



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**ANALISIS EFEKTIVITAS *TRAILER* SEBAGAI MATERI
PROMOSI FILM PENDEK *WASANGKA* TERHADAP
MAHASISWA/MAHASISWI FISIP DI TANGERANG**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Angelia Putri Leanartha

NIM : 13120210044

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angelia Putri Leanartha

NIM : 13120210044

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**ANALISIS EFEKTIVITAS *TRAILER* SEBAGAI MATERI PROMOSI
FILM PENDEK *WASANGKA* TERHADAP MAHASISWA/MAHASISWI
FISIP DI TANGERANG**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 21 Mei 2018



Angelia Putri Leanartha



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

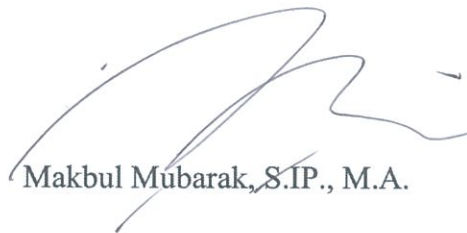
ANALISIS EFEKTIVITAS *TRAILER* SEBAGAI MATERI PROMOSI FILM PENDEK *WASANGKA* TERHADAP MAHASISWA/MAHASISWI FISIP DI TANGERANG

Oleh

Nama : Angelia Putri Leanartha
NIM : 13120210044
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 6 Juli 2018

Pembimbing



Makbul Mubarak, S.IP., M.A.

Penguji



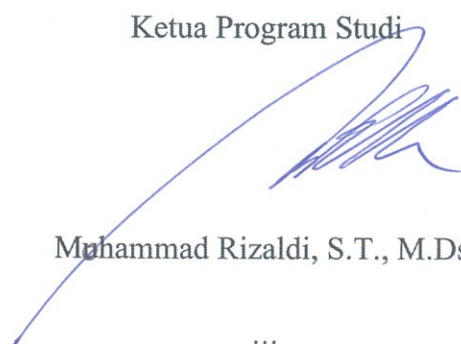
Annita, S.Pd., M.F.A.

Ketua Sidang



Drs. Imam Khanafi, M.Si.

Ketua Program Studi



Muhammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena kuasa dan penyertaan-Nya penulis diberikan kesempatan dan kemampuan untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan lancar.

Penulis berperan sebagai produser di dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, dimana tugas utama penulis yaitu menganalisis efektivitas *trailer* dari film yang penulis buat bersama tim pada tahun 2017, yang akhirnya dapat terselesaikan pada tahun 2018 ini. Mengingat perjuangan pembuatan film yang tidak semudah membalikkan telapak tangan, penulis selaku produser berniat untuk memperjuangkan film *Wasangka* untuk memperoleh minat pasar sesuai yang pantas didapatkan oleh perjuangan dari para pembuat film, sehingga penulis memilih *trailer* sebagai materi promosi film *Wasangka*.

Setelah *trailer* film *Wasangka* selesai, penulis tidak langsung melepas *trailer* ini untuk khalayak luas, melainkan menganalisis efektivitas dari *trailer* yang bersangkutan terlebih dahulu, demi mengetahui apakah *trailer* ini nantinya akan berfungsi sesuai dengan yang penulis harapkan sejak awal.

Laporan Tugas Akhir ini akan membahas mengenai proses dari awal dibuatnya *trailer*, proses analisisnya, sampai pada kesimpulan yang diperoleh dari proses analisis yang tidak dilakukan secara sembarangan, dengan harapan dapat membantu para pembaca yang membutuhkan informasi maupun acuan untuk menggunakan *trailer* sebagai materi promosi, sehingga pembaca dapat mengambil sisi positif dan menghindari sisi negatif yang penulis lakukan pada prosesnya.

