

# DESAIN *THUMBNAIL* PADA KONTEN VIDEO YOUTUBE DI RICSNT PRODUCTION

I Made Mardawa Pradnya Ananda<sup>1</sup>, Alit Kumala Dewi<sup>2</sup>, Ida Bagus Ketut Trinawindu<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas SeniRupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: [mardawananda@gmail.com](mailto:mardawananda@gmail.com)

## Abstrak

RICSNT PRODUCTION merupakan kantor produksi dan editing konten YouTube dan media sosial milik YouTuber Ricky Santoso, dengan fokus produksi utamanya berupa konten untuk *channel* YouTube beliau Ric snt, yang dimulai oleh beliau dengan konten video “Keliling Indonesia Gratis” (KIG). Namun dengan berkembangnya *channel* Ric snt banyak hal yang berubah mulai dari gaya perekaman, kualitas video, hingga *thumbnail* yang digunakan juga mendapatkan perubahan yang sangat drastis. Sehingga membuat konten terdahulu terlihat kusam dan kurang profesional dan menimbulkan *gap* yang signifikan pada jumlah penonton. Sehingga diperlukannya *redesign* pada *thumbnail* dari konten video terdahulu agar dapat terlihat lebih kekinian dan selaras dengan desain yang mereka gunakan pada konten video terbaru dari Ric snt. Dalam proses perancangan *thumbnail* ini metode pendekatan kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang di perlukan, melalui Observasi, Kepustakaan, Wawancara, dan Partisipan yang membantu penulis dalam proses perancangan *thumbnail*. Melalui metode pendekatan tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur keindahan tidak menjadi perhatian utama, melainkan kesederhanaan pada desain dan penggunaan font yang mudah dibaca merupakan aspek terpenting dalam perancangan *thumbnail* video. Sehingga desain yang dihasilkan dapat menampilkan tujuan/tema yang ingin disampaikan dari video tanpa membagikan seluruh cerita dalam sebuah gambar, yang nantinya akan memancing rasa penasaran penonton untuk melihat cerita penuh dari video tersebut.

Kata Kunci: Thumbnail, YouTube, RICSNT PRODUCTION

## Abstract

RICSNT PRODUCTION is YouTuber Ricky Santoso's YouTube and social media content production and editing office, with the main production focus being content for his YouTube channel Ric snt, which he started with the video content “*Keliling Indonesia Gratis*” (KIG). However, with the development of Ric snt's channel, many things have changed, starting from the recording style, video quality, to the thumbnails used also get very drastic changes. Thus making the previous content look dull and unprofessional and causing a significant gap in the number of viewers. So it is necessary to *redesign* the thumbnail of the previous video content so that it looks more up-to-date and in line with the design they use in the latest video content from Ric snt. In the process of designing the thumbnails, a qualitative approach was used to collect the necessary data and information, through observation, literature, interviews, and participants who assisted the authors in the process of designing thumbnails. Through this approach it can be concluded that the element of beauty is not the main concern, but simplicity in design and use of fonts that are easy to read are the most important aspects in designing video thumbnails. So that the resulting design can display the purpose/theme to be conveyed from the video without sharing the whole story in an image, which will later provoke the audience's curiosity to see the full story of the video.

Keyword: *Thumbnail, YouTube, RICSNT PRODUCTION*

## PENDAHULUAN

*Thumbnail* video adalah gambar yang berfungsi sebagai pratinjau untuk video yang akan diputar. Ini seperti sampul pada buku. Dan, seperti sampul buku, itu harus menarik calon penonton untuk ingin melihat lebih banyak. *Thumbnail* pertama kali digunakan sebagai versi lebih kecil dari gambar digital penuh yang dapat dengan mudah dilihat saat menjelajahi sejumlah gambar di internet. Karena pada masa awal implementasinya, jaringan internet yang ada tidak mampu untuk menampilkan gambar dengan ukuran besar secara langsung. *Thumbnail* pada akhirnya menjadi bagian penting dalam pembuatan konten digital saat ini. Terutama dalam produksi konten video YouTube, agar dapat menarik perhatian sebanyak mungkin kepada video tersebut.

