

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
I.1..... Latar Belakang Masalah	1
I.2..... Identifikasi Masalah	3
I.3 Rumusan Masalah .....	3
I.4 Batasan Masalah .....	4
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan .....	4
I.5.1 Tujuan Perancangan .....	4
I.5.2 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II. KONTEN LELUCON PRAKTIKAL .....	6
II.1 Pengertian Konten.....	6
II.1.1 Pengertian Konten Digital .....	6
II.2 Lelucon Praktikal .....	8
II.2.1 Pengertian Lelucon Praktikal .....	8
II.2.1.1 Sejarah Lelucon Praktikal.....	10
II.2.1.2 Dampak Lelucon Praktikal.....	11
II.2.1.3 Kasus Lelucon Praktikal Yang Mengakibatkan Maut.....	12
II.2.1.4 Sikap Masyarakat Terhadap Lelucon Praktikal .....	12
II.2.1.5 Tanggapan Psikolog Terhadap Lelucon Praktikal .....	13
II.2.1.6 Jenis Lelucon Praktikal Indonesia Yang Menuai Kontroversi.....	14

II.3 Analisis Permasalahan .....	15
II.3.1 Kuesioner .....	16
II.3.2 Wawancara.....	21
II.3.3 Observasi.....	22
II.4 Resume .....	24
II.5 Solusi Perancangan.....	25
<b>BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN .....</b>	<b>26</b>
III.1 Khalayak Sasaran .....	26
III.1.1 <i>Consumer Insight</i> .....	26
III.1.2 <i>Consumer Journey</i> .....	27
III.2 Strategi Perancangan.....	27
III.2.1 Tujuan Komunikasi .....	28
III.2.2 Pendekatan Komunikasi .....	28
III.2.3 <i>Mandatory</i> .....	29
III.2.4 Materi Pesan.....	29
III.2.5 Gaya Bahasa.....	30
III.2.6 Strategi Kreatif.....	30
III.2.7 Strategi Media.....	37
III.2.8 Strategi Distribusi.....	43
III.3 Konsep Visual .....	45
III.3.1 Format Desain.....	45
III.3.2 Tata Letak .....	46
III.3.3 Tipografi .....	47
III.3.4 Ilustrasi .....	49
III.3.5 Warna .....	50
III.3.6 Audio.....	51
<b>BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI .....</b>	<b>52</b>
IV.1 Teknis Produksi .....	52
IV.1.1 Perangkat Produksi.....	52

IV.1.2 Pra Produksi .....	52
IV.1.3 Proses pengambilan video dan <i>setting</i> tempat .....	60
IV.1.4 Produksi .....	61
IV.1.4 Pasca Produksi .....	64
IV.2 Media Utama .....	64
IV.3 Media Pendukung .....	69
BAB V. KESIMPULAN dan SARAN .....	80
V.1 Kesimpulan .....	80
V.2 Saran.....	80
Daftar Pustaka.....	81
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	85
LAMPIRAN.....	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Diagram mengetahui apa itu prank.....	16
Gambar II.2. Diagram tentang apakah konten lelucon praktikal adalah konten negatif.....	16
Gambar II.3. Diagram tentang apakah terhibur dengan konten lelucon praktikal .....	17
Gambar II.4. Diagram tentang dimana biasanya melihat konten lelucon praktikal.....	17
Gambar II.5. Diagram tentang apakah responden menyukai konten prank .....	18
Gambar II.6. Diagram pendapat apakah konten lelucon praktikal selalu menimbulkan masalah.....	18
Gambar II.7. Diagram pendapat apakah konten lelucon praktikal dapat membodohi penonton .....	19
Gambar II.8. Diagram pendapat apakah konten lelucon praktikal memiliki dampak negatif .....	19
Gambar II.9. Diagram pendapat apakah perlu menghindari lelucon praktikal .....	20
Gambar II.10. Diagram pendapat apakah konten lelucon dapat menurunkan moral penonton.....	20
Gambar II.11. Rekaman suara wawancara dengan KPID .....	21
Gambar II.12. Dokumentasi wawancara dengan KPID .....	22
Gambar II.13. Statistik aduan masyarakat tahun 2019.....	22
Gambar II.14. Statistik aduan masyarakat tahun 2022.....	23
Gambar II.15. Tanggapan psikolog mengenai prank .....	24
Gambar III.1. Logo Diskominfo Kota Bandung .....	28
Gambar III.2. Logo Dinas Pendidikan Kota Bandung .....	28
Gambar III.3. Gambaran tokoh narator .....	33
Gambar III.4. Gambaran tokoh Kevin .....	33
Gambar III.5. Gambaran tokoh teman kevin 1.....	34
Gambar III.6. Gambaran tokoh teman kevin 2.....	34
Gambar III.7. Gambaran Lokasi 1 .....	34

