

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN DESAIN THUMBNAIL GUNA
MENINGKATKAN PUBLIC AWARENESS BAGI AUDIENCE
PADA YOUTUBE GJLS ENTERTAINMENT

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



Oleh
IRFAN NUR EFENDI
NIM: 19033063

PROGRAM STUDI PERIKLANAN
JURUSAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2022

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Desain *Thumbnail* Guna Meningkatkan
Public Awareness Bagi Audience Channel YouTube
GJLS Entertainment

Penulis : Irfan Nur Efendi

NIM : 19033063

Program Studi : Periklanan

Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Pengaji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jum'at, 15 Juli 2022.

Disahkan oleh:
Ketua Pengaji,



Drs. Sudrajat, M.M.

NIP. 196012221982031003

Pengaji Ahli



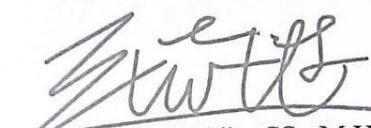
Ratna Puspitasari Ardjani, M.FB.
NIP .

Moderator



Zaenab, S.S., M.Si.
NIP. 199211132019032025

Mengetahui,
Ketua Jurusan Penerbitan



Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum.
NIP. 19750807200912100

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : " Pembuatan Desain Thumbnail Guna Meningkatkan Public Awareness Pada Channel YouTube GJLS Entertainment " di PT Hiburan Jelas Nusantara

Penulis : Irfan Nur Efendi

NIM : 19033063

Program Studi : Periklanan

Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jum'at, 15 Juli 2022.

Pembimbing Akademis 1



Zaenab, S.S., M.Si.
NIP : 199211132019032025

Pembimbing Akademis 2



Pratiwi Kusumawardhani, S.Ds., M.Ds.
NIP : 19851208201002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Periklanan



Zaenab, S.S., M.Si.
NIP : 199211132019032025

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS SIDANG TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irfan Nur Efendi
NIM : 19033063
Program Studi : Periklanan
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2019

Dengan ini menyatakan bahwa Karya Tugas Akhir saya dengan judul “Pembuatan Desain Thumbnail Guna Meningkatkan Public Awareness Pada Channel YouTube GJLS Entertainment” adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 8 Juli 2022



NIM. 19033063

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Irfan Nur Efendi
NIM : 19033063
Program Studi : Periklanan
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2019

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pembuatan Desain Thumbnail Guna Meningkatkan *Public Awareness* Pada *Channel YouTube* GJLS Entertainment

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 6 Juli 2019

Yang menyatakan



Irfan Nur Efendi

NIM: 19033063

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir	: Pembuatan Desain Thumbnail Guna Meningkatkan Public Awareness Pada Channel YouTube GJLS Entertainment
Penulis	: Irfan Nur Efendi
NIM	: 19033063
Program Studi	: Periklanan
Jurusan	: Penerbitan
Pembimbing 1	: Zaenab, S.S., M.Si
Pembimbing 2	: Pratiwi Kusumowardhani,S.Ds., M.Ds.

Dizaman sekarang ini sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi terlebih dalam bidang komunikasi, jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 205 juta pada Januari 2022. Televisi konvesional saat ini sudah mulai tergantikan oleh layanan digital, dalam hal ini termasuk *YouTube*. *Youtube* merupakan *platform* nomor dua dari dua puluh *websites* yang popular dikunjungi di Indonesia pada November tahun 2021, menurut hasil survey *We Are Social*. Menduduki posisi nomor dua setelah google.com, youtube.com mendapat total visit sebanyak 241M. Penulisan karya tugas akhir ini bertujuan agar pembaca dapat mengetahui proses Pembuatan Desain *Thumbnail* Guna Meningkatkan *Public Awareness* Pada *Channel YouTube* GJLS Entertainment. Graphic Design *Thumbnail* berperan sebagai pembuatan desain *Thumbnail*. Peran *Graphic Design Thumbnail* sangat penting, karena penulis tidak hanya sebagai membuat desain *Thumbnail*. Tetapi berperan juga kepada kenaikan insight serta public awareness pada *channel YouTube* GJLS Entertainment.

Kata kunci: *Internet, YouTube, Graphic Design Thumbnail, GJLS Entertainment.*

Today's era, it is strongly influenced by technological advances, especially in the field of communication, the number of internet users in Indonesia has reached 205 million in January 2022. Currently, conventional television has begun to be replaced by digital services, including *YouTube*. *Youtube* is *platform* out of twenty *websites* visited in Indonesia in November 2021, according to the results of the *We Are Social survey*. Occupying the number two position after google.com, youtube.com got a total of 241M visits. The purpose of writing this final project is for readers to know the process of making *Thumbnail* Increase *Public Awareness* on the *YouTube Channel* GJLS Entertainment. Graphic Design *Thumbnail* acts as a *Thumbnail* design creation. The Role of *Graphic Design Thumbnails* are very important, because authors do more than just create *Thumbnail*. But it also plays a role in increasing insight and public awareness on the *YouTube channel* GJLS Entertainment.