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini tidak akan dapat terlaksana tanpa bantuan dan dukungan dari pihak-pihak berikut, karena itu penulis dengan sangat rendah hati ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Makbul Mubarak, S.IP., M.A. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah bersedia menyediakan waktunya dan sabar menghadapi penulis serta senantiasa membantu penyusunan Laporan Tugas Akhir ini hingga selesai.
3. Annita, S.Pd., M.F.A., Kemal Hasan, S.T., M.Sn., Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., Natalia Depita, S.Sn., dan segenap dosen Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan banyak kritik dan saran terhadap karya Tugas Akhir dan penulisan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Orang tua dan saudara-saudari penulis yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis demi terselesaikannya penulisan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Wisnu Dewa Broto, Gema Wahyu Enrino, Joshua Putra Irawan, Albertus Prahasta Wibowo, Jhouan Stevanus, dan segenap sahabat-sahabat kru film pendek *Wasangka* yang berjuang bersama dari awal proses pengembangan cerita sampai terselesaikannya film *Wasangka* sebagai proyek Tugas Akhir.

6. IMM FISIP Universitas Muhammadiyah Tangerang, BEM FISIP Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang, BAAK FISIP Universitas Pramita Indonesia, dan segenap pihak yang dengan tulus ikhlas dan senang hati membantu kelancaran kelengkapan Laporan Tugas Akhir.
7. Caroline Sugijono, Jonas Awi, Jessy Sylviani, Sintia Lolita Jesika, Bobby Adrian V, Ervan Aditya, Dipta Diwangkara, Winggus Taslim, Nabila Octalitanti, Arwin Eko Prasetyo, Rhein Hadi, Astrid Saerong, Christian Wijasa, Poco Loco, dan Sruntulan yang senantiasa memberi dukungan dan menemani serta memberi semangat tanpa henti kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 21 Mei 2018



Angelia Putri Leanartha

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Setiap film memiliki pasarnya masing-masing. Sudah merupakan tugas seorang produser untuk mempertemukan film pada pasarnya. Bagaimana cara mencari pasar memiliki metodenya sendiri, dengan dibumbui kreativitas produser dalam mengenal masyarakat dan filmnya. *Trailer* merupakan salah satu materi promosi yang cukup optimal dalam menyuarakan keberadaan sebuah film supaya sampai terdengar oleh pasarnya. Pembuatan *trailer* tidak dapat dilakukan sembarangan, *trailer* yang baik dapat mengantarkan sebuah film pada pasar dengan baik pula, namun apabila *trailer* yang dibuat memiliki kualitas yang buruk, hancurlah reputasi film itu sendiri.

Itulah sebab keberadaan Laporan Tugas Akhir ini akan menganalisis efektivitas *trailer* film pendek *Wasangka* yang langsung dilakukan dengan menggunakan dimensi EPIC oleh Nielsen, sehingga menemukan jawaban apakah *trailer* film *Wasangka* dapat membantu film *Wasangka* terdengar jelas dan baik oleh target pasarnya. Target pasar yang dipilih dalam batasan masalah penulisan Laporan Tugas Akhir ini sendiri yaitu mahasiswa/mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Tangerang, alasan terkuatnya adalah karena film *Wasangka* memiliki dua tema besar yaitu sosial dan politik.

Kata kunci: *trailer*, target pasar, efektivitas, promosi, EPIC.



ABSTRACT

Every film has its own market. It's a producer's duty to bring a film to its market. How to find the market has its own method, with extra creativity from the producer's knowledge about film and the mass. Trailer is one of optimal promotional material in order to soundings a film's existence to its market. The making of trailer is not as easy as it seems, an excellent trailer can bring a film to an excellent market, too, but a trailer with a bad quality can also bring down the film's reputation.

That's what brings the presence of this Final Project Report, to analyze the effectivity of Wasangka short film's trailer using EPIC dimension by Nielsen, to find out if Wasangka's trailer could get the film safely to its target market. The target market chosen in this Final Project Report is undergraduate social and political science students in Tangerang. The strongest reason is because Wasangka itself is about social and politics.

Keywords: trailer, target market, effectivity, promotion, EPIC.

