

**PERANCANGAN *GIMMICK* DAN PROMOSI
IKLAN DI PERPUSDA KOTA TEGAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Menyelesaikan Studi
Pada Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Nama : Aden Syah Fatahilah

NIM : 21120022

PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aden Syah Fatahilah

NIM : 21120022

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul "PERANCANGAN *GIMMICK* DAN PROMOSI IKLAN DI PERPUSDA KOTA TEGAL". Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinal dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka. Apabila dikemudian ternyata laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 16 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Aden Syah Fatahilah

21120022

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aden Syah Fatahilah
NIM : 21120022
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : *Gimmick* dan Media Promosi Iklan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan bersama Tegal Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (None Exclusive Rotalty Free Right) atas tugas akhir Saya yang berjudul: “Perancangan *Gimmick* dan Media Promosi Iklan di Perpustakaan Kota Tegal”.

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasi Tugas Akhir Saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 16 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Aden Syah Fatahilah

21120022

HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada:

Nama : Aden Syah Fatahilah

Nim : 21120022

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Tugas Akhir : “Perancangan *Gimmick* dan Media Promosi Iklan di
Perpusda Kota Tegal”

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan
dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2023/2024

Tegal, 2024

Pembimbing I



Dessy Ratna Putry, S.Sn, M.Hum

NIPY. 12.020.481

Pembimbing II



Seventina Nurul Hidayah S.SiT M.Kes

NIPY. 05.013.147

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Aden Syah Fatahilah
NIM : 21120022
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Gimmick* dan Media Promosi Iklan di
Perpusda Kota Tegal

Telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan
diterima sebagai persyaratan mendapat gelar Amd.Ds

Tegal.....2024

Dewan Penguji

Nama		Tanda Tangan
Ketua	: Nadia Safina Faradis, S.Ds, M.I.Kom1	
Penguji I	: Robby Hardian, S.IP., M.Ds	2. 
Penguji II	: Dessy Ratna Putry, S.Sn, M.Hum	3. 

Mengetahui

Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual



Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds.

NIPY. 05.015.272

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Tujuan tanpa tindakan hanyalah impian.”

- Anonim-

“Jika ingin mulai jangan takut, Dan jika masih ada rasa takut jangan mulai”

-Aden Syah Fatahilah-

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah suatu kaum , Sebelum mereka
mengubah keadaan diri mereka sendiri”

- Q.S Ar-Rad: 11-

Dengan segala bentuk rasa syukur kehadiran Allah SWT kupersembahkan Tugas
Akhir ini untuk:

1. Allah SWT, terima kasih atas segala rahmat dan hidayah-Mu, laporan Tugas
Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orangtua ku. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku
perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal
lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu

menyelesaikan studinya sampai meraih gelar Amd. Ds. Semoga beliau sehat, panjang umur, dan berkah selalu atas rezeki yang selalu Allah titipkan dari jalan yang tidak pernah diduga.

3. Nadia Rosada selaku partner Tugas Akhir saya yang sudah membantu, mendukung dan mendoakan saya untuk membuat proposal Tugas Akhir ini.

4. Kepada teman-temanku semua, atas pahit dan manisnya perjalanan 3 tahun ini, kebersamai, tumbuh bersama, dan memiliki pengalaman banyak serta saling support sampai kita ada dititik bisa menyelesaikan laporan Tugas Akhir dan mampu menyelesaikan masa studi dengan baik.

5. Kepada Ibu Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum. selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan banyak masukan, dan bantuan selama memproduksi karya Tugas Akhir sehingga mampu melaksanakan pameran dengan baik.

6. Kepada Bdn. Seventina Nurul Hidayah, S.SiT, M.Kes. selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan banyak masukan, dan bantuan selama melaksanakan bimbingan laporan Tugas Akhir sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan baik.

7. Dosen serta Admin DKV, terima kasih atas segala ilmu dan tuntunan yang telah diberikan sejak semester awal hingga laporan tugas akhir ini terselesaikan.

8. Almamaterku, Politeknik Harapan Bersama Tegal

ABSTRAK

Dalam dunia promosi, penggunaan gimmick telah menjadi strategi yang umum untuk menarik perhatian publik dan meningkatkan popularitas karya, termasuk dalam konteks hiburan dan iklan. *Gimmick*, yang mencakup elemen seperti musik ilustrasi, adegan dramatis, dan teks editing, berfungsi untuk menambah unsur dramatis dan mendongkrak rating tayangan. Artikel ini membahas bagaimana *gimmick* digunakan dalam program televisi dan marketing, serta relevansinya dalam promosi iklan. Media sosial telah terbukti menjadi alat promosi yang efektif, memungkinkan penyampaian pesan kepada audiens yang lebih luas dan memperoleh umpan balik langsung dari masyarakat. Penelitian ini bertujuan merancang media promosi untuk film iklan yang fokus pada literasi membaca anak-anak di Perpustakaan Kota Tegal, dengan menggunakan *gimmick* untuk menarik perhatian dan meningkatkan popularitas. Melalui pendekatan ini, diharapkan pesan tentang film iklan literasi membaca dapat disampaikan dengan lebih menarik dan berdampak, serta meningkatkan efektivitas kampanye literasi membaca di masyarakat.