YouTube adalah *platform* media sosial berbasis video yang penggunaannya semakin masif dewasa ini. Pada *platform* ini pengguna internet dapat berbagi konten video, membuat akun atau *channel* untuk mendapatkan pelanggan dan mendapatkan penghasilan dari konten video yang ditayangkan. Saat ini YouTube merupakan pilihan utama situs pencarian video di internet, tak kurang dari 100.000.000 video ditonton setiap harinya dan lebih dari 65.000 video diunggah setiap hari ke YouTube (Mastanora, 2018).

Salah satu pelaku dalam *platform* berbagai video ini adalah bapak Ricky Santoso yang merupakan pendiri dan pemilik dari RICSNT PRODUCTION. RICSNT PRODUCTION, secara garis besarnya merupakan kantor produksi untuk konten *channel* YouTube dan sosial media milik bapak Ricky Santoso atau lebih dikenal dengan Ric snt yang merupakan nama dari *channel* YouTube beliau. Memulai karirnya pada tahun 2017 dengan konten video “Keliling Indonesia Gratis” (KIG) yang kemudian berkembang dengan beberapa konten tambahan seperti membahas destinasi pariwisata, budaya dan kesenian daerah di Indonesia. Namun dengan berkembangnya *channel* Ric snt banyak hal yang berubah mulai dari gaya perekaman, kualitas video, hingga *thumbnail* yang digunakan juga mendapatkan perubahan yang sangat drastis. Ini juga memberikan perbedaan yang sangat drastis antara konten terdahulu dengan konten baru yang diunggah, dimana konten terdahulu terlihat

kusam dan kurang professional sehingga menimbulkan *gap* pada jumlah penonton yang cukup besar. Sehingga diperlukannya *redesign* pada *thumbnail* dari konten video yang sebelumnya sudah diunggah agar dapat terlihat lebih kekinian dan selaras dengan desain yang mereka gunakan pada konten video terbaru dari Ric snt. Yang diharapkan dapat meningkatkan *engagement* penonton terhadap video-video tersebut. Terutama kepada calon penonton baru yang sebelumnya bukan merupakan *subscriber* dari *channel* YouTube Ric snt atau *subscriber* baru yang belum pernah menonton video-video terdahulu.

## METODE PENELITIAN

Perancangan membutuhkan pendekatan kualitatif, dimana pendekatan kualitatif merupakan hal yang menekankan pada makna, penalaran, definisi atas suatu situasi tertentu (Raharja, dkk, 2009:52). (Basri, 2014) menyimpulkan bahwa fokus dari penelitian kualitatif adalah pada prosesnya dan pemaknaan hasilnya. Fokus penelitian kualitatif lebih tertuju pada elemen manusia, objek, dan institusi, serta hubungan atau interaksi di antara elemen-elemen tersebut, dalam upaya memahami suatu peristiwa, perilaku, atau fenomena (Mohamed, Abdul Majid & Ahmad, 2010).

### Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Dari pengertian tersebut di atas dapat diketahui bahwa teknik pengumpulan data sangat erat hubungannya dengan masalah penelitian yang ingin dipecahkan. Masalah memberi arah dan mempengaruhi penentuan teknik pengumpulan data. Adapun teknik atau cara pengumpulan data yang

dilakukan penulis dalam perancangan *thumbnail* di RICSNT PRODUCTION adalah sebagai berikut:

**a) Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Metode observasi sering kali menjadi pelengkap data yang diperoleh dari wawancara mendalam dan survei. Dalam pelaksanaan proyek independen ini, observasi yang dilakukan terhadap *thumbnail* video pada *channel* YouTube Ric snt dan *thumbnail* dari konten video lainnya di YouTube yang memiliki keterkaitan/kemiripan dengan konten yang dimiliki oleh *channel* YouTube Ric snt. Observasi lanjutan juga dilakukan secara langsung, melalui wawancara dan diskusi langsung dengan owner, proyek manager, dan editor di RICSNT PRODUCTION. Mengenai jenis topik yang sering dibahas pada konten mereka, gaya penyampaian yang digunakan, dan batasan tertentu yang dapat di tampilkan pada *thumbnail* yang akan digunakan.

