

**MANAJEMEN PRODUKSI CHANNEL YOUTUBE FEBRI FEGAN
DALAM MENINGKATKAN KUALITAS KONTEN
GAMING DI MEDIA YOUTUBE**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas
Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Untuk Memenuhi Sebagai
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S.1)
Jurusan Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

ADITYA PRABOWO

NIM. 11740314118

UIN SUSKA RIAU

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


**MANAJEMEN PRODUKSI CHANNEL YOUTUBE FEBRI FEGAN
DALAM MENINGKATKAN KUALITAS KONTEN GAMING DI MEDIA
YOUTUBE**

Disusun Oleh:

Aditya Prabowo
NIM. 11740314118

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal 1 Oktober 2021

Pembimbing,


Yantos. S.IP, M.Si
NIP. 19710122 2007011 016

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,


Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:


Nama : Aditya Prabowo
NIM : 11740314118
Judul : Manajemen Produksi Channel Youtube Febri Fegan Dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming Di Media Youtube

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

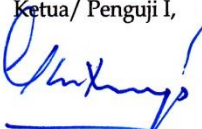
Hari : Rabu
Tanggal : 27 Oktober 2021


Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.


Pekanbaru, 27 Oktober 2021

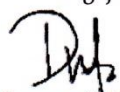
Dekan

Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A
NIP. 19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Toni Hartono, M. Si
NIP. 19780605 200701 1 024

Sekretaris/ Penguji II,

Rafdeadi, M.A
NIP. 19821225 201101 1 011

Penguji III,

Dr. Elfianfri, M. Si
NIP. 19700312 199703 1 006

Penguji IV,

Darmawati, M. I. Kom
NIK. 130 417 026

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : ADITYA PRABOWO
NIM : 11740314118
Judul : MANAJAMEN PRODUKSI CHANNEL YOUTUBE FEBRI FEGAN
DALAM MENINGKATKAN KUALITAS KONTEN GAMING DI
MEDIA YOUTUBE

Telah Diseminarkan Pada:


Hari : SELASA
Tanggal : 30 Maret 2021

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 30 Maret 2021.

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,



Tika Mutia S.I.Kom M.I.Kom
NIP. 1986 1006 2019 0320 10

Penguji II,



Febby Amelia Trisakti, M.Si
NIP. 1994 0213 2019 032 015

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Pekanbaru, 1 Oktober 2021

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (eksemplar)
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-
Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Aditya Prabowo
NIM : 11740314118
Judul Skripsi : Manajemen Produksi Channel Youtube Febri Fegan Dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming Di Media Youtube

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

**Mengetahui
Pembimbing,**

Yantos, S.IP, M.Si
NIP. 19710122 2007011 016

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Aditya Prabowo
NIM : 1194031918
Tempat/Tgl. Lahir : Pekanbaru, 15 July 1999
Fakultas/Pascasarjana : Fakultas Dakwah & Komunikasi
Prodi : Ilmu komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

Manajemen Produksi channel Youtube Febrifegan
Dalam meningkatkan kualitas konten bering di media youtube

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 10 Oktober 2021

.....
..... membuat pernyataan



Aditya Prabowo
NIM : 1194031918

ABSTRAK

Nama : Aditya Prabowo
Jurusan : Ilmu Komunikasi (Broadcasting)
Judul : Manajemen Produksi Channel Youtube Febri Fegan dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming di Media Youtube

Penelitian ini membahas mengenai manajemen produksi pada kanal Youtube Febri Fegan. Konsep konten *gaming* mengacu kepada kreativitas kreator dalam menggunakan ide dan inovasinya dalam dunia *gaming*. Akan tetapi salah satu kelengkapan atau keistimewaan yang dimiliki oleh kanal Youtube Febri Fegan ini yakni konten yang dibuat tidak hanya sekedar *gaming* melainkan dibuat dalam bentuk film pendek sehingga daya tarik pada konten ini sangat tinggi. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana manajemen produksi channel youtube Febri Fegan dalam meningkatkan kualitas konten *gaming* di media Youtube. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi dengan menggunakan teori manajemen produksi dari George Terry. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bagaimana penerapan *planning*, *organizing*, *actuating*, dan *controlling* (POAC) di dalam manajemen produksi kanal youtube Febri Fegan. Kanal youtube Febri Fegan dibagi dalam empat tahap yaitu Planning yang berawal dari ide cerita yang dipegang oleh Febri Fegan, penentuan casting dan audio oleh tim kreatif, animatic storyboard, tujuan, perencanaan, competitor serta anggaran. Organizing berorientasi kepada pembagian tugas dan koordinasi tim. Actuating meliputi proses produksi, bumper dan opening tune, kebutuhan produksi, pemilihan media youtube, serta menganalisa hambatan produksi, Controlling yang dilakukan pada kanal Youtube Febri Fegan ini yaitu evaluasi dan editing proses. Keseluruhan rangkaian proses tersebut merupakan bentuk manajemen produksi pada kanal Youtube Febri Fegan.