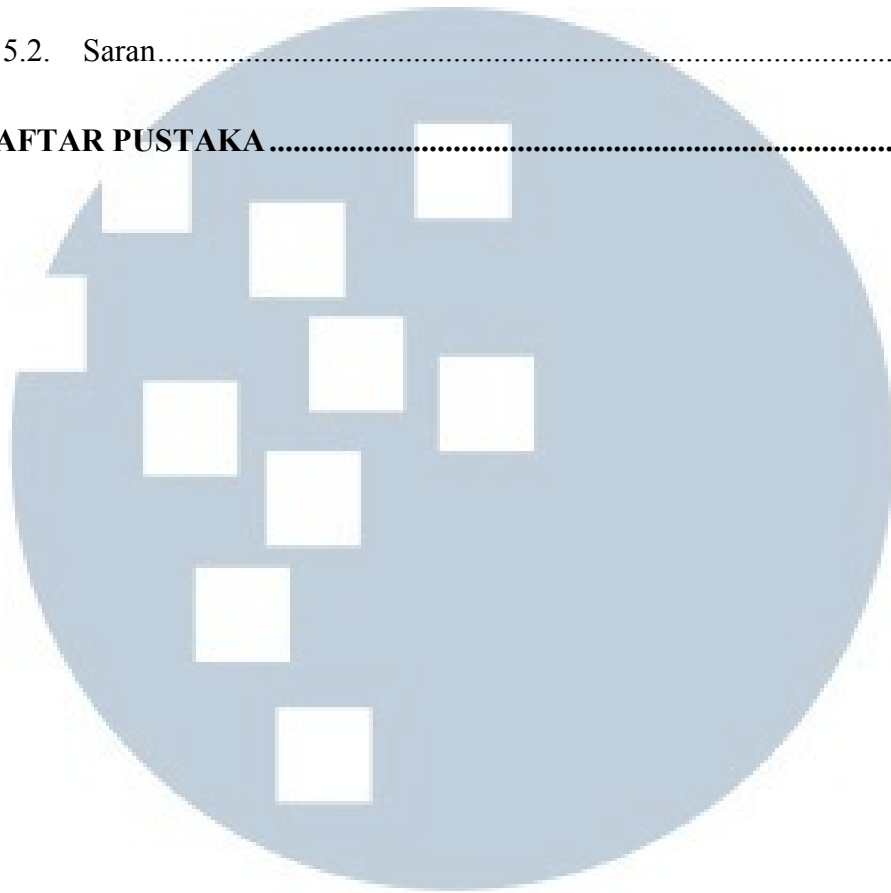
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	2
1.5. Manfaat Tugas Akhir	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Produser.....	4
2.2. Efektivitas	5
2.3. Pemasaran	7

2.3.1. Strategi	9
2.3.2. Promosi	14
2.3.3. <i>Trailer</i>	19
2.3.4. Segmentasi	20
BAB III METODOLOGI	22
3.1. Gambaran Umum	22
3.1.1. Sinopsis	23
3.1.2. Posisi Penulis	23
3.1.3. Peralatan	24
3.2. Tahapan Kerja	24
BAB IV ANALISIS	35
4.1. Hasil Temuan	35
4.2. Analisis Efektivitas	42
4.2.1. Empati (<i>Empathy</i>)	43
4.2.2. Persuasi (<i>Persuasion</i>)	43
4.2.3. Dampak (<i>Impact</i>)	43
4.2.4. Komunikasi (<i>Communication</i>)	44
4.3. Hasil Akhir Pengukuran Efektivitas	44
4.4. Kendala	46
4.5. Solusi	47
BAB V PENUTUP	48
5.1. Kesimpulan	48

5.2. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	XV



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Rumus pencarian sampel Leedy.....	28
Gambar 3.2. Pengaplikasian angka-angka pada rumus sampel Leedy.	29



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Klarifikasi perbedaan obyektif, strategi, dan taktik	11
Tabel 4.2. Indeks penilaian skala Likert	34
Tabel 4.3. Indeks penilaian skala <i>Likert</i>	46

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KUESIONER.....XX

LAMPIRAN B: VALIDASI DATA KUESIONER..... CDIV

LAMPIRAN C: KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR..... CDXIII



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA