

Pengaruh penggunaan pemain sinetron dalam iklan terhadap pengetahuan khalayak iklan-iklan yang menggunakan pemain sinetron si doel anak sekolahan sebagai modelnya)

Simatupang, Pahrel, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20285804&lokasi=lokal>

Abstrak

Periklanan adalah merupakan suatu bentuk komunikasi yang dapat berfungsi untuk memberikan informasi mengenai suatu produk. Di Indonesia, penayangan suatu produk iklan di media massa terutama di media elektronik, lebih ditentukan oleh figur atau model yang membawakan iklan, oleh karena itu peneliti ini ingin melihat apakah ada pengaruh terhadap pengetahuan khalayak atas produk dari iklan-iklan yang menggunakan model pemain sinetron si doel anak

sekolahan sebagai modelnya.

Sifat penelitian ini adalah deskriptif maksudnya digunakan untuk pengukuran yang cermat terhadap fenomena sosial tertentu tetapi tidak melakukan pengujian hipotesa. Populasi dari penelitian ini adalah semua khalayak berpendidikan SMP, SMA dan Perguruan Tinggi yang tinggal di Jakarta, serta pernah menonton sinetron si doel anak sekolahan dan melihat iklan-iklan yang menggunakan pemain sinetron

tersebut sebagai modelnya. Sampel dari penelitian ini sebanyak 120 responden dan diambil secara kebetulan (accidental sampling).

Dari hasil penelitian terhadap iklan yang menggunakan pemain sinetron si doel anak sekolahan sebagai modelnya ternyata responden lebih banyak yang tidak dapat mengingat kata-kata atau slogan, demikian juga dengan pengetahuan terhadap jalan cerita. Sebaliknya, terhadap tokoh pemain sinetron tersebut responden mengetahui siapa saja yang menjadi model dalam iklan-iklan ini, serta mereka memilih Mandira sebagai tokoh yang paling menonjol dalam setiap iklan yang ditayangkan. Berdasarkan penelitian, responden SMP lebih tinggi pengetahuannya terhadap produk dibandingkan dengan responden yang berpendidikan SMA dan Perguruan Tinggi