Kata Kunci : Manajemen Produksi, Media Youtube, Konten Kreator

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : Aditya Prabowo
Department : Communication Studies (Broadcasting)
Title : Production Management of Febri Fegan Youtube Channel in Improving the Quality of Gaming Content on Youtube Media

This research explores production management on Febri Fegan's YouTube channel. The term "gaming content" refers to creators' inventiveness in applying their ideas and innovations to the world of gaming. Moreover, one of the unique characteristics or advantages of Febri Fegan's Youtube channel is that the content produced is not only gaming but also in the form of short films, which improves the appeal of the content. The aim of this research is to discover how the production management of Febri Fegan's YouTube channel contributes to the improvement of the quality of gaming content on YouTube media. The descriptive qualitative method was used in this study, which included interview, observation, and documentation techniques based on George Terry's production management theory. The research findings indicate how to implement planning, organizing, actuating, and controlling (POAC) in Febri Fegan's YouTube channel's production management. Febri Fegan's YouTube channel is divided into four stages, which are as follows: Planning, beginning with Febri Fegan's story idea, determining casting and audio by the creative team, animatic storyboard, goals, planning, competitors, and budget. Organizing with a focus on task division and team coordination. Actuating entails the production process, bumpers and opening tunes, production requirements, YouTube media selection, and analyzing production barriers. Controlling is done on Febri Fegan's YouTube channel, specifically the evaluation and editing processes. On Febri Fegan's YouTube channel, the entire series of processes is a type of production management.

Keywords: *Production Management, Youtube Media, Content Creator*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum, Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Robbil'aalaamiin. Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kemudahan kepada penulis, sehingga mampu menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini. Shalawat dan salam juga tak lupa penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia ke jalan yang diridhoi Allah SWT.

Selesainya penulisan skripsi dengan judul “Manajemen Produksi Channel Youtube Febri Fegan Dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming Di Media Youtube” yang dimana skripsi ini adalah hasil karya untuk menyelesaikan program studi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sebagai sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) di Fakultas Dakwah dan Komunikasi jurusan Ilmu Komunikasi

Dalam penyelesaian tulisan ini penulis telah banyak memperoleh berbagai bimbingan, bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Dan terutama untuk kedua orang tua terkasih, ayahanda **Edwin Prabowo** dan Ibunda **Wenni** yang tak henti-hentinya menyemangati dan memenuhi kebutuhan penulis baik secara moril, materiil serta doa yang tulus kepada penulis. Terimakasih juga kepada Abang kandung saya **Andre Prabowo & Clara Azkya Ramzi** yang secara tidak langsung juga turut mendoakan dan menyemangati penulis dalam proses pembuatan skripsi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi hingga akhirnya bisa diselesaikan.

