang dilakukan dengan adanya unsur kelucuan atau humor. Meskipun sebagai candaan, ada beberapa prank yang bisa diterima oleh pihak tertentu dan ada juga yang dipandang sebagai hal yang negatif.

Terlepas dapat diterima atau tidak ditengah masyarakat, prank dapat memiliki berbagai dampak. Jika prank dilakukan masih dalam batasan yang wajar tentunya prank dapat bermanfaat sebagai perekat sosial (Iman, 2020). Seperti kegiatan plonco yang dilakukan untuk anggota baru sebagai tanda seseorang merupakan bagian dari suatu kelompok. Disisi yang lain, prank memiliki sisi negatif yang salah satunya membuat korban menjadi takut untuk ditipu sehingga tidak mudah mempercayai orang lain (Iman, 2020). Nur Huda melihat prank memiliki dampak dari sisi positif dan negatif. Baginya:

“Prank memiliki dampak positif yakni menciptakan keceriaan di antara teman sehingga tidak ada rasa kaku dan canggung, menimbulkan rasa keakraban yang sebelumnya kenal dapat menjadi semakin lebih kenal serta menjadi hiburan bagi orang lain. Prank berdampak negatif yakni perkelahian, rasa tidak percaya hingga kematian bagi pelaku prank maupun korban” (Huda, 2019).

Pendapat Nur Huda menunjukkan bahwa prank dapat menjadi hiburan jika dilakukan dalam batasan yang wajar, namun akan menjadi sebuah masalah bila prank dilakukan sudah menimbulkan kesan negatif bagi korban.

Permasalahan yang muncul adalah prank sudah menjadi suatu budaya dalam kehidupan masyarakat. Hal ini dapat membuat masyarakat menjadi kreatif dalam membuat aksi hiburan. Namun pada bagian lain, prank dapat dijadikan alasan seseorang dalam berbuat iseng atau berbohong yang pada akhirnya memunculkan rasa tidak percaya ditengah masyarakat. Permasalahan lainnya adalah jika prank sudah menjadi budaya, bagaimana pengaruhnya terhadap kehidupan spiritualitas generasi milenial? Bagaimana prank dapat tetap dilakukan tanpa ada satu pihak yang dirugikan?

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui motivasi dari para pelaku prank dan mengetahui pengaruhnya terhadap spiritualitas generasi milenial. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan wawancara dan studi pustaka. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah di mana peneliti merupakan instrument kunci (Sugiyono, 2005). Adapun penelitian ini memiliki beberapa tahapan yakni studi pustaka tentang prank, melakukan wawancara generasi milenial

tentang motivasi mereka melakukan prank dan menganalisa pengaruhnya terhadap perkembangan spiritualitas mereka.

2. Hasil Penelitian dan Pembahasan

2.1. Pengertian Generasi Milenial

Pada umumnya, generasi milenial merupakan generasi yang lahir pada sekitar tahun 2000 atau tahun milenium. Terdapat berbagai klasifikasi dalam mengelompokan remaja menjadi kelompok milenial. Walangtangi membagi generasi milenial ke dalam dua kelompok yakni dewasa produktif (lahir tahun 80-an dan dewasa muda (lahir tahun 90-an) (Wantalangi et al., 2021). Buku profil generasi milenial Indonesia dijabarkan bahwa generasi milenial merupakan generasi yang memiliki kesamaan tahun lahir dalam rentang waktu 20 tahun dan berada dalam dimensi sosial dan sejarah yang sama (*Statistic Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia*, 2018). Pandangan lain melihat bahwa generasi milenial merupakan generasi yang lahir pada tahun 1980-1995. Pandangan ini membuat penggolongan generasi yang ada seperti tabel dibawah ini:

Tabel 1. Teori Perbedaan Generasi Veteran-Alfa

Tahun Kelahiran	Nama Generasi
1925 – 1946	Veteran Generation
1946 – 1960	Baby Boom Generation
1960 – 1980	X Generation
1980 – 1995	Y Generation
1995 – 2010	Z Generation
2010 +	Alfa Generation

Sumber; (Benesik, Csikos, 2014)

Dari tiga pendapat tersebut dapat dilihat kesamaan bahwa generasi milenial merupakan generasi yang berada dalam rentang waktu sekitar tahun 1980-2000.

