

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Analisis Isi *Thumbnail clickbait* Konten Video Gaming pada Akun YouTube Windah Basudara” ini ditulis oleh Zidan Syahrul Alim, NIM. 126304212128, dengan Pembimbing Dimas Prakoso Nugroho S.KOM., M.A.

Kata Kunci: *Clickbait*, *Thumbnail* YouTube, Windah Basudara, Video Gaming, Analisis Isi, Framing

Penelitian ini mengelaborasi bagaimana elemen-elemen *clickbait* pada *thumbnail* video gaming di akun YouTube Windah Basudara dirancang untuk menarik perhatian audiens dan sejauh mana elemen-elemen tersebut mampu meningkatkan ketertarikan audiens terhadap konten video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan elemen *clickbait* seperti ekspresi wajah yang mencolok, warna cerah, gaya bahasa provokatif, serta teks dalam huruf kapital secara signifikan berkorelasi dengan tingginya interaksi audiens seperti jumlah views, likes, dan komentar. Elemen visual seperti karakter/ikon game dan logo yang mencolok juga menjadi pemicu utama ketertarikan. Sementara dari sisi framing, *thumbnail* dibingkai secara visual untuk menimbulkan rasa penasaran, kehebohan, hingga tantangan ekstrem yang mengundang klik. Metode penelitian analisis isi kuantitatif dan framing kualitatif dinilai mampu digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

ABSTRACT

Thesis with the title “Content Analysis of Clickbait Thumbnails of Gaming Video Content on the Windah Basudara YouTube Account” is written by Zidan Syahrul Alim, NIM. 126304212128, with the guidance of Dimas Prakoso Nugroho S.KOM., M.A.

Keywords: *Clickbait*, YouTube *Thumbnail*, Windah Basudara, Gaming Video, Content Analysis, Framing

This research elaborates on how *clickbait* elements on gaming video *thumbnails* on Windah Basudara's YouTube account are designed to attract audience attention and the extent to which these elements are able to increase audience interest in video content. The results showed that the use of *clickbait* elements such as striking facial expressions, bright colors, provocative language styles, and text in capital letters significantly correlated with high audience interaction such as the number of views, likes, and comments. Visual elements such as game characters/icons and striking logos are also major triggers of interest. In terms of framing, *thumbnails* are visually framed to generate curiosity, excitement, and extreme challenges that invite clicks. Quantitative content analysis and qualitative framing research methods are considered capable of being used to answer the problem formulation in this study