**b) Kepustakaan**

Studi kepustakaan juga berarti teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir, 2003). Dalam studi kepustakaan ini beberapa sumber literasi mengenai dasar desain dan promosi digunakan sebagai fondasi dasar dalam pelaksanaan *redesign thumbnail*, dan hasil penelitian dan jurnal yang membahas mengenai analisis *thumbnail* YouTube yang telah dilakukan untuk mencari tau alasan mengapa mereka bisa sukses dalam mendapatkan *engagement* dari penonton.

**c) Wawancara**

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber. Dalam penerapannya, penulis melakukan wawancara kepada narasumber yang melakukan dan juga mengamati kegiatan atau aktivitas yang mereka lakukan di tempat tersebut (Yusuf, 2017: 365). Sehingga dalam pendekatan ini, istilah

yang akan digunakan oleh penulis adalah informan.

Pemilihan informan dalam pendekatan ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono, (2016: 85). Alasan pemilihan teknik *purposive sampling* dalam penelitian ini dikarenakan untuk mengungkapkan bagaimana perancangan *thumbnail* video pada *channel* YouTube Ric snt dilakukan.

Informan yang akan dijadikan sampel disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu berdasarkan tujuan penelitian. Menurut Hendarsono dalam Suyanto (2005: 171-172), informan penelitian meliputi tiga macam, yaitu:

- 1) Informan kunci, yaitu informan yang memiliki informasi secara menyeluruh tentang permasalahan yang diangkat oleh peneliti. Dalam penelitian ini, informan kuncinya adalah *content creator* dari *channel* YouTube Ric snt.
- 2) Informan utama, yaitu orang yang mengetahui secara teknik dan detail tentang masalah penelitian. Dalam penelitian ini, informan utama adalah *content creator* dari *channel* YouTube Ric snt.
- 3) Informan tambahan, yaitu orang yang dapat memberikan informasi tambahan sebagai pelengkap analisis dan pembahasan dalam penelitian. Dalam penelitian ini informan tambahan adalah *project manager* dan editor video dari konten *channel* YouTube Ric snt.

**d) Dokumentasi**

Dokumentasi, merupakan Teknik pengumpulan data dengan mencatat data-data dari hasil survei baik berupa artikel, selebaran, foto dokumentasi dan sebagainya (Saifuddin Azwar, 2004:109). Metode ini mendokumentasikan segala hal yang berkaitan dengan perancangan *thumbnail* konten *channel* YouTube Ric snt.

**e) Partisipan**

Partisipan adalah semua orang atau manusia yang berpartisipasi atau ikut serta dalam suatu kegiatan. Menurut Sumarto (2003, 17) Pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan

(tenaga, pikiran maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama.

Dapat disimpulkan bahwa partisipan adalah subjek yang dilibatkan di didalam kegiatan mental dan emosi secara fisik sebagai peserta dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang dilaksanakan dalam proses perancangan *thumbnail* serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya. Dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa partisipan yaitu:

1. Penulis sebagai pelaksana utama dalam perancangan *thumbnail* video pada *channel* YouTube Ric snt.
2. Kakak Azrel (*Project Manager* RICSNT PRODUCTION) sebagai mentor yang memandu penulis dalam melakukan perancangan *thumbnail* video pada *channel* YouTube Ric snt.
3. Bapak Ricky Santoso selaku pemilik dari RICSNT PRODUCTION yang telah mengizinkan penulis menggarap perancangan *thumbnail* video pada *channel* YouTube Ric snt

## Analisis Data

Analisa digunakan untuk mengeksplorasi solusi, formulasi gagasan dari sekelompok individu yang menguasai masalah dan memiliki kompetensi untuk memberikan gagasan terkait desain yang akan diciptakan. Berdasarkan hasil analisa dapat diketahui konsep perancangan *thumbnail* ini didasari oleh latar belakang yang kemudian dicari rumusan masalah, setelah itu membuat konsep desain sketsa hingga ke tahap hasil akhir perancangan konsep *thumbnail* dari konten *channel* Ric snt di RISNT PRODUCTION. Analisa dilakukan mulai dari mencari refrensi berdasarkan informasi mengenai kriteria tampilan visual yang digunakan oleh tim produksi di RICSNT PRODUCTION, dan mulai melakukan asistensi terhadap pihak mitra mengenai ide yang berhubungan dengan proyek desain *thumbnail* yang membahas tentang elemen desain komunikasi visual seperti ilustrasi, tipografi, warna, teks, dan *layout*.

## Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil analisis data diatas terdapat beberapa elemen desain yang digunakan sebagai dasar dari perancangan sebuah *thumbnail* YouTube, yang memiliki kaitan erat dengan konsep yang akan digunakan dalam perancangannya. Melalui informasi yang telah dikumpulkan dari wawancara terhadap *Project Manager* dan Video Editor dari RICSNT PRODUCTION dapat diketahui bahwa gaya yang digunakan pada *thumbnail* video *channel* YouTube Ric snt ini menggunakan gaya *Thumbnail "Headline"* dan dalam visualisasinya *thumbnail* dari Ric snt ini menggunakan beberapa elemen desain seperti berikut:

### 1. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan aspek terpenting pada sebuah *thumbnail*, dengan fokus penggunaan ilustrasi pada karya adalah sebagai penarik perhatian dari pengamat, Mempermudah pengamat dalam memahami suatu tulisan (dalam hal ini *headline* yang terdapat pada *thumbnail*), menjelaskan secara singkat mengenai cerita yang di ilustrasikan (dalam hal ini konten dari video YouTube), meningkatkan nilai estetika dan daya tarik dari karya yang dibuat/dipromosikan. Adapun ilustrasi yang digunakan oleh penulis berupa ilustrasi fotografi dan ilustrasi gabungan.



**Gambar 1.** Ilustrasi Gabungan

(sumber: <https://cdn-brilio-net.akamaized.net/webp/news/2016/05/27/62504/20-foto-skyart-gabungan-foto-dan-ilustrasi-di-langit-keren-abis-1605275.jpg>, diakses 25 Juni 2023)



**Gambar 2.** Ilustrasi Forografi  
(sumber:

<https://i.pinimg.com/236x/59/b5/59b5599bacd3b51460b10bf2dcbbfa80.jpg>, diakses 25 Juni 2023)

## 2. Tipografi

Menurut Tinarbuko (2015: 148) tipografi adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk pesan sosial ataupun komersil. Tipografi akan menentukan tingkat kenyamanan orang dalam membaca teks yang dicantumkan. Bukan hanya jenis font, tetapi ukuran, jarak, hingga warna sangat berpengaruh terhadap pengamat. Ada pula jenis font yang dipilih dalam perancangan *thumbnail* video YouTube ini adalah jenis font san serif “Montserrat” karena karakternya yang tegas dan mudah dibaca.



**Gambar 3.** Tampilan Font Montserrat

(sumber: <https://mucho.asia/wp-content/uploads/2023/01/Download-Font-Montserrat-Bold-dan-Family-2.webp>, diakses 25 Juni 2023)

## 3. Teks

Menurut Stubbs (1983: 9) mengatakan bahwa teks dan wacana merupakan tuturan dua hal yang berbeda. Teks merupakan suatu tuturan yang monolog non-interaktif, sedangkan wacana merupakan tuturan yang bersifat interaktif. Dengan demikian, perbedaan antara teks dan wacana terletak pada segi pemakaiannya saja.

