

Perancangan *Thumbnail Live Streaming* Upacara Peringatan Hari Lahir Pancasila Pemerintah Kabupaten Sidoarjo

Adelladia Teshania Wandanissyika*¹, Mahimma Romadhona²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Email: *¹20052010075@student.upnjatim.ac.id, ²Mahimma.dkv@upnjatim.ac.id.

Abstraks

Pada era digitalisasi ini sudah mulai banyak masyarakat, UMKM, Instansi, bahkan pemerintah yang memanfaatkan platform media sosial dalam penyebaran informasi, salah satunya melalui platform youtube. Pemerintah Kabupaten Sidoarjo merupakan Kabupaten yang masih dalam tahap pengembangan pada penyebaran informasi publik melalui platform youtube, sehingga masih banyak masyarakat awam yang kurang tertarik dengan konten yang diberikan. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, dalam perancangan konten pada youtube tentunya juga diikuti dengan pembuatan desain thumbnail agar dapat dikenali dan menarik perhatian audiens. Perancangan desain thumbnail tersebut memanfaatkan berbagai ilmu desain grafis dan juga penggunaan beberapa elemen – elemen visual sebagai penunjang desain. Ilmu dan elemen – elemen visual tersebut akan diterapkan pada perancangan thumbnail live streaming Upacara Peringatan Hari Lahir Pancasila di Pemerintah Kabupaten Sidoarjo. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini, yakni: penelitian kualitatif deskriptif, metode pengumpulan data melalui studi pustaka, dan metode observasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu penyaluran informasi kegiatan upacara peringatan Hari lahir Pancasila melalui live streaming youtube serta untuk mengetahui pengaruh dari desain thumbnail youtube yang dirancang sesuai dengan tema dan ketentuan yang ada terhadap peningkatan atau penurunan tingkat audiens youtube milik Pemerintah Kabupaten Sidoarjo.

Kata Kunci – Thumbnail, Live Streaming, Media Informasi

Abstract

In this era of digitalization many people have begun, SME, Agencies, even government have started utilizing social media for information dissemination, including through YouTube. Sidoarjo Government is a regency that is still in the development phase of public information dissemination through the YouTube platform, resulting in a lack of interest from the general public in the provided content. To address this issue, content design on YouTube needs to include the creation of thumbnails that can be recognized and capture the audience's attention. The design of these thumbnails utilizes various graphic design principles and visual elements to support the overall design. These design principles and visual elements will be applied in the thumbnail design for the live streaming of the Pancasila Day Ceremony in Sidoarjo Government. The methods carried out in this study, namely: descriptive qualitative research, data collection methods through literature studies, and observation methods. The purpose of this research is to help channel information on Pancasila Day memorial service activities through live streaming youtube as well as to find out the influence of youtube thumbnail designs designed according to existing themes and conditions towards an increase or decrease in the level of YouTube audience belonging to the Sidoarjo Government.

Keywords – Thumbnails, Live Streaming, Information Media

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan jaman mulai banyak kegiatan ataupun aktifitas yang dapat dilaksanakan secara daring melalui media digital terutama setelah adanya pandemi *Covid-19* pada tahun 2020 lalu. Banyak kerugian yang didapat selama pandemi tersebut berlangsung, namun tak dapat dipungkiri bahwa selain dampak negatif ada juga dampak positif yang didapat dari pandemi tersebut yaitu mulai berkembangnya platform digital di dunia. Mulai banyak masyarakat mengetahui dan belajar mengenai media digital semenjak adanya pandemi tersebut yang mana dapat membuat aktifitas manusia lebih efisien dan instan. Seperti pembayaran yang dapat dilakukan secara daring, *videocall*, pembelian barang atau makanan melalui platform online, dan juga proses persebaran informasi yang kemudian dapat diakses secara online.

Tidak ketinggalan juga dengan kegiatan yang dilaksanakan oleh pemerintahan yang saat ini mulai menggunakan media digital dan daring. Beberapa diantaranya adalah penggunaan *videotron* untuk menampilkan e-banner dan pemanfaatan *Live Streaming* pada platform Youtube. Penggunaan dan pemanfaatan media tersebut terbilang efisien, mudah, ramah lingkungan, dapat digunakan secara berkelanjutan, dan dapat terpublikasi secara menyeluruh. Dapat memungkinkan bahwa masyarakat di dalam kota maupun di luarnya dapat mengakses dan melihat kegiatan pemerintahan melalui *Live Streaming* secara daring.

Pelaksanaan kegiatan – kegiatan pemerintahan tersebut biasanya dibantu oleh Dinas Komunikasi dan Informatika di masing – masing kabupaten. Pada perancangan kali ini target dari penulis adalah Kabupaten Sidoarjo di Jawa Timur. Proses publikasi informasi di Kabupaten Sidoarjo dapat dikatakan masih dalam tahap pengembangan. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa media sosial milik Pemerintah Kabupaten Sidoarjo, salah satunya pada platform youtube mereka, yang mana masih belum ter-*branding* dengan baik terlebih pada *thumbnail* yang dipakai. Sehingga masih banyak masyarakat awam yang kemudian tidak tertarik untuk melihat konten dari Pemkab. Sidoarjo. Berdasarkan kebutuhan tersebut Pemerintah Kabupaten Sidoarjo perlu untuk mengembangkan akun youtube mereka mulai dari pembuatan desain *thumbnail* hingga pada pengelolaan kontennya.

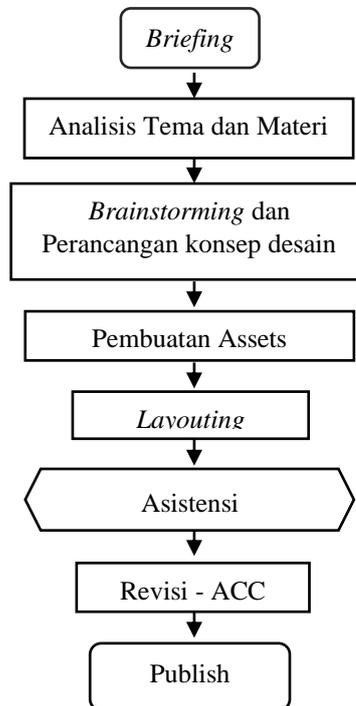
Event atau kegiatan seperti peringatan Hari Lahir Pancasila yang diperingati setiap tanggal 1 Juni adalah salah satunya. Tentu saja dikarenakan hari tersebut merupakan salah satu hari besar yang selalu dirayakan tiap tahunnya di Indonesia sudah sepatutnya tiap pemerintah di tiap kabupaten di Indonesia merayakan hari tersebut dengan salah satunya mengadakan Upacara Peringatan Hari Lahir Pancasila. Upacara tersebut biasanya dilaksanakan di alun – alun kota atau juga pada tempat lain yang memungkinkan pelaksanaan upacara dalam skala yang cukup besar atau luas. Sejalan dengan hal tersebut, Pemerintah Kabupaten Sidoarjo juga sempat melaksanakan Upacara Peringatan Hari Lahir Pancasila pada tahun 2023 ini. Pelaksanaan Upacara tersebut kemudian akan ditampilkan juga secara *Live Streaming* melalui akun Youtube Pemkab Sidoarjo. Tentu saja dalam pekasanaannya diperlukan berbagai persiapan dan salah satunya adalah membuat *Thumbnail Live Streaming* Youtube yang akan dipertontonkan tepat di hari upacara akan dilaksanakan.

Pembuatan desain *Thumbnail* ini menggunakan *Software Adobe Illustrator CS6* yang dalam perancangannya penulis menerapkan ilmu Desain Grafis seperti *layouting*, *Typografi*, komposisi warna, dan beberapa ilmu desain yang lain yang dapat bermanfaat bagi perancangan desain *thumbnail* ini. Gambar yang di tempatkan pada pada *thumbnail* Youtube dapat mempengaruhi perilaku dan kepuasan dari *audiens*^[1]. Jadi selain layout, tipografi, dan pemilihan warna yang baik *assets* seperti foto atau gambar juga sangat diperlukan dalam pembuatan *thumbnail* yang baik. Tentu saja desain akan disesuaikan dengan tema yang ada agar terdapat kesatuan dalam tiap desain yang akan dibuat.