Kata kunci: *Gimmick*, media promosi, perancangan, anak-anak.

ABSTRACT

In the world of promotion, the use of gimmicks has become a common strategy to attract public attention and increase the popularity of works, including in the context of entertainment and advertisements. Gimmicks, which include elements such as illustrative music, dramatic scenes, and text editing, serve to add dramatic elements and boost ratings. This article discusses how gimmicks are used in television programs and marketing, and their relevance in the promotion of public service advertisements. Social media has proven to be an effective promotional tool, enabling the delivery of messages to a wider audience and obtaining direct feedback from the public. This research aims to design promotional media for an advertising film that focuses on children's reading literacy at the Tegal City Library, using gimmicks to attract attention and increase popularity. Through this approach, it is expected that the message of the reading literacy advertising film can be delivered in a more interesting and impactful way, and increase the effectiveness of the reading literacy campaign in the community.

Keywords: Gimmick, promotional media, design, children.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat serta Karunia-Nya hingga terselesaikannya Proposal Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN *GIMMICK* DAN PROMOSI IKLAN DI PERPUSDA KOTA TEGAL”**.

Pembuatan Proposal Tugas Akhir ini untuk melengkapi salah satu persyaratan untuk kelulusan pada Politeknik Harapan Bersama Tegal. Berkat pertolongan dari berbagai pihak yang meluangkan waktu dan pikiran sehingga penulis mampu menyelesaikan proses pembuatan proposal tugas akhir ini. Maka dari itu pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., M.A. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Ibu Dessy Ratna Putry S.Sn., M.Hum selaku Dosen pembimbing 1.
4. Ibu bdn. Seventina Nurul Hidayah, S.SiT., M.Kes. selaku Dosen Pembimbing II
5. Nadia Rosada selaku partner Tugas Akhir saya yang sudah membantu, mendukung dan mendoakan saya untuk membuat proposal Tugas Akhir ini.
6. Serta semua pihak yang telah mendukung, membantu, serta mendoakan dalam penyelesaian proposal tugas akhir ini.

Semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan mendoakan penyelesaian penelitian ini. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 16 Juli 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aden Syah Fatahilah', written in a cursive style.

Aden Syah Fatahilah

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang.....	1
1. 2 Identifikasi Masalah	3
1. 3 Batasan Masalah	3
1.3.1.....	3
1.3.2.....	4
1. 4 Rumusan masalah.....	4
1. 5 Tujuan Perancangan	4
1.5.1.....	4
1.5.2.....	4
1.5.3.....	4
1. 6 Manfaat Perancangan.....	5
1. 7 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2. 1 Penelitian Sejenis	7
2. 2 Landasan Teori.....	9
BAB III.....	12

METODE PENELITIAN	12
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	12
3.2 Bahan Penelitian	13
3.3 Alat Penelitian	14
3.4 Prosedur Penelitian.....	15
3.5 Kerangka Berfikir.....	15
BAB IV	17
PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL.....	17
4.1 Objek Penelitian.....	17
4.2 Konsep Dasar Perancangan	17
4.3 Proses Perancangan	19
4.4 Hasil Perancangan	27
BAB V	30
PENUTUP.....	30
5.1 Kesimpulan.....	30
5.2 Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Waktu Penelitian	12
---	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Kerangka Berfikir	16
------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Gambar <i>Tracing</i>	19
Gambar 4. 2 Gambar Sketsa.....	19
Gambar 4. 3 Gambar Sketsa.....	19
Gambar 4. 4 Gambar jadi	20
Gambar 4. 5 Gambar Akun Instagram	21
Gambar 4. 6 Gambar Feed Instagram	21
Gambar 4. 7 Gambar Poster A3	22
Gambar 4. 8 Gambar Feed Instagram	22
Gambar 4. 9 Gambar X-Banner	23
Gambar 4. 10 Gambar <i>Mini Game</i> level 1	24
Gambar 4. 11 Gambar Kartu jawaban mini game.....	25
Gambar 4. 12 Gambar Mini Game Level 2.....	26
Gambar 4. 13 Gambar Totebag	26
Gambar 4. 14 Gambar Pouch	26
Gambar 4. 15 Gambar <i>Notebook</i>	26
Gambar 4. 16 Gambar Gantungan Kunci.....	27
Gambar 4. 17 Gambar Stiker	27
Gambar 4. 18 Dokumentasi Pameran Dekaverse 3.0.....	27
Gambar 4. 19 Gambar Feed Instagram	28
Gambar 4. 20 Gambar <i>Feedback</i>	29