Kata kunci: *Internet, YouTube, Graphic Design Thumbnail, GJLS Entertainment.*

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktunya. Tujuan penulisan tugas akhir ini untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Periklanan, Jurusan Penerbitan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Graphic Designer pada *Thumbnail*. Sebagai *Designer* pada thumbnail yang ada, penulis memiliki peran menyiapkan dan membuat thumbnail di berbagai macam *platform* yang ada, seperti pada *thumbnail YouTube, Instagram, dan podcast Spotify* tetapi lebih focus pada *YouTube Channelnya*

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
2. Drs. Benget Simamora, M.M., selaku Wakil Direktur 1 bidang akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
3. Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Penerbitan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Ronald Mongaku, M.M., selaku Sekretaris Jurusan Penerbitan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Zaenab, S.S., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Periklanan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Zaenab, S.S., M.Si., selaku Dosen Pembimbing I.
7. Pratiwi Kusumowardhani, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II.

8. Para dosen khususnya Program Studi Periklanan dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Keluarga yang telah mendukung baik dalam segi materi serta support dalam proses perkuliahan hingga Tugas Akhir ini.
10. Rigen Rakelna, Hifdzi Khoir dan Ananta Rispo selaku Komisaris, Direktur Utama dan Direktur Operasional yang telah menerima penulis melakukan Praktik Industri di PT. Hiburan Jelas Nusantara.
11. Teman-teman prodi Periklanan angkatan 10 yang telah memberi semanga tserta turut berjuang bersama selama 3 tahun menempuh pendidikan.
12. Teman serta senior dalam prodi periklanan maupun Angkatan, serta teman teman main dikapal dan Anak Buah Kapal.
13. Topeng, Dabe, Dita, Syahrul, Oping, Ajay, Ican, Ari, sebagai teman seperjuangan penulis dalam menempuh pendidikan selama 3 tahun.
14. Muhammad fiqih selaku Pembimbing Perusahaan di PT. Hiburan Jelas Nusantara.
15. Chela Novita sebagai kekasih yang telah menemani penulis selama 6 tahun dari, smp hingga proses penyusunan dalam karya tugas akhir ini.
16. Dan yang terakhir penulis ingin berterima kasih terhadap dirinya sendiri yang telah mampu mencerahkan tenaga, pikiran, dan berbagai macam aspek lainnya untuk menyelesaikan pendidikan ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 8 Juli 2022

Penulis,



Irfan Nur Efendi

NIM: 19033063

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS SIDANG TUGAS AKHIR.....	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	xii
Latar Belakang	1
2. Identifikasi Masalah	4
3. Batasan Masalah.....	4
4. Rumusan Masalah	4
5. Tujuan Masalah	4
6. Manfaat Penulisan	4
BAB II	6
A. Komunikasi	6
1. Definisi Komunikasi.....	6
2. Tujuan dan Fungsi Komunikasi	7
3. Proses Komunikasi	8
4. Unsur-Unsur Komunikasi.....	8
5. Jenis-Jenis Media Komunikasi	10
B. Media Massa.....	10
C. <i>New Media</i> (Media Baru)	12
D. Youtube	13
E. Brand Awareness	14
F. Desain.....	15
1. Elemen-elemen Dalam Desain	16
2. Layout.....	18

3.	Tipografi.....	19
4.	Ilustrasi	20
BAB III.....		21
1.	Data Perusahaan	21
1.	Profil Perusahaan.....	21
2.	Visi dan Misi Perusahaan	21
3.	Lokasi dan Alamat Perusahaan	21
4.	Logo Perusahaan	22
5.	Jenis Produk Perusahaan	23
6.	Struktur Organisasi.....	24
2.	Teknik Pengumpulan Data	24
1.	Observasi	24
2.	Studi Pustaka	25
3.	Wawancara	25
3.	Ruang lingkup	26
1.	Peran Penulis	26
2.	Waktu dan Kegiatan dalam Praktik Industri	30
3.	Ide Kreatif.....	27
4.	Langkah Kerja	27
1.	Pra Produksi (persiapan)	27
2.	Produksi.....	28
3.	Pasca Produksi.....	28
BAB IV		30
1.	Gambaran Umum Pekerjaan.....	30
1.	Gambaran Umum Perusahaan	30
2.	Thumbnail	31
3.	Youtube Channel.....	32
4.	Perbedaan Thumbnail youtube dulu dan sekarang	32
2.	Alur Pekerjaan.....	33
1.	Pra Produksi (persiapan)	33
2.	Produksi.....	34
3.	Pasca Produksi.....	40