Gambar III.8. Gambaran Lokasi 2 .....	35
Gambar III.9. Gambaran Lokasi 3 .....	35
Gambar III.10. <i>Wireframe</i> Poster .....	36
Gambar III.11. <i>Wireframe X-Banner</i> .....	37
Gambar III.12. <i>Wireframe</i> Poster acara seminar .....	37
Gambar III.13. <i>Wireframe</i> video <i>teaser</i> potret .....	38
Gambar III.14. <i>Wireframe Feeds instagram</i> .....	38
Gambar III.15. <i>Wireframe</i> Sticker .....	39
Gambar III.16. <i>Wireframe</i> gantungan kunci.....	39
Gambar III.17. <i>Wireframe Tote bag</i> .....	40
Gambar III.18. <i>Wireframe</i> pensil mekanik.....	40
Gambar III.19. <i>Wireframe notebook</i> .....	41
Gambar III.20. Referensi sudut pandang kamera dari depan objek .....	44
Gambar III.21. Kamera dari samping objek.....	45
Gambar III.22. <i>Wireframe</i> tata letak media utama .....	45
Gambar III.23. <i>Font</i> BD Cartoon Shout.....	46
Gambar III.24. <i>Font</i> Montserrat .....	46
Gambar III.25. <i>Font</i> Engcomica .....	46
Gambar III.26. Bukti donasi untuk menggunakan font engcomica .....	47
Gambar III.27. Referensi karakter utama.....	48
Gambar III.28. Referensi latar.....	48
Gambar III.29. Referensi Warna .....	49
Gambar IV.1. Pemilihan video .....	60
Gambar IV.2. Pemilihan video .....	60
Gambar IV.3. Proses sunting video .....	47
Gambar IV.4. Proses memberikan teks pada video .....	47
Gambar IV.5. Proses <i>color grading</i> pada video .....	48
Gambar IV.6. <i>Behind the scene</i> proses pengambilan video .....	48
Gambar IV.7. Proses <i>rendering</i> pada video.....	49
Gambar IV.8. Tampilan <i>Final Art Work</i> bagian <i>intro</i> .....	50

Gambar IV.9. Tampilan <i>Final Art Work</i> bagian <i>scene 1 Shot 1</i> .....	50
Gambar IV.10. Tampilan <i>Final Art Work</i> bagian <i>scene 1 Shot 2</i> .....	50
Gambar IV.11. Tampilan <i>Final Art Work</i> bagian <i>scene 1 Shot 3</i> .....	51
Gambar IV.12. Tampilan <i>Final Art Work</i> bagian <i>scene 2 Shot</i> .....	51
Gambar IV.13. Tampilan <i>Final Art Work</i> bagian <i>scene 2 Shot 2</i> .....	51
Gambar IV.14. Tampilan <i>Final Art Work</i> bagian <i>scene 3 Shot 1</i> .....	52
Gambar IV.15. Tampilan <i>Final Art Work</i> bagian <i>scene 3 Shot 2</i> .....	52
Gambar IV.16. Tampilan <i>Final Art Work</i> bagian <i>scene 3 Shot 3</i> .....	52
Gambar IV.17. Tampilan <i>Final Art Work</i> bagian <i>scene 4 Shot 1</i> .....	53
Gambar IV.18. Tampilan <i>Final Art Work</i> bagian <i>scene 5 Shot 1</i> .....	53
Gambar IV.19. Tampilan <i>Final Art Work</i> bagian <i>scene 6 Shot 1</i> .....	53
Gambar IV.20. Tampilan <i>Final Art Work</i> bagian <i>outro</i> .....	54
Gambar IV.21. Desain poster .....	70
Gambar IV.22. Hasil poster .....	70
Gambar IV.23. Desain <i>X-Banner</i> .....	71
Gambar IV.24. Hasil <i>X-Banner</i> .....	71
Gambar IV.25. Desain poster acara seminar .....	72
Gambar IV.26. Hasil poster acara seminar .....	72
Gambar IV.27. Desain video <i>teaser</i> potret .....	73
Gambar IV.28. Hasil video <i>teaser</i> potret.....	73
Gambar IV.29. Desain <i>feeds Instagram</i> .....	74
Gambar IV.30. Hasil <i>feeds Instagram</i> .....	74
Gambar IV.31. Desain <i>sticker</i> .....	75
Gambar IV.32. Hasil <i>Sticker</i> .....	75
Gambar IV.33. Desain gantungan kunci.....	76
Gambar IV.34. Hasil gantungan kunci .....	76
Gambar IV.35. Desain <i>tote bag</i> .....	77
Gambar IV.36. Hasil <i>tote bag</i> .....	77
Gambar IV.37. Desain pensil mekanik.....	78
Gambar IV.38. Desain pensil mekanik.....	78

Gambar IV.39. Desain <i>Notebook</i> .....	79
Gambar IV.40. Hasil <i>Notebook</i> .....	79

## DAFTAR TABEL

Tabel III.1. Tabel <i>Consumer Journey</i> .....	27
Tabel III.2. Tabel Distribusi <i>Storyline</i> .....	32
Tabel III.3. Tabel Distribusi Video Kampanye Sosial .....	44
Tabel IV.1. Tabel <i>Storyboard</i> .....	52