Pada kesempatan ini pula penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terimakasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas, M. Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Bapak Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. Masduki, M.A selaku Wakil Dekan I Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
4. Bapak Dr. Toni Hartono, M.Si selaku Wakil Dekan II Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
5. Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag selaku Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif
7. Bapak Artis, M.Ag., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Bapak Dr. Elfiandri, M.Si selaku Penasehat Akademik yang memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dari awal perkuliahan hingga penulis menyelesaikan Studi.
9. Bapak Yantos, S.IP., M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan saran, kritik dan arahan serta bersedia mencurahkan waktu selama proses penyelesaian skripsi ini dengan sebaik-baiknya
10. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah mengajarkan dan memberikan ilmu-ilmu yang sangat berharga dan berguna kepada penulis , dan seluruh staff dan karyawan yang sudah memberikan pelayanan layak kepada penulis selama perkuliahan
11. Terimakasih sebesar-besarnya kepada Youtubers Febri Fegan dan crew, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk bisa melakukan penelitian sampai saya menyelesaikan skripsi ini, terimakasih atas segala bimbingan dan bantuannya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12. Terimakasih kepada teman-teman terbaik yang dimana mereka menjadi rumah kedua saya setelah keluarga yaitu semua anak anak Mamang Kost yang sudah mendukung dan memberikan semangat arahan kepada penulis dimana sedang sama sama berjuang meraih sebuah gelar sarjana strata satu Ilmu Komunikasi.
13. Tak lupa juga untuk sahabat seperjuangan sejak saya Smk M Effendy Arfan, M Rinaldi, Vera Chaerunnisa, Fauziyah Agustin, Deny Novi, Yuli Mulsefia, Della Shafira, Diego Wahyu Julianto, yang sudah menyemangati penulis menyelesaikan penulisan skripsi.
14. Terimakasih Juga Untuk Bunga Safitri, A.Md.Kep Serta Rini Fitriani yang telah menasehati saya dan memberikan semangat serta solusi Ketika ada masalah dan pastinya selalu memberikan semangat menyelesaikan penulisan skripsi.
15. Dan yang istimewa kepada Ega Wahyuni yang bisa dikatakan sebagai teman, sahabat, pacar, teman kelahi, kakak, intinya segala hal, yang telah menjadi saksi suka dan duka dan semua hal problematika penulis selama penulisan skripsi.
16. Terimakasih juga kepada teman-teman seperjuangan BR B'18, teman-teman jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2017, dan semua orang orang yang menjadi pengingat dan memberikan motivasi kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Pekanbaru, 19 September 2021

Penulis

UIN SUSKA RIAU

ADITYA PRABOWO
NIM. 11740314188

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penegasan Istilah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Kegunaan Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian terdahulu	7
2.2 Kajian Teori.....	11
2.2.1 Manajemen Produksi.....	11
2.2.2 New Media.....	15
2.2.3 Channel Youtube.....	19
2.2.4 Konten.....	22
2.3 Konseptualisasi Variabel Penelitian	25
2.4 Kerangka Pemikiran	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
3.3 Sumber Data Penelitian	28
3.4 Informan Penelitian	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	29

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.6	Validitas Data	30
2.7	Teknik Analisis Data	31
BAB IV GAMBARAN UMUM.....		32
4.1	Sejarah Singkat Konten Febri Fegan	32
4.2	Biodata Febri Alhadi Tanjung	33
4.3	Visi dan Misi	33
4.4	Sasaran dan Orientasi Konten Febri Fegan	33
4.5	Struktur Youtube Febri Fegan	34
4.6	Logo Channel Youtube Febri Fegan	35
4.7	Grup Media Sosial	36
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		37
5.1	Hasil Penelitian.....	37
5.2	Pembahasan	67
BAB VI PENUTUP		98
6.1	Kesimpulan.....	98
6.2	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA		100
LAMPIRAN.....		104

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 5. 1 Data Informan	37
Tabel 5. 2 Kredibilitas Manajemen Produksi Channel Youtube Febri Fegan	67
Tabel 5. 3 Analisis SWOT Penemuan Ide Cerita.....	68
Tabel 5. 4 Analisis SWOT Komunikator Perencanaan.....	70
Tabel 5. 5 Analisis SWOT Casting & Audio.....	73
Tabel 5. 6 Analisis SWOT Tujuan.....	75
Tabel 5. 7 Tujuan Produksi Konten	76
Tabel 5. 8 Analisis SWOT Perencanaan.....	78
Tabel 5. 9 Analisis SWOT Kompetitor.....	79
Tabel 5. 10 Analisis SWOT Anggaran	81
Tabel 5. 11 Daftar Rincian Pendapatan Dan Anggaran Konten Gaming Febri Fegan.....	82
Tabel 5. 12 Analisis SWOT Pembagian Tugas dan Koordinasi	83
Tabel 5. 13 Analisis SWOT Proses Produksi.....	86
Tabel 5. 14 Analisis SWOT Bumber Dan Opening Tune.....	87
Tabel 5. 15 Analisis SWOT Kebutuhan Produksi	88
Tabel 5. 16 Kebutuhan Produksi Konten	89
Tabel 5. 17 Analisis SWOT Pemilihan media youtube	90
Tabel 5. 18 Hambatan Produksi.....	91
Tabel 5. 19 Analisis SWOT Hambatan.....	92
Tabel 5. 20 Analisis SWOT Evaluasi	93
Tabel 5. 21 Analisis SWOT Proses Editing.....	95
Tabel 5. 22 Analisis SWOT Efek atau Dampak	96

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	27
Gambar 4. 1 Biodata Febri Fegan	33
Gambar 4. 2 Struktur Tim Youtubers Febri Fegan	34
Gambar 4. 3 Logo Channel Youtube Febri Fegan	35
Gambar 4. 4 Instagram febrifegan	36
Gambar 5. 1 Proses Produksi Konten	54
Gambar 5. 2 Tampilan Bumper Dan Opening Tune	56
Gambar 5. 3 Tampilan Media Channel Youtube	60
Gambar 5. 4 Proses Editing.....	65
Gambar 5. 5 Perencanaan (Jadwal / Schedule Produksi Konten)	77
Gambar 5. 6 Anggaran Produksi Konten	81
Gambar 5. 7 Pembagian Tugas Dan Koordinasi.....	85
Gambar 5. 8 Reward Channel Youtube	91

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Draft Pertanyaan Wawancara

Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mampu membuat perubahan diberbagai sektor kehidupan. Seiring era digital yang semakin maju, membuat social media menjadi salah satu bagian penting dalam masyarakat di penjuru dunia. Selain menjadi sarana hiburan dan komunikasi, perkembangan Social Media saat ini bahkan lebih dari itu. Kini Social Media bahkan telah beralih fungsi menjadi sebuah tempat mencari nafkah, salah satunya ialah YouTube (<http://www.romelteamedia.com>).¹ YouTube merupakan sebuah situs berbagi video daring (dalam jaringan) terbesar di dunia dengan berbagai macam fitur yang dibutuhkan oleh penggunanya. Dimana pengguna mempunyai kebebasan untuk mengupload jenis video mereka sendiri. Sebagai situs web yang menyediakan berbagai macam video mulai dari video klip sampai film, serta video-video yang dibuat oleh pengguna Youtube sendiri membuat tidak sedikit orang-orang yang menjadi terkenal hanya dengan meng-upload video mereka di Youtube. Dengan memiliki lebih dari satu miliar pengguna, hampir sepertiga dari semua pengguna internet setiap harinya menonton ratusan juta jam video di Youtube dan menghasilkan miliaran kali penayangan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan jutaan karya-karya manusia yang di-video-kan dan dimasukkan ke dalam Youtube. Sehingga, Youtube telah menjadi fenomena dan berpengaruh di seluruh penjuru dunia yang hanya berakses internet.²

Dalam memproduksi sebuah channel youtube, untuk menghasilakan konten yang bagus dan berkualitas maka manajemen yang baik sangat diperlukan. Yang mana manajemen ini dibuat guna mencapai tujuan, menjaga keseimbangan, mencapai efisiensi serta efektivitas dalam membuat video. Manajemen sebagai sebuah proses perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan pengontrolan sumber daya

¹ Rahmad,rizki.2017.*Proses Produksi Video Channel Youtube #Saaenih - Andhika Wipra (Episode Susu Kental Manis Dijadiin Pomade – Emergency Pomade #4 Jangan Ditiru)*. e-Proceeding of Management : Vol.4, No.3 Desember 2017

² Fralinger, B., & Owens, R. (2009). You Tube As A Learning Tool. *Journal of College Teaching & Learning*, 6(8), 15–28.

untuk mencapai sasaran secara efektif dan efisien. Dalam memproduksi sebuah video yang berkualitas, terdapat tahapan yang harus diperhatikan yakni Pra Produksi yang mencakup ide cerita, konsep produksi, rencana kasar, rencana anggaran biaya, rundown, catatan sutradara terhadap film, gambaran kamera akan posisi dimana dan bergerak kemana, naskah cerita, sketsa gambar, ide cerita dalam bentuk visual, animatic storyboard, pemelihan audio dan pemain. Pada proses produksi ada beberapa proses yaitu opening tune, bumper. Pasca produksi ada beberapa proses yaitu Compositing and Editing, rendering dan penentuan video compositioning codec.³

