

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Lelucon praktikal atau biasa disebut dengan “*Prank*” merupakan sebuah tindakan iseng atau jahil yang dilakukan seorang individu atau satu regu kepada orang-orang disekitar, secara harfiah *prank* memiliki arti “lelucon”, *prank* biasanya dikenal sebagai candaan untuk mengerjai seseorang dengan tujuan membuat korbannya tertawa, namun tidak jarang juga lelucon praktikal disalah gunakan untuk tujuan membuat korban merasa takut, panik, atau bahkan membuat korban merasa tidak nyaman. Di Indonesia, *prank* sudah tidak lagi asing, sebelum konten *prank* marak di berbagai sosial media seperti *Youtube*, dan *Tiktok*, beberapa stasiun TV lokal seperti SCTV, ANTV dan Trans TV sudah menayangkan acara “spontan” sejak tahun 1996 hingga 2008. Istilah *prank* mulai dikenali banyak orang melalui sosial media, pada era digital saat ini konten lelucon praktikal sangat mudah untuk dicari diberbagai sosial media, seperti *Youtube*, *Instagram*, dan *Tiktok*. Dari mulai konten lelucon praktikal yang dianggap aman sampai yang tidak aman bagi masyarakat pun ada. Konten lelucon praktikal yang masih bisa diterima oleh masyarakat umum adalah yang tidak merugikan korban secara fisik maupun psikis, namun lama kelamaan standar masyarakat terhadap konten *prank* semakin rancu.

Pada kebijakan *Youtube* itu sendiri tertulis bahwa jenis konten yang dipertimbangkan untuk dikenai batasan usia adalah video mengenai lelucon praktikal atau *prank* yang berbahaya dan bersifat palsu namun tampak begitu nyata sehingga penonton tidak dapat membedakannya. Namun pada kenyataannya kebanyakan konten lelucon praktikal pada media sosial YouTube tidak ada batasan usia dan mengakibatkan semua kalangan umur dapat mengakses video tersebut.

Tahun 2020 muncul sebuah konten lelucon praktikal yang dinilai sangat meresahkan oleh masyarakat Indonesia, konten tersebut adalah “*prank* sampah”, konten lelucon praktikal yang dilakukan oleh seorang *content creator* youtube bernama Ferdian Paleka memiliki konsep memberikan sembako yang berisikan sampah kepada transpuan di bulan puasa.

Pada tahun 2023 terdapat kasus dari konten lelucon praktikal menarik kursi, atau biasa disebut “*prank* tarik kursi”, *prank* tarik kursi merupakan aksi dari lelucon praktikal yang menarik kursi pada saat seseorang hendak ingin mendudukinya. Aksi lelucon praktikal tersebut lumrah dikalangan remaja, dan biasa dilakukan di sekolah pada saat sedang di kelas. Seorang artis cilik dari Malaysia yang bernama Puteri Rafasya, pada saat itu di bulan february 2023, Puteri Rafasya hendak duduk di kursi lalu temannya menarik kursi yang akan diduduki Puteri, dan akhirnya Puteri terjatuh dengan posisi duduk dan bagian punggung nya menabrak peralatan syuting. Akibat dari aksi tersebut pinggul Puteri retak hingga tidak bisa berjalan dan tidak bisa menggerakkan tubuh bagian bawahnya. mengalami kelumpuhan akibat dari aksi lelucon praktik menarik kursi.

Selain itu terdapat 3 kasus dari konten lelucon praktikal yang mengakibatkan kematian, yang pertama adalah kasus dimana seorang remaja 15 tahun tewas akibat diceburkan kedalam *underpass* oleh teman-temannya yang berniat untuk mengerjainya pada saat ulangtahunnya, yang kedua seorang siswi SMP tewas akibat depresi yang berawal dari surprise ulang tahunnya yang dituduh mencuri, dan ketiga adalah akibat dari *challenge* malaikat maut, seorang remaja tewas akibat berusaha mengejutkan pengemudi truk dengan pakaian seperti hantu

Dari beberapa contoh yang sudah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa beberapa tahun terakhir ini konten prank di Indonesia menjadi konten yang dianggap negatif oleh masyarakat, dan konten prank saat ini sudah menjadi konsumsi publik. Menurut seorang psikolog dari Universitas Gadjah Mada yang bernama Hening Widiyatmoko, konten prank yang mengejutkan dan membuat penonton emosi, dapat memicu stimulus emosi dan membuat penonton merasa terhibur. Namun tidak sedikit orang berpendapat bahwa konten prank dapat meresahkan masyarakat karena dapat membuat korbannya merasa tidak nyaman dan kebingungan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menilai pentingnya merancang persuasi

sosial mengenai konten lelucon praktikal untuk mengubah perilaku masyarakat khususnya dikalangan remaja untuk menghindari melakukan atau menonton aksi lelucon praktikal. Walau memang tidak ada lembaga yang melarang untuk melakukan atau menonton aksi lelucon praktikal, namun yang perlu diingat adalah pentingnya untuk menghindari melakukan atau menonton aksi lelucon praktikal yang dinilai berbahaya. hal tersebut menarik untuk menjadi bahan perancangan tugas akhir, bagaimana caranya untuk mengajak masyarakat khususnya kalangan remaja mengubah perilaku, serta untuk memberikan kesadaran Pentingnya menghindari menonton ataupun melakukan aksi lelucon praktikal yang membuat orang lain merasa terintimidasi, membuat orang lain memiliki masalah kepercayaan, memicu stress orang lain, membuat orang lain merasa tidak berharga, dan juga membuat orang lain merasa terpukul.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan pada latar belakang, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- Belum adanya media persuasi sosial mengenai pentingnya menghindari konten lelucon praktikal
- Pentingnya menghindari menonton ataupun melakukan aksi lelucon praktikal yang dinilai berbahaya.
- Terdapat beberapa kasus kematian akibat konten lelucon praktikal.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yang dapat dikaji adalah sebagai berikut:

Bagaimana caranya memberikan persuasi sosial kepada masyarakat agar menghindari menonton atau melakukan aksi lelucon praktikal melalui media yang mudah dipahami dengan strategi kreatif agar dapat mendukung pesan yang ingin disampaikan secara visual.

#### **I.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada perancangan ini dibagi menjadi tiga, yaitu:

- Batasan objek  
Pada perancangan ini akan terfokus pada konten lelucon praktikal
- Batasan subjek  
Pada perancangan ini akan terfokus pada lelucon praktikal yang membuat orang lain merasa terintimidasi, membuat orang lain memiliki masalah kepercayaan, memicu stress orang lain, membuat orang lain merasa tidak berharga,
- Batasan tempat masalah  
Pada perancangan ini akan terfokus di Kota Bandung

#### **I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan perancangan adalah sebagai berikut:

##### **I.5.1 Tujuan Perancangan**

- Menimbulkan kesadaran kepada masyarakat khususnya kalangan remaja tentang pentingnya menghindari konten lelucon praktikal yang dinilai berbahaya melalui media pesuasi sosial.
- Mengubah perilaku masyarakat khususnya kalangan remaja agar tidak melakukan aksi lelucon praktikal yang dinilai berbahaya.

##### **I.5.2 Manfaat Perancangan**

Dari mengidentifikasi tujuan perancangan, maka dapat diketahui juga manfaat perancangan sebagai berikut:

- Agar masyarakat khususnya kalangan remaja meningkatkan kesadaran tentang pentingnya menghindari konten lelucon praktikal yang dinilai berbahaya melalui media persuasi sosial,
- Agar masyarakat khususnya kalangan remaja agar tidak lagi melakukan aksi lelucon praktikal yang dinilai berbahaya