2.2. Karakteristik generasi milenial

Bertolak dari definisi diatas dapat dipastikan bahwa generasi milenial bertumbuh bersamaan dengan kemajuan teknologi dan informasi. Walangtangi menuliskan generasi milenial memiliki ciri khas yang melekat adalah memiliki keterlibatan secara intens dengan teknologi (Wantalangi et al., 2021). Hal ini membuat generasi milenial dapat cepat memahami dan mengikuti perkembangan teknologi. Hal senada dituliskan oleh Anggraini yang melihat generasi milenial cenderung berfokus kepada gadget dan kurang memperhatikan keadaan sekitar (Anggraini et al., 2020). Pandangan Anggraini ini tentunya didasari dari begitu dekatnya generasi milenial dengan teknologi membuat apatis terhadap sekitarnya. Syarif Hidayatullah menggambarkan generasi milenial dengan berbagai karakteristik. Menurutnya:

“Generasi milenial memiliki ciri *Pertama*, generasi milenial lebih percaya *user generated content (UGC)* dibanding informasi searah. *Kedua*, generasi milenial lebih memilih telepon genggam dibandingkan televisi. *Ketiga*, wajib memiliki media sosial. *Keempat*, kurang suka membaca secara konvensional. *Kelima*, cenderung tidak loyal namun bekerja efektif. *Keenam*, lebih melakukan transaksi secara *cashless*. *Ketujuh*, lebih tahu teknologi dibandingkan orang tua mereka. *Kedelapan*, dapat memanfaatkan teknologi dan informasi. *Kesembilan*, cenderung lebih malas dan konsumtif” (Hidayatullah et al., 2018).

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Rumbiak mengenai generasi milenial. Menurut Rumbiak menuliskan bahwa generasi milenial merupakan generasi yang menginginkan segala sesuatunya serba cepat, mudah berpindah pekerjaan dalam waktu cepat, melekat teknologi dan

juga akrab dengan media sosial. Pendapat Rumbiak menunjukkan bahwa generasi milenial merupakan generasi yang suka berinovasi, unggul dalam pendidikan, informatif, kreatif dan produktif karena mereka generasi yang *open minded* (Rumbiak, 2020). Meleknya generasi milenial terhadap teknologi dan informasi dikarenakan masa mereka bersamaan dengan berkembangnya teknologi dan informasi. Untuk itu, generasi milenial memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap peristiwa yang terjadi. Fahrimal menuliskan bahwa generasi milenial mampu menghasilkan informasi lebih banyak daripada generasi sebelumnya, mereka dapat mengumpulkan ratusan informasi tentang peristiwa yang sedang terjadi (Fahrimal, 2018).

Beberapa pandangan diatas menunjukkan bahwa generasi milenial memiliki ciri khas yakni memiliki pola hidup yang konsumtif dan lebih menguasai teknologi dan informasi. Hal ini dikarenakan generasi milenial hidup bersamaan dengan perkembangan teknologi dan informasi. Dalam penelitian ini, karakteristik generasi milenial dapat dilihat dari kemampuan untuk mengikuti perkembangan zaman khususnya fenomena prank yang sedang menjadi kebiasaan baru.

2.3. Motif Pelaksanaan Prank

Munculnya prank ditengah masyarakat disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya untuk mendongkrak popularitas. Kejadian prank yang dilakukan oleh Ferdian Paleka dan teman-temannya didasari untuk menaikan popularitas akun youtube yang mereka miliki (*Ini Motivasi Ferdian Paleka dkk Buat Video Prank Bingkisan Isi Sampah dan Batu*, n.d.). Dengan prank yang dilakukan mereka berharap akan semakin dikenal orang banyak. Begitu juga dengan prank dana hibah 2 trilyun yang dilakukan oleh Akidi Tio yang dilatarbelakangi oleh motif yang sama (*Prank Donasi Rp2 Triliun Akidio Tio, Kriminolog UI: Motivasi Cari Popularitas*, n.d.). Prank yang dilakukan Ferdian Paleka dan Haryanti merupakan contoh prank yang terjadi ditengah masyarakat dengan menaikan popularitas sebagai motifnya.

Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai 10 informan yang umumnya merupakan remaja yang masih sekolah dan juga sudah berkuliah. Dari informan yang ada, pada umumnya melakukan prank waktu teman-temannya ulang tahun, pura-pura marah atau menangis sehingga korban prank merasa bersalah hingga menyembunyikan handphone. Berdasarkan prank yang mereka lakukan, ada beberapa motif yang mendasarinya.