## 4. Warna

Warna berperan sebagai pembangun suasana terhadap visual yang ingin diciptakan pada sebuah *thumbnail* melalui teori psikologi warna.

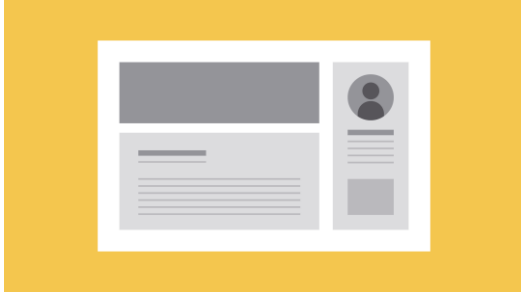


**Gambar 4.** Teori Psikologi warna

(sumber: [https://temanstartup.com/wp-content/uploads/2022/03/276968020\\_525471629193584\\_1138372203306760165\\_n-1024x1024.jpg](https://temanstartup.com/wp-content/uploads/2022/03/276968020_525471629193584_1138372203306760165_n-1024x1024.jpg), diakses 25 Juni 2023)

## 5. Layout

Menurut Hendratman (2008: 85) *Layout* menurut arti katanya adalah tata letak, *me-layout* adalah usaha menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, table dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, dan menarik.



**Gambar 5.** Layout Design for Beginner (sumber:

[https://media.gcflearnfree.org/content/583471e6e7b9330e58b9fed1\\_11\\_22\\_2016/layout\\_mockup.png](https://media.gcflearnfree.org/content/583471e6e7b9330e58b9fed1_11_22_2016/layout_mockup.png), diakses 25 Juni 2023)

## Proses Perancangan

Adapun proses perancangan *thumbnail* konten video dari *channel* YouTube Ric snt yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

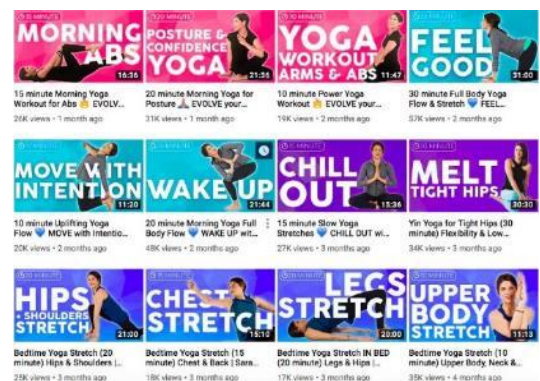
### 1. Pencarian Ide/Gagasan

Pencarian ide yang dilakukan melalui beberapa sumber di internet, namun tetap berpatokan dengan gaya desain yang telah ada di konten video terbaru Ric snt. Beberapa website seperti canva dan pinterrest digunakan sebagai sumber gambar dan inspirasi yang kemudian dimasukan kedalam *moodboard* untuk visualisasi awal, dan untuk memperkuat konsep yang akan digunakan pada *redesign thumbnail platform* YouTube juga digunakan untuk mencari inspirasi visual mengenai *thumbnail* dengan tema yang sama dengan konten video milik Ric snt. Hasil dari pencarian ide/gagasan ini selanjutnya di diskusikan dengan projek manager di RICSNT PRODUCTION.

### 2. Konsep

Menurut Singarimbun dan Effendi, konsep adalah sebuah istilah atau definisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak (abstraksi) suatu kejadian, keadaan, kelompok, atau individu yang menjadi objek. Dengan adanya konsep, seorang peneliti diharapkan dapat menggunakan suatu istilah untuk beberapa kejadian yang saling berkaitan. Karena konsep juga berfungsi untuk mewakili realitas yang kompleks.