3. Hasil Pekerjaan	41
1. Public Awareness	41
2. Hasil Desain	42
4. Komparasi Praktik Dengan Teori	49
BAB V.....	30
1. Simpulan	30
2. Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	32
DAFTAR LAMPIRAN	34
1. Biodata Penulis	34
2. Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir	35
3. Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir	36
4. Salinan Lembar Penilaian Bimbingan Tugas Akhir.....	38
3. Transkrip Nilai Praktik Industri	40
4. Transkrip Wawancara	41
6. Bukti Pekerjaan.....	43
6. Surat Keterangan Magang.....	46
7. Dokumentasi Kegiatan Terkait Tugas Akhir	47

DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 1 <i>Logo PT Hiburan Jelas Nusantara</i>	21
2.	Gambar 2 <i>Logo GJLS Entertainment</i>	21
3.	Gambar 3 <i>Struktur PT. Hiburan Jelas Nusantara</i>	23
4.	Gambar 4 <i>Brief pada aplikasi Trello</i>	27
5.	Gambar 5 <i>Proses produksi</i>	28
6.	Gambar 6 <i>Proses Pasca Produksi</i>	28
7.	Gambar 7 <i>Thumbnail yang telah tayang GJLS Entertainment</i>	30
8.	Gambar 8 <i>Brief pada WhatsApp Group</i>	32
9.	Gambar 9 <i>Brief melalui Aplikasi Trello</i>	32
10.	Gambar 10 proses <i>Produksi Konten dengan Adobe Photoshop</i>	33
11.	Gambar 11 proses <i>Produksi Konten dengan Adobe Photoshop</i>	33
12.	Gambar 12 <i>Guide line</i>	34
13.	Gambar 13 <i>Element Logo acara</i>	35
14.	Gambar 14 <i>Element shapes</i>	35
15.	Gambar 15 proses <i>digital imagine</i>	36
16.	Gambar 16 proses <i>cropping gambar</i>	37
17.	Gambar 17 Proses <i>Pembuatan dengan Software Photoshop</i>	37
18.	Gambar 18 <i>Brief melalui WhatsApp Group</i>	38
19.	Gambar 19 <i>Thumbnail yang ada pada Channel YouTube</i>	39
20.	Gambar 20 <i>Kenaikan Penonton baru pada konten</i>	39
21.	Gambar 21 <i>Kenaikan Jumlah Penayangan, waktu tonton dan Subscriber baru</i>	40
22.	Gambar 22 <i>Desain Thumbnail “podcast bandung”</i>	41
23.	Gambar 23 <i>Desain Thumbnail “masa kecil Rispo”</i>	41
24.	Gambar 24 <i>Desain Thumbnail “sawi di bakso”</i>	41
25.	Gambar 25 <i>Desain Thumbnail “Leonardo da vinci”</i>	42
26.	Gambar 26 <i>Desain Thumbnail “reaction”</i>	42

27. Gambar 27 <i>Desain Thumbnail yang telah jadi</i>	42
28. Gambar 28 <i>Desain Header YouTube</i>	43
29. Gambar 29 <i>Thumbnail YouTube "wakwaw"</i>	43
30. Gambar 30 <i>Thumbnail "web series dengan flip"</i>	43
31. Gambar 31 <i>Flyer dan thumbnail Feeds Instagram</i>	44
32. Gambar 32 <i>Poster dan Stiker Packaging Merchandise</i>	45
33. Gambar 33 <i>Logo GJLS Bernyanyi</i>	45
34. Gambar 34 <i>MockUp Desain for Merch</i>	46
35. Gambar 35 <i>Desain Instagram for Merch</i>	46
36. Gambar 36 <i>Thumbnail podcast Spotify</i>	47
37. Gambar 37 <i>Dokumentasi Uji Proposal</i>	55
38. Gambar 38 <i>Thumbnail Youtube</i>	63
39. Gambar 39 <i>Desain Cetak roll banner</i>	65
40. Gambar 40 <i>Surat Keterangan Magang</i>	66
41. Gambar 41 <i>Bimbingan dengan pembimbing 1</i>	67
42. Gambar 42 <i>Bimbingan dengan pembimbing 2</i>	68
43. Gambar 43 <i>Dokumentasi Praktik</i>	69

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 Komparasi SKKNI dan Praktik..... 26
2. Tabel 2 *Tampilan Thumbnail YouTube GJLS*..... 32