Tabel 2. Motivasi atau Alasan Melakukan Prank

Informan	Motivasi Melakukan Prank
1	Iseng-iseng
2	Cari Hiburan
3	Agar dikenang si korban
4	Ikut-ikutan teman
5	Cari hiburan
6	Supaya dikenang
7	Iseng-iseng
8	Ikut-ikutan teman
9	Cari hiburan dan iseng-iseng
10	Cari hiburan

Berdasarkan data pada Tabel 2, dapat dilihat dari 10 informan, 6 informan melakukan prank karena didasari oleh iseng dan mencari hiburan, 2 informan melakukan prank karena ikut-ikutan teman dan 2 informan lainnya melakukan prank supaya dikenang oleh korban prank. 6 informan yang mendasari tindakan pranknya dengan iseng atau mencari hiburan karena sekadar becanda dengan teman sekaligus memperkuat ikatan pertemanan. Tindakan prank oleh 6 informan ini dapat dilakukan bila hubungan pertemanan sudah sangat dekat

sehingga waktu prank dilakukan tidak akan menimbulkan konflik. 2 informan yang melakukan prank karena ikut-ikutan teman karena didasari rasa setia kawan dengan rekan pergaulannya. 2 informan yang melakukan prank sebagai kenangan karena ikatan pertemanan yang kuat sehingga tindakan prank yang dilakukan akan memberikan kesan tersendiri bagi korban prank.

Tabel 3. Perasaan Ketika Melakukan Prank

Informan	Perasaan Ketika Melakukan Prank
1	Senang
2	Kapok
3	Senang
4	Kapok
5	Ingin mencoba lagi
6	Sedih
7	Senang
8	Senang
9	Senang
10	Senang

Berdasarkan data pada Tabel 3, 7 informan menyatakan senang ketika melakukan prank bahkan satu informan didalamnya ingin melakukannya lagi. 3 informan memiliki perasaan sedih bahkan kapok tidak akan melakukan prank kembali. 7 informan yang melakukan prank tentunya didasari oleh motif mereka yang melakukan prank karena ingin mencari hiburan dan iseng-iseng. Artinya, prank dianggap sebagai sumber hiburan di mana ketika prank yang dilakukan berhasil maka pelaku prank tentunya akan merasa senang. 3 informan yang merasa sedih bahkan kapok ketika melakukan prank disebabkan oleh prank yang tidak berhasil dan juga merasa kasihan dengan korban prank. Artinya, ketika prank tidak berjalan sesuai rencana maka dapat menimbulkan rasa kapok dan sedih atas prank yang dilakukan bahkan terhadap korban dari prank itu sendiri.

Tabel 4. Pandangan Terhadap Kewajaran Prank

Informan	Pandangan Terhadap Kewajaran Prank
1	Tergantung Pranknya
2	Tergantung Pranknya
3	Tergantung Pranknya
4	Tidak Wajar
5	Tergantung Pranknya
6	Tergantung Pranknya
7	Tergantung Pranknya
8	Tergantung Pranknya
9	Tergantung Pranknya
10	Tergantung Pranknya

Berdasarkan data pada Tabel 4, 9 informan melihat sebuah prank dapat dikatakan wajar atau tidak tergantung dari jenis prank yang dilakukan. Prank dapat dilakukan jika sebatas mencari hiburan dan tidak berlebihan serta tidak menimbulkan trauma bagi korban. 1 informan melihat prank tidak wajar untuk dilakukan. Jika dihubungkan tabel 2 dan 3 di mana informan melakukan prank karena ikut-ikutan teman dan informan merasa kapok sehingga menilai prank tidak wajar untuk dilakukan. Ada kemungkinan informan gagal dalam melakukan prank dan merasa prank yang dilakukan terlalu berlebihan sehingga memberikan penilaian ketidakwajaran dalam tindakan tindakan prank.

2.4. Pengaruh Prank Terhadap Spiritualitas Generasi milenial

Perilaku prank dikalangan generasi milenial dapat memberikan pengaruh terhadap berbagai hal, termasuk spiritualitas di dalamnya. Walau prank merupakan hiburan atau candaan, sejatinya prank merupakan tindakan berbohong. Isnawan menuliskan prank merupakan kejahatan yang kurang masuk akal atau tidak logis (Isnawan, 2021). Artinya, dalam melakukan prank didalamnya terdapat unsur kebohongan yang pada akhirnya dijadikan sebagai candaan. Hal ini tentunya dapat berpengaruh terhadap kehidupan spiritualitas, dalam hal ini generasi milenial.