Melalui pembuatan *thumbnail* ini diharapkan dapat membantu *audiens* dalam memahami dan mengetahui konten *Live Streaming* apa yang akan dilaksanakan oleh Pemerintah Kabupaten Sidoarjo dengan baik, ringkas, dan enak untuk dipandang. Sehingga media informasi melalui *Live Streaming* Youtube ini dapat dikenal dan diakses oleh lebih banyak masyarakat luas dan dapat meningkatkan citra dari Pemerintah Kabupaten Sidoarjo.

2. METODE PENELITIAN

Sebagai pendukung proses perancangan ini agar dapat berjalan sesuai dengan harapan, maka penulis menggunakan tiga metode yaitu penelitian kualitatif deskriptif, metode pengumpulan data melalui studi pustaka, dan metode observasi pada *platform* Youtube Pemerintah Kabupaten Sidoarjo. Metode penelitian kualitatif deskriptif adalah bentuk dari penelitian yang mendeskripsikan dan menginterpretasi sesuatu terkait dengan hubungan, perubahan dan perbedaan yang akan terjadi^[2]. Perancangan dari *Thumbnail* Youtube akan melalui proses seperti bagan berikut:



Gambar 1. Proses desain

Berikut ini merupakan proses pencarian daripada studi pustaka terkait dengan perancangan *thumbnail live streaming* youtube untuk hari besar yang penulis telah lakukan;

1. Penelitian yang dilakukan oleh Seungmin (2023)^[1] “*A Study on Visual Expression Elements and User Satisfaction in Video Streaming Services on the Web: Focusing on Video Thumbnails*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari *visual expression element* yang diterapkan pada *Thumbnail* Vidio Streaming terhadap sikap dan kepuasan dari penonton atau *audiens*.
2. Selanjutnya penelitian dari Byungwan, dkk (2022)^[3] “*An Exploration of the Relation between the Visual Attributes of Thumbnails and the View-Through of Videos: The Case of Branded Video Content*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan desain yang baik untuk *Thumbnail* yang dapat secara efektif menarik *audiens*.
3. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wahyu, dkk (2022)^[4] “*Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Informasi Pada Kecamatan Cisoka Kabupaten Tangerang*”. Penelitian ini bertujuan untuk membantu masyarakat umum khususnya yang berada di Kecamatan Cisoka Kabupaten Tangerang memperoleh informasi melalui sebuah desain.
4. Selanjutnya penelian yang dilakukan oleh Wiranti, dkk (2023)^[5] “*Perancangan Desain Komunikasi Visual Perayaan HUT Kemerdekaan RI Pada Graha Gardenia*”. Penelitian ini bertujuan untuk membantu penduduk di Graha Gardenia Citra Raya mendapat informasi menegnai HUT Kemerdekaan Republik Indonesia dan untuk para pemuda pemudi agar dapat menampakan rasa nasionalis mereka.

5. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Dana, (2020)^[6] “Peran Kreatif dalam Membuat Desain Grafis untuk *Thumbnail Youtube* pada PT Digital Rantai Maya”. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa *thumbnail Youtube* juga dapat menjadi salah satu *job description* pekerja kreatif.
6. Kemudian penelitian dari Ali, (2018)^[7] “Efektifitas *Youtube* sebagai Media Penyebaran Informasi”. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh, efektifitas, dan hambatan Serambi on TV dalam menyebar luaskan Informasi melalui *platform Youtube*.
7. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Luthfil, (2023)^[8] “Efektifitas Penggunaan *Youtube Live Streaming* Radio Republik Indonesia Jember sebagai Media Penyiaran Baru”. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengaruh, efektifitas, penghambat, dan pendukung dari penggunaan *youtube live streaming* Radio Republik Indonesia Jember.
8. Selanjutnya penelitian dari Francisca, (2022)^[9] “Analisis Minat Masyarakat Pengguna *Platform YouTube* sebagai Media Komunikasi Digital Masa Kini”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis konten video maupun operasional yang tersedia pada *platform Youtube* berdasarkan minat penggunanya.

3. HASIL PEMBAHASAN

3.1 Proses Prmbuatan Desain

Proses pembuatan desain *thumbnail live streaming* upacara peringatan hari lahir pancasila Pemerintah Kabupaten Sidoarjo terbagi menjadi 8 tahap, yaitu sebagai berikut:

3.1.1 Briefing

Briefing adalah penjabaran atau pengarahan secara singkat mengenai hal yang akan dilakukan. Perancangan desain *thumbnail* ini harus melalui proses *briefing* terlebih dahulu dalam prosesnya dikarenakan desain akan digunakan oleh pemerintahan untuk menyampaikan informasi perayaan Harlah Pancasila kepada masyarakat di sekitar Kabupaten Sidoarjo. Dalam dunia desain terkadang ada juga yang disebut dengan *creative brief*. *Creative brief* adalah dokumen singkat yang berisi garis besar rancangan dari sebuah proyek kreatif^[10]. Dokumen ini dapat membantu penulis ataupun pekerja kreatif dalam merancang atau mengerjakan suatu proyek kreatif. Namun penulis biasanya hanya mendapat tema dan materi dari kegiatan, karena proyek yang penulis kerjakan bersifat *by request* yang biasanya diberikan beberapa hari sebelum kegiatan dilaksanakan.

3.1.2 Analisis Tema dan Materi

Tema dan materi dari desain yang akan dibuat perlu untuk dianalisis terlebih dahulu, terutama jika tema dan materi tersebut masih mencangkup ruang lingkup yang luas dan menglobal. Sehingga diperlukan analisis mendalam terkait dengan hal tersebut. Tema yang diangkat pada Hari Lahir Pancasila pada tahun 2023 ini adalah “Gotong Royong Membangun Peradaban dan Pertumbuhan Global”

3.1.3 Brainstorming dan Perancangan Konsep Desain

Brainstorming dapat diartikan sebagai proses pemetaan suatu persoalan atau tema menjadi beberapa poin atau ide yang spesifik dengan. Tujuan daripada *brainstorming* sendiri adalah untuk menentukan ide dengan cepat^[11]. Tahap ini dilakukan agar desain yang dihasilkan dapat sesuai dan *on point*. Berikut adalah beberapa klasifikasi hasil dari *brainstorming* dari tema Hari Lahir Pancasila 2023 “Gotong Royong Membangun Peradaban dan Pertumbuhan Global”:

1. Gotong royong – saling membantu – berpegangan tangan - **lingkaran**
2. Peradaban global – mendunia – globe - **bundar**
3. Pertumbuhan – tumbuh – **dari besar ke kecil**

Kemudian jika dilihat dari pihak penyelenggara yaitu Pemerintah Kabupaten Sidoarjo maka akan tak terlepas dari:

1. Bupati dan Wakil Bupati Kabupaten Sidoarjo
2. Logo Pemkab Sidoarjo
3. Icon Sidoarjo (Monumen Jayandaru)

Kemudian dikarenakan desain digunakan untuk *live streaming* maka diperlukan juga logo atau *icon live streaming*. Dikarenakan acara ini untuk memperingati Harlah Pancasila tentunya perlu menyertakan lambang Pancasila di dalamnya.

Untuk dapat menghasilkan desain yang lebih baik salah satu tahapan yang perlu dilakukan adalah merancang konsep dari desain yang akan dibuat. Dalam perancangan *thumbnail live streaming* ini konsep desain akan berfokus pada visual/bentuk dan fungsi melalui pendekatan *Human Centered Design*. Pendekatan ini adalah pendekatan yang berfokus pada psikologi manusia, seperti rasa empati, emosi, ataupun kebiasaan^[12].