Youtube berisi begitu banyak konten dengan berbagai macam genre yang disajikan. Media sosial yang memiliki slogan “*Broadcast Yourself*” ini menjadi pilihan utama masyarakat dewasa ini, hingga mampu menggantikan peran televisi sebagai penyedia hiburan dan informasi. Adapun jenis konten didalamnya sangat beragam. Salah satu konten yang memiliki banyak peminat dari berbagai kalangan adalah konten *Gaming*. Konten *Gaming* memiliki banyak peminat dari berbagai kalangan dan usia seiring semakin tingginya anime masyarakat terhadap kehadiran *game online*. Salah satu *channel* gaming yang banayak diminati adalah channel febri fegan. Febri fegan sendiri merupakan seorang *youtuber* sekaligus *gamer* yang memiliki channel youtube dengan *subscriber* sebanyak 2,93 juta. *Channel* yang dibuat sejak 9 Januari 2017 ini bahkan telah ditonton sebanyak 359.132.722 kali dengan total konten yang telah diunggah sebanyak 523 konten. Namun, *channel* Febro Fegan ini bukan Sekedar berisi konten bermain *game* seperti *Youtuber Gaming* umumnya, tetapi juga memberikan pengetahuan mengenai sejarah, penjelasan mengenai karakter dalam *game* yang dimana *game* itu sendiri tidak menyediakan layanan dalam memberikan info sejarah dari karakter-karakternya. Kemudian hal-hal tersebut disajikan dalam bentuk cerita berupa scenario film pendek di dalam konten gaming *Channel* youtube Febri Fegan ini. Maka tidak heran jika *channel* Febri Fegan ini ter-

³ Widjaja, Christianto. 2008. Kamera dan Video Editing: Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan adobe premiere pro. Tangerang: Widjaja

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masuk konten kreator *gaming* peringkat 842 di dunia yang terus mengalami peningkatan dari jumlah *viewer* maupun *subscribarnya*.⁴

Melihat fakta tersebut, *channel* Febri Fegan pastilah memiliki management produksi yang handal serta berkualitas didunia media. Menurut Morissan, kata kunci untuk membuat produksi atau program adalah ide atau gagasan. Dengan demikian setiap program selalu dimulai dari ide ataupun gagasan. Ide atau gagasan inilah kemudian diwujudkan melalui produksi. Kita ketahui bahwa proses management produksi adalah sekumpulan tindakan, pembuatan, atau pengelolaan yang terarah dan teratur untuk menghasilkan sebuah produk atau program dengan melewati berbagai tahap, melibatkan banyak sumber manusia dengan berbagai keahlian dan peralatan.⁵

Oleh karena itulah peneliti tertarik dalam meneliti bagaimana manajemen produksi dari setiap konten yang di buat oleh Channel Febri Fegan. Menyadari betapa pentingnya manajemen produksi dalam konten youtube, maka penulis tertarik untuk memilih judul: **“Manajemen Produksi Channel Youtube Febri Fegan Dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming di Media Youtube”**

1.2 Penegasan Istilah

Agar memudahkan dalam memahami judul penelitian tentang “Manajemen Produksi Channel Youtube Febri Fegan Dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming di Media Youtube”. Maka penulis memberikan penegasan dan penjelasan istilah sebagai berikut :

a. Manajemen Produksi

Manajemen produksi adalah segala usaha, aktifitas, proses guna mencapai tujuan secara efektif dan efisien. tindakan manajemen akan berhubungan dengan pembuatan keputusan atas rancangan/ desain dan pengawasan produksi termasuk didalamnya aktifitas/ proses untuk mewujudkan suatu produk sesuai dengan tujuan yang telah disepakati.⁶

⁴ Hasil pra riset dari : <https://socialblade.com/youtube/channel/UCz9yjFQIFaFrIcM-ZCzfogg> (diakses tanggal 02 maret 2021)

⁵ A, M, Morissan. (2008). Menejemen Media Penyiaran. Jakarta: Prenada Media Group

⁶ Anton Mabururi, Manajemen Produksi Program Acara TV, Jakarta: PT Grasindo, 2013