Dalam kehidupan seseorang, spiritualitas merupakan hal penting dalam kehidupan seseorang. Siahaan dan Rantung menuliskan bahwa spiritualitas memiliki peranan penting dalam pembaharuan diri melalui perenungan dan berdoa (Siahaan & Rantung, 2019). Pandangan Siahaan dan Rantung menunjukkan peranan spiritualitas kepada perubahan diri menjadi lebih baik.

Bertolak kepada esensi prank yang merupakan tindakan berbohong dan dikaitkan dengan spiritualitas, dapat dilihat bahwa prank dapat membawa seseorang kepada degradasi moral. Mengapa demikian? Jika prank sudah menjadi kebiasaan dikhawatirkan akan menjadi karakter dan berujung kepada karakter yang suka melakukan berbohong. Artinya, jika seseorang suka melakukan prank dikhawatirkan akan cenderung suka berbohong. Hal ini tentunya menjadi masalah serius karena bermuara kepada degradasi moral. Menjadi generasi yang terbiasa hidup dengan kebohongan.

Jika prank memiliki pengaruh terhadap spiritualitas, perlu bagi remaja untuk lebih bijaksana ketika mau melakukan prank. Prank seperti dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Pada satu sisi prank dilakukan untuk hiburan namun, disisi yang lain prank dikhawatirkan dapat menimbulkan dampak negatif dan cenderung membahayakan (Lubis, 2021). Pandangan Lubis hanya menekankan dampak dari prank itu sendiri tanpa memikirkan pengaruh kepada pelaku prank itu sendiri. Mengapa demikian? Bagi Lubis, prank dapat menjadi hiburan jika tidak ada yang dirugikan dan begitu juga sebaliknya.

Masalah prank dapat diatasi jika remaja dapat melakukan hiburan lain yang bersifat positif. Hal ini didasari oleh motif prank yang dilakukan dengan tujuan hiburan. Selain itu, ciri khas generasi milenial yang mudah terbawa arus tanpa memikirkan apakah hal yang dilakukan benar atau salah (Permana, 2021). Artinya, perlu bagi generasi milenial untuk memilah setiap hiburan yang akan dilakukan. Jika pemilahan hiburan dilakukan tentunya tidak akan lagi dampak negatif yang muncul seperti prank.

3. Kesimpulan

Prank yang dilakukan oleh generasi milenial didasari oleh berbagai faktor yang diantaranya mencari hiburan atau untuk senang-senang. Beberapa prank yang dilakukan dalam konteks bercanda dan untuk mempererat ikatan pertemanan. Meski demikian, ada pihak yang merasa dirugikan akibat prank yang telah dilakukan. Untuk itu, prank menjadi memiliki dua sisi yang tidak terpisahkan; prank dapat menjadi hiburan selama tidak ada pihak yang dirugikan dan begitu juga sebaliknya dimana prank harus dihindari bila sudah menimbulkan bahaya atau kerugian bagi orang lain. Dengan demikian, perlu bijaksana bari generasi milenial dalam mencari melakukan prank. Ada banyak hal selain prank yang dapat dilakukan dengan tujuan hiburan atau mendapatkan kesenangan.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan adanya penelitian mengenai psikologi para pelaku prank yang dihubungkan dengan kesehatan mental. Hal ini dikarenakan prank yang identik dengan kebohongan yang dibalut dengan modus bercanda, para remaja yang terbiasa melakukan prank dikhawatirkan terbiasa dengan kebiasaan berbohong. Selain itu, penulis juga merekomendasikan penelitian mengenai pendekatan konseling agar generasi milenial terlepas

dari kebiasaan prank. Banyaknya prank di mana-mana menyebabkan prank sudah menjadi sesuatu yang biasa dilakukan. Hal ini dapat membuat remaja “terikat” dengan kebiasaan prank. Untuk itu perlu adanya pendekatan konseling agar remaja terlepas dari perilaku prank.

Ucapan Penghargaan:

Penulis mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa-mahasiswi STT Injil Bhakti Caraka Batam yang sudah membantu menyebarkan angket wawancara untuk pra penelitian dan membantu penulis dalam mencari informan yang bersedia di wawancara. Terima kasih juga penulis ucapkan untuk semua informan yang bersedia di wawancara sehingga membantu penyelesaian penelitian ini.