3.1.4 Pembuatan Assets

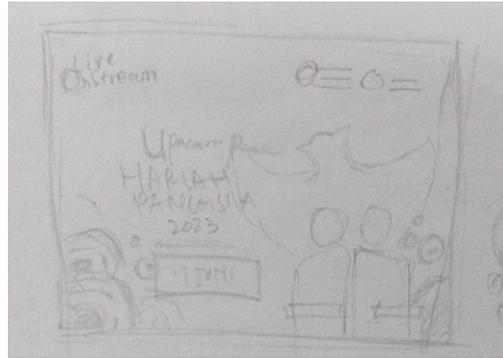
Assets dalam dunia desain merupakan elemen – elemen visual seperti palet warna, *pictogram*, foto, *vector*, *font*, dan lain sebagainya. Elemen – elemen visual tersebut dapat didapatkan dengan membuat ilustrasi, vektor, maupun memotret langsung objek yang diperlukan dalam pembuatan suatu desain. Elemen – elemen visual yang akan digunakan dalam desain ini adalah hasil dari proses *brainstorming* yang telah dilakukan pada tahap atau proses sebelumnya. Perancangan dari elemen visual ini dilakukan dengan memikirkan kegunaan dan juga mengikuti *style* desain yang universal sehingga dapat dengan mudah diketahui oleh masyarakat bahwa elemen tersebut mewakili poin yang ingin penulis sampaikan. Seperti contohnya elemen visual *live streaming* yang di desain dengan menyertakan *icon* segitiga yang melambangkan *play* dan *icon* seperti jaringan *wifi* yang disini berarti sedang berlangsung dan terikat oleh jaringan. Dalam pengerjaannya menggunakan *software adobe illustrator cs6*. Berikut adalah *assets* yang dibuat:



Gambar 2. Assets visual

3.1.5 Layouting

Layouting adalah proses perancangan desain yang memadukan elemen – elemen visual yang ada menjadi satu kesatuan desain yang utuh dan dapat menghasilkan estetika tersendiri sesuai dengan tujuan. *Layout* dapat dikatakan bekerja bila pesan – pesan yang terkandung didalamnya dapat dipahami dengan baik oleh audiens atau pengguna^[13]. Tahap awal dalam *layouting* desain adalah perlu membuat *layout* kasar dari desain terlebih dahulu, agar pengerjaan desain dapat terlaksana dengan mudah dan efisien. *Layout* kasar sendiri ialah ide atau gagasan yang disatukan menjadi sebuah desain yang masih mentah. Desain *layout* kasar terkadang masih dibuat dengan menggunakan media kertas dan pensil karena lebih mudah. Berikut adalah *layout* kasar dari desain *Thumbnail Live Streaming*:



Gambar 3. *Layout kasar Thumbnail live streaming*

Setelah proses ini terselesaikan dan mendapat hasil layout yang cocok dan sesuai dengan tema yang ada maka proses selanjutnya adalah merealisasikan layout kasar tersebut pada *software* digital agar hasil yang dihasilkan dapat sesuai dengan yang diinginkan dan dapat memenuhi kebutuhan yang ada yaitu dipublikasikan pada *platform* media social Youtube. Seperti pada pembuatan assets sebelumnya proses digitalisasi layout kasar Thumbnail live streaming juga akan menggunakan *software* adobe illustrator cs6. Berikut adalah hasil dari proses digitalisasi *layout* kasar :



Gambar 4. Hasil desain

Pengaruh warna dalam psikologi manusia cenderung signifikan seperti dapat mempengaruhi persepsi, hasrat, perasaan, emosi, dan juga *mood* dari *audiens*^[14]. Berdasarkan data tersebut penulis merancang *thumbnail* dengan juga memperhatikan hal – hal tersebut, tidak hanya mementingkan pada *estetika* saja. Desain *thumbnail* ini cenderung berwarna merah dan putih dikarenakan kegiatan atau acara ini merupakan salah satu hari besar di Indonesia yaitu hari lahir Pancasila yang merupakan dasar dari negara Indonesia sendiri, yang tentunya harus mempresentasikan bangsa Indonesia ke dalam desain tersebut yaitu salah satunya dengan memberikan palet warna merah dan putih yang sesuai dengan bendera Indonesia. Warna merah dan putih sendiri memiliki simbol yang positif yaitu semangat dan kesucian.

Kemudian pemberian asset visual lambang Pancasila pada latar belakang desain dimaksudkan agar desain dapat merepresentasikan acara yang sedang dilaksanakan yaitu berkaitan dengan Pancasila. Dengan begitu ketika melihat sekilas maka *audiens* akan langsung berpikir mengenai Pancasila dan hal – hal yang berkaitan dengannya.

Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari mengenai huruf dan teks yang dapat diatur menjadi menarik, nyaman, dan mudah untuk dibaca^[15]. Dalam desain ini menggunakan jenis font *Cream Cake* pada penulisan “Upacara Peringatan” dan font *Poppins Bold* dan *Poppin Reguler* pada penulisan Hari Lahir Pancasila Tahun 2023, tema, tanggal, dan keterangan pelaksanaan upacaranya. Penggunaan font tersebut dirasa paling cocok karena mudah dibaca, tebal, dan sesuai dengan tema yang ada. Tipografi pada desain diberikan warna putih agar dapat terbaca dan terlihat dengan jelas oleh *audiens*.

3.1.6 Asistensi

Asistensi adalah proses pembimbingan kepada atasan atau kepada orang yang lebih berpengalaman mengenai suatu hal yang perlu untuk didiskusikan atau ditelaah kembali serta pemberian solusi, dukungan, atau saran mengenai permasalahan yang sedang dipertanyakan oleh pihak yang meminta asistensi. Pada perancangan desain ini proses asistensi dilakukan dengan dua cara, yaitu :

1. Asistensi Daring

Asistensi daring adalah asistensi yang dilaksanakan secara daring atau *online*. Asistensi ini terkadang dilakukan dikarenakan mentor tidak berada di wilayah kantor. Seperti dikarenakan adanya liputan sehingga mentor terkadang tidak bisa memberikan asistensi secara luring. Proses asistensi ini dilakukan melalui platform Whatsapp dengan mengirimkan foto hasil desain kepada mentor. Dalam prosesnya dikarenakan pihak lain memiliki kesibukan lain, terkadang proses asistensi ini cenderung lama. Ada jeda cukup lama sewaktu meminta asistensi dan diberi tanggapan.

2. Asistensi Luring

Asistensi luring adalah asistensi yang dilakukan secara offline atau di kantor. Asistensi ini jarang dilaksanakan karena mentor jarang berada di kantor. Namun asistensi ini tergolong lebih mudah untuk dilaksanakan karena dapat melakukan proses bimbingan secara langsung tanpa terjeda oleh waktu pengiriman pesan ataupun kendala lain yang mungkin terjadi pada asistensi daring.

Berikut adalah proses asistensi yang telah dilakukan:



Gambar 5. Bukti Asistensi Daring

3.1.7 Revisi sampai ACC

Revisi adalah proses peninjauan dan pemeriksaan kembali suatu desain, proposal, penelitian atau hal lain yang memerlukan persetujuan dari pihak terkait. Proses ini akan dilakukan bila terdapat beberapa atau banyak poin atau elemen yang tidak sesuai dengan kriteria atau ketentuan yang ada. Pada perancangan ini hanya diperlukan satu kali proses revisi yang kemudian di ACC atau terima oleh mentor terkait. Cepat atau lambatnya proses ini dilalui, tergantung dengan berapa banyak *miss*, kekurangan, ataupun kelebihan dalam suatu perancangan atau sebuah penyusunan.

Berikut adalah hasil akhir dari desain yang telah melalui tahap revisi dan ACC:



Gambar 6. Hasil akhir desain *Thumbnail live streaming*

3.1.8 Publish

Publish adalah proses terakhir dari perancangan desain *thumbnail live streaming* yaitu proses dimana hasil desain dipergunakan dan di perlihatkan kepada khalayak umum melalui media – media yang telah ditentukan sebelumnya. Pada perancangan ini media yang digunakan adalah media sosial akun Youtube Pemerintah Kabupaten Sidoarjo. Setelah desain selesai melalui tahap Revisi hingga ACC maka desain sudah *ready* atau siap untuk dipublikasikan dan digunakan untuk *thumbnail live streaming* pada kegiatan Upacara Hari Lahir Pancasila Tahun 2023 yang diadakan pada tanggal 1 Juni 2023 di Alun – alun Sidoarjo.