Konsep yang diangkat dalam pelaksanaan projek independen *redesign thumbnail* video pada *channel* YouTube Ric snt di RICSNT PRODCUTION ini menggunakan gaya *thumbnail* “*Headline*” gaya ini cukup sering digunakan oleh kreator di YouTube dan sesuai dengan gaya penyampaian informasi yang digunakan dalam *channel* YouTube Ric snt. Gaya *Headline* biasanya dibuat dengan menggunakan satu kalimat baik pertanyaan atau pernyataan seperti “kenapa pariwisata di Indonesia kalah telak?” sebagai penekanan pada *thumbnail* serta menggunakan ilustrasi berupa gambar atau foto yang memiliki kaitan dengan konteks yang ditanyakan oleh *headline thumbnail*, hal ini bertujuan untuk memberikan rasa penasaran kepada penonton namun tetap memberikan mereka informasi mengenai pertanyaan yang akan dijawab.



**Gambar 6.** Contoh Tampilan Gaya “*Headline*” *Thumbnail*

(Sumber:

<https://influencermarketinghub.com/wp-content/uploads/2020/08/1111.jpg>, diakses 27 Juni 2023)

### 3. Sketsa/*Thumbnail* Desain

*Thumbnail* adalah gambar atau sketsa secara garis besar dan kasar untuk memvisualkan pedekatan lay out yang tidak detail. *Thumbnail* sangatlah mendasar. Garis-garis lurus atau berlekuk menandai penempatan teks dan untuk menandai penempatan visual digunakan coretan-coretan yang menyerupai gambar secara kasar dan akan dikembangkan lagi lebih lanjut. Berikut adalah *thumbnail*/sketsa dari *redesign*

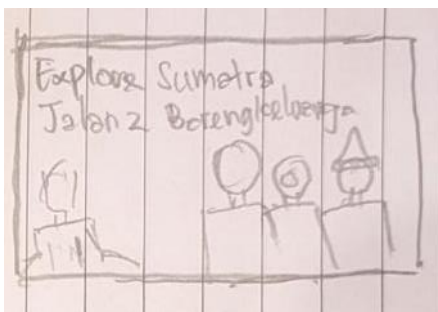
Thumbnail (Tampilan Cover) konten video channel YouTube Ric snt.



**Gambar 7.** Thumbnail tampilan cover video “KOK BISA? INDONESIA CUMA RANGKING 4 DI ASEAN DALAM PARIWISATA” (Sumber: Dokumentasi Ananda, 2023)



**Gambar 8.** Thumbnail tampilan cover video “EXPLORE HOTEL BERHANTU YANG TERBENGKALAI!” (Sumber: Dokumentasi Ananda, 2023)



**Gambar 9.** Thumbnail tampilan cover video “BARENG KELUARGA EXPLORE KEINDAHAN SUMATERA UTARA” (Sumber: Dokumentasi Ananda, 2023)

#### 4. *Tight Tissue*

Menurut Ningsih (2021), *tight tissue* merupakan suatu bentuk visual dari ide pemikiran desainer yang akan dipresentasikan kepada klien yang terlihat sama persis dengan desain akhir. *Tight tissue* disebut juga sebagai sebuah jawaban atau solusi terhadap masalah desain yang dihadapi. Berikut adalah *tight tissue* dari *redesign Thumbnail* konten video channel YouTube Ric snt.