Konflik Kepentingan:

Penulis menyatakan bahwa hasil penelitian ini dilakukan dengan bebas dari konflik kepentingan dari pihak-pihak tertentu dan belum pernah di publikasikan di jurnal manapun.

Referensi

- Anggraini, D., Fathari, F., Anggara, J. W., & Ardi Al Amin, M. D. (2020). Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Bagi Generasi Milenial. *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial Dan Politik*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.33474/jisop.v2i1.4945>
- Benesik, Csikos, dan J. (2014). *Working With Generations X And Y In Generation Z Period: Management Of Different Generations In Business Life*. Gediz University.
- Fahrimal, Y. (2018). Netiquette: Etika Jejaring Sosial Generasi Milenial Dalam Media Sosial. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 22(1), 69–78. <https://doi.org/10.46426/jp2kp.v22i1.82>
- Faisol, A. (2020). *Buntut Video Prank Daging Kurban Isi Sampah, Youtuber Edo Putra Diancaman Hukuman Penjara 10 Tahun - Pikiran Rakyat Bogor*. <https://bogor.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-08648876/buntut-video-prank-daging-kurban-isi-sampah-youtuber-edo-putra-diancaman-hukuman-penjara-10-tahun>
- Hidayatullah, S., Waris, A., & Devianti, R. C. (2018). Perilaku Generasi Milenial dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 6(2), 240–249. <https://doi.org/10.26905/jmdk.v6i2.2560>
- Huda, N. (2019). PRANK DAN DAMPAK SOSIAL: KAJIAN PENDIDIKAN MASYARAKAT DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM. *Ta'dibi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 1–23.
- Iman, M. (2020). *Aksi Prank dan Dampak Sosial Bagi Masyarakat | Good News from Indonesia*. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/05/08/aksi-prank-dan-dampak-sosial-bagi-masyarakat>
- Ini Motivasi Ferdian Paleka dkk Buat Video Prank Bingkisan Isi Sampah dan Batu*. (n.d.). Retrieved November 9, 2021, from <https://daerah.sindonews.com/read/17941/701/ini-motivasi-ferdian-paleka-dkk-buat-video-prank-bingkisan-isi-sampah-dan-batu-1588662331>
- 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*, 12(01), 59–74.
- Lubis, F. W. (2021). *Research and Learning in Communication Study Persepsi Remaja terhadap Konten Prank di Media Sosial Adolescents ' Perception of Prank on Social Media*. 7(2), 107–115. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v7i2.4882>
- Permana, I. D. G. D. (2021). Menghadapi Degradasi Etika dan Moral Sebagai Problematika Generasi Milenial dengan Perspektif Pendidikan Agama Hindu. *Guna Widya : Jurnal Pendidikan Hindu*, 8(1), 46–64. <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/GW>
- Prank Donasi Rp2 Triliun Akidio Tio, Kriminolog UI: Motivasi Cari Popularitas*. (n.d.). Retrieved November 9, 2021, from <https://www.idxchannel.com/economics/prank->

- donasi-rp2-triliun-akidio-tio-kriminolog-ui-motivasi-cari-popularitas
- Rumbiak, A. K. (2020). Teologi Ibadah dan Spiritualitas Generasi Milenial. *Jurnal Teologi Amreta*, 3(2), 64–100.
- Sari, R. P. (2020). *Prank Sembako Isi Sampah YouTuber Ferdian Paleka Disorot Media Inggris*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/hype/read/2020/05/14/112509266/prank-sembako-isi-sampah-youtuber-ferdian-paleka-disorot-media-inggris>
- Siahaan, C., & Rantung, D. A. (2019). Peran Orangtua Sebagai Pendidik Dan Pembentuk Karakter Spiritualitas Remaja. *Jurnal Shanan*, 3(2), 95–114. <https://doi.org/10.33541/shanan.v3i2.1581>
- Statistic Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia*. (2018). Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Dengan Badan Pusat Statistik.
- Sugiyono. (2005). *Memahami penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Wantalangi, R., frinsisca Killa, A., Panjaitan, J., & Setiawan, D. E. (2021). Model Pembinaan Warga Gereja Bagi Generasi Milenial. *CARAKA: Jurnal Teologi Biblika Dan Praktika*, 2(2), 125–142.