Berikut adalah dokumentasi pengimplementasian *thumbnaillive streaming* pada akun Youtube Pemerintah Kabupaten Sidoarjo:



Gambar 7. Dokumentasi implementasi desain

3.2 Analisis Kualitatif Deskriptif

Setelah *live streaming* dilaksanakan setidaknya satu bulan setelah penayangan *live streaming* tersebut hasil daripada observasi pengaruh desain *thumbnail* terhadap jumlah audiens atau penonton youtube ternyata tidak terlalu berefek signifikan. Hal ini dapat diketahui dengan melihat jumlah penonton *live streaming* pada tiap acara atau kegiatan yang dipublikasikan pada laman youtube Pemerintah Kabupaten Sidoarjo. Dapat dilihat pada *live streaming* yang terlaksana sebelum dan sesudah *live streaming* Upacara Peringatan Hari Lahir Pancasila Tahun 2023 sebagai berikut:



Gambar 8. Perbandingan *audiens*

Pada gambar tersebut didapatkan data *audiens*, yaitu pada kegiatan Upacara sejumlah 210 *audiens*, pada kegiatan sebelum upacara yaitu “Sosialisasi Pengukuran dan Penilaian Indeks Inovasi Daerah” sejumlah 294 *audiens*, dan pada *live streaming* setelah upacara yaitu kegiatan “Sosialisasi Program Warung Rakyat Direnovasi” yang mendapatkan *audiens* sejumlah 313. Dari data ini dapat diketahui bahwa *live streaming* “Upacara Hari Lahir Pancasila Tahun 2023” tidak begitu diminati oleh masyarakat tidak seperti kedua kegiatan lainnya.

Selain data yang telah disebutkan dapat juga ditarik data lain yaitu mengenai aspek desain *thumbnail* pada tiap kegiatan yang dilaksanakan. Pada *thumbnail live streaming* “Sosialisasi Program Warung Rakyat Direnovasi” desain yang digunakan cenderung ramai dan hanya terdapat sedikit *white space* pada desain tersebut sehingga terkesan *sumpek*. Kemudian pada desain pada kegiatan “Sosialisasi Pengukuran dan Penilaian Indeks Inovasi Daerah” desain yang digunakan cenderung simpel namun sayangnya desain tersebut kurang merepresentasikan kegiatan yang sedang berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa kedua desain *thumbnail* tersebut tidak cukup baik.

Dari pengambilan data tersebut dapat dimengerti bahwa ternyata tidak hanya desain *thumbnail* saja yang *representative* untuk menarik *audiens* tapi juga pokok pembahasan atau acara yang ditayangkan. Kegiatan upacara merupakan kegiatan yang cukup sering dilakukan terutama pada jenjang SD, SMP, dan SMA sehingga dapat dimengerti bahwa kegiatan ini tidak terlalu menarik lagi untuk masyarakat. Sedangkan pada kegiatan Sosialisasi cenderung banyak *audiens* atau masyarakat yang tertarik olehnya, karena dapat memberikan ilmu tambahan dan pengertian lebih mendalam mengenai bahan materi sosialisasi yang dilaksanakan.

Jika saja desain *thumbnail live streaming* youtube Pemerintah Kabupaten Sidoarjo mengenai kegiatan seperti sosialisasi ataupun Bimtek dapat di desain sesuai dengan tema maka mungkin saja *audiens* yang akan didapatkan dapat lebih banyak dari yang sebelumnya, dan tentu saja dapat menggaet masyarakat yang lebih luas tak hanya dari Kabupaten Sidoarjo saja.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan yang telah penulis jabarkan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa pengimplementasian desain *thumbnail* yang sesuai dengan tema dan terdesain dengan baik tidak selalu dapat menarik *audiens* untuk melihat konten *live streaming* yang dipublikasikan. Terutama pada akun youtube Pemerintah Kabupaten Sidoarjo. Nyatanya banyak masyarakat yang lebih mementingkan isi konten pembahasan dari *live streaming* tersebut, tidak

terikat dengan *thumbnail* yang bagus atau tidaknya. Namun tetap ada segi positif dari perancangan desain kali ini karena juga mendapat apresiasi dan juga dapat membentuk wajah dari akun Youtube Pemerintah Kabupaten Sidoarjo yang lebih baik dari sebelumnya.