**Gambar 10.** *Tight Tissue* tampilan cover konten video

“Kok Bisa? Indonesia Cuma Rangking 4 Di Asean Dalam Pariwisata” (Sumber: Dokumentasi Ananda, 2023)



**Gambar 11.** *Tight Tissue* tampilan cover konten video

“Explore Hotel Berhantu Yang Terbengkalai!” (Sumber: Dokumentasi Ananda, 2023)



**Gambar 12.** *Tight Tissue* tampilan cover konten video

“Bareng Keluarga Explore Keindahan Sumatera Utara”

(Sumber: Dokumentasi Ananda, 2023)

## KESIMPULAN

Dalam proses perancangan *Thumbnail* Video Channel YouTube Ric snt terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaannya. Pertama riset dilakukan mengenai video yang akan dibuatkan sebuah *thumbnail* (tampilan cover), melalui topik yang dibahas, momen emosional/ekspresif pada video yang dapat di *clip* untuk nantinya digunakan pada *thumbnail* (tampilan cover), dan desain dari konten dengan tema serupa sebagai referensi. Hasil dari riset tersebut kemudian digarap menjadi sketsa/*thumbnail* lalu diolah lagi menjadi *tight tissue*/hasil akhir dengan tetap mempertahankan gaya desain terbaru yang telah digunakan pada *channel* YouTube Ric snt, kemudian hasil desain akan diberikan saran lebih lanjut dari *Project Manager* di RICSNT PRODUCTION yang juga merupakan mentor penulis dalam pelaksanaan Studi/Projek Independen sebelum di unggah ke *channel* YouTube Ric snt. Sehingga dapat penulis simpulkan Bahwa dalam proses pembuatan *thumbnail* unsur keindahan tidak menjadi perhatian utama, melainkan kesederhanaan pada desain dan penggunaan font yang mudah dibaca merupakan aspek terpenting dalam perancangan *thumbnail* video. Sehingga desain yang dihasilkan dapat menampilkan tujuan/tema yang ingin disampaikan dari video tanpa membagikan seluruh cerita dalam sebuah gambar, yang nantinya akan memancing rasa penasaran penonton untuk melihat cerita penuh dari video tersebut.

## Daftar Rujukan

Avida, Presillia Nur. (2022). Strategi Clickbait Pada *Thumbnail* Youtube: Indonesian Reference Sebagai Komoditas Konten Youtube Ujung Oppa (Analisis Wacana *Thumbnail* YouTube Channel Ujung Oppa. Undergraduate Thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.

Fadliyati, Rati (2015) Penggunaan Media S2DLS (*Sony Sugema Digital Learning System*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada SMA Alfa Centauri Bandung (Studi Dekriptif Korelasional Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Siswa Kelas X MIA Di SMA Alfa Centauri Bandung). Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.

Sa'diyah, Ulfatu and Wasisto, Joko (2019) Evaluasi Informasi Berbasis Web Pada Konten Kanal Youtube ‘Kok Bisa?’. Undergraduate thesis, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Antari, Ni Putu Elly Kisna; Trinawindu, Ida Bagus Ketut; Wirawan, I Gusti Ngurah. (2022). Perancangan Animasi Reels Instagram Sebagai Media Promosi Merchandise HNS Invasion di HNS Studio. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), 173-180.

Hidayat, Dicky. (2022). Youtube Sebagai Media Aktualisasi Pandangan Hidup Orang Sunda (Analisis Semiotika Roland Barthes). *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), 205-213.

Dharma, I Gusti Ngurah Bagus L. K. Adi; Astuti, Ni Ketut Rini; Cahyadi, I Wayan Agus Eka. (2022). Perancangan Komunikasi Visual Album Z Season II Oleh Blxkboyz Records Di Denpasar. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(01), 25-31.

## Daftar Narasumber

Ricky Santoso, 32 tahun, YouTube *content creator*, 20 Mei 2023, wawancara dilakukan langsung di kantor RICSNT PRODUCTION



Azrel Leony Aqsal, 22 tahun, *Project Manager* dan Kameramen di RICSNT PRODUCTION, 15 Juni 2023, wawancara dilakukan langsung di kantor RICSNT PRODUCTION

Mizard, 21 tahun, Video Editor di RICSNT PRODUCTION, 17 Juni 2023, wawancara dilakukan langsung di kantor RICSNT PRODUCTION