5. SARAN

Penulis menyarankan agar Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sidoarjo dapat terus berupaya dalam meningkatkan pengelolaan sarana informasi publik. Terutama dengan pembuatan desain *thumbnail* yang baik dan agar dapat menggunakan media sosial ataupun media luar ruang yang lebih baik agar dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas. Seiring dengan berkembangnya zaman sudah seperti sebuah keharusan bagi masyarakat untuk memiliki sosial media. Banyak kota yang mulai menggunakan media luar ruang seperti *videotron* untuk menampilkan iklan atau informasi lainnya, yang mana membuat peran dari baliho dan spanduk mulai bergeser ke arah digital. Dengan adanya perubahan – perubahan tersebut tentunya saya harapkan agar Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sidoarjo dapat segera beradaptasi dan mulai untuk menjadi salah satu *contributor* dalam membangun kabupaten sidoarjo menjadi kabupaten yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lee,S. 2022. A Study on Visual Expression Elements and User Satisfaction in Video Streaming Services on the Web: Focusing on Video Thumbnails. *Journal of Web Engineering*. Vol. 22 No. 1: 27 – 40, Namseoul University, Seoul, South Korea.
- [2] Rusandi. Rusli, M., 2021. Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Journal Education and Islamic Studies*. Vol. 2 No. 1: 9-10, STAI DDI, Makassar
- [3] Koh, B. dan Cui, F., 2022. An Exploration of the Relation between the Visual Attributes of Thumbnails and the View-Through of Videos: The Case of Branded Video Content. *Journal Decision Support Systems*. Vol. 160, Korea University Business School, Korea University, Seoul, Korea.
- [4] Hidayat, Wahyu. dan Mila, Siti Rosita. 2022. Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Informasi Pada Kecamatan Cisoka Kabupaten Tangerang. *Jurnal MAVIB*. Vol. 4 No. 1, Tangerang: Universitas Raharja.
- [5] Utami, Wiranti Sri. Faisal, Muhammad. dan Ahmad Doni Saputra. 2023. Perancangan Desain Komunikasi Visual Perayaan HUT Kemerdekaan RI Pada Graha Gardenia. *Jurnal MAVIB* Vol. 4 No. 1, Tangerang: Universitas Raharja.
- [6] Ervina, Dana. 2020. Design Thinking Dan Human Centered Design :Pentingnya Empati Dalam Desain. *Laporan PKL*, Program Studi Komunikasi Massa, Akademi Televisi Indonesia, Jakarta.
- [7] Akbar, Ali. 2018. Efektifitas Youtube sebagai Media Penyebaran Informasi. *Skripsi*, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.
- [8] Hidayah, Luthfil Lailatul. 2023. Efektivitas Penggunaan Youtube Live Streaming Radio Republik Indonesia Jember Sebagai Media Penyiaran Baru. *Skripsi*, Fakultas Dakwah, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jember.
- [9] Hermawan, Francisca. 2022. Analisis Minat Masyarakat Pengguna Platform Youtube sebagai Media Komunikasi Digital Masa Kini. *Jurnal Manajemen*. Vol. 14 No. 3: 564 – 573, Universitas Mulawarman, Samarinda.
- [10] Kongky Salim, A. Duto Hartanto, Deddi. 2022. Analisis Pentingnya Creative Brief Pada Integrated Marketing Communications. *Jurnal DKV Adiwarna*. Vol. 2. Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- [11] Nurhadi, Zahra. Sebayang, Josua A S. Marpaung, Andreas. Sitompul, Ummi Balqis. 2020. Penerapan Metode Brainstorming Dalam Perancangan Produk Alat Bantu Duduk Disabilitas. *Jurnal TALENTA*. Vol. 03: 650 – 654, Universitas Sumatera Utara.

- [12] Wasista, I Putu Udiyana. Design Thinking Dan Human Centered Design: Pentingnya Empati Dalam Desain. *Artikel*, Desain Interior Institut Seni Indonesia Denpasar, Accessed: 13 Juli 2023, Available: https://isi-dps.ac.id/?s=design+Thinking&et_pb_searchform_submit=et_search_proccess&et_pb_include_posts=yes&et_pb_include_pages=yes
- [13] Anggi Anggarini, *Desain Layout*, Depok: PNJ Press, 2021. Accessed: 13 Juli 2023, Available: <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/8/>
- [14] Fajar Paksi, D.N. 2021. Warna dalam Dunia Visual. *Jurnal IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Amp; Media Baru*, Vol. 12, No. 2: 90 – 97, Institut Kesenian Jakarta, DKI Jakarta.
- [15] Mirza Isoni, M.M. 2022. Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia. *Jurnal Visual Ideas*. Vol. 2, No. 2: 70 – 75, Universitas Widyatama, Bandung.