Youtube

YouTube merupakan situs web yang berguna dalam membagikan video. Penggunanya menggunakan platform ini untuk membuat, membagikan, dan menonton video yang dibuat oleh pengguna lain secara gratis.⁷

Channel Youtube Febri Fegan

Sebuah alat pada akun youtube, yang dapat digunakan untuk mengupload video di *youtube*, mempublikasikan video yang telah selesai diupload, dan melakukan aktifitas lainnya di youtube seperti menghapus video kita sendiri, berkomentar pada video orang lain dan lainnya. Febri Fegan adalah seorang youtuber sejak 9 Januari 2017 yang telah mengupload sebanyak 455 video dengan konten gaming.⁸

d. Konten *Gaming*

Konten gaming adalah informasi berbentuk audio visual yang dibuat dan tersedia pada media ataupun internet seperti youtube. Awal mula jenis konten youtube gaming dipopulerkan oleh *channel* pewdiepie konten kreator asal swedia beliau memainkan suatu video game dengan pembawaan yang sangat menarik dan menghibur para viewers, seiring berjalannya waktu konten kreator di belahan dunia mulai bermunculan dengan fokus konten *gaming* tak terkecuali di Indonesia⁹

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah manajemen produksi *channel youtube* feabri fegan dalam meningkatkan kualitas konten gaming di media *youtube*?”

⁷ Chau, C. (2010). YouTube as a participatory culture. *New directions for youth development*, 2010(128)

⁸ Hasil prariset tanggal 08 februari 2021 pukul 10.30 wib

⁹ Irvan. 2016. Analisis Semiotika “Youtube Rewind Bandung 2018” Karya Komunitas Youtube Kreator Bandung. repository.unpas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui manajemen produksi *channel youtube* feбри fegan dalam meningkatkan kualitas konten gaming di media youtube.

1.5 Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi dan perbandingan bagi teman-teman mahasiswa lainnya yang akan melakukan penelitian yang sama di masa yang akan datang. Penelitian ini untuk mengembangkan ilmu komunikasi secara melatih peneliti dalam menerapkan dalam menerapkan teori-teori yang telah di dapat dibangku perkuliahan.

b. Secara Praktis

Penelitian ini sebagai bahan informasi dan sebagai masukan bagi Feбри Feган dalam Konten Gamingnya. Bagi penelitian berikutnya diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan serta juga dapat menambah khasanah perpustakaan dan dijadikan bahan referensi penelitian lain serta bahan perbandingan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji topik yang sama.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, penegasan istilah, permasalahan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang kajian terdahulu serta landasan teori yang mendasari pembahasan secara detail dan digunakan sebagai dasar untuk menganalisis, membuat konsep operasional dan informasi lain yang membentuk kerangka teori yang berguna dalam penyusunan penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi metode yang dipilih untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang ada, dengan menjelaskan desain penelitian, lokasi waktu penelitian, sumber data penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, validasi data serta teknik analisis data.

BAB IV : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Menjelaskan gambaran umum lokasi penelitian.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian yang berisikan kesimpulan dan saran dan keterbatasan penelitian

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN****Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian terdahulu

Dalam hal ini penulis memberi beberapa rujukan penelitian yang terdahulu, dimaksud untuk melengkapi dari penelitian yang telah ada sebelumnya. Beberapa penelitian yang dapat dimasukkan sebagai rujukan untuk masalah yang telah diteliti dalam penelitian yang dilakukan yaitu berkaitan dengan manajemen produksi manajemen produksi channel youtube dalam meningkatkan kualitas Konten gaming di media youtube :

1. Skripsi dengan judul Analisis Proses Produksi Kanal Sarah Secharian di Narasi TV oleh Pawit Fuji Lestari. Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan masalah yaitu bagaimana sebuah proses produksi konten kanal Sarah Secharian yang membahas tentang perempuan di media. Dengan menggunakan metode penelitian studi kasus yang dikaji secara kualitatif, teknik pengumpulan data primer dan observasi dan wawancara mendalam bersama key informan yaitu produse yang bersangkutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program ini memiliki berbagai proses dan strategi dalam proses produksi konten kanal Sarah Secharian yang membahas tentang perempuan di media agar audiens tertarik dengan konten yang disajikan serta mengetahui bagaiman peran perempuan sesuai konsep gender melalui pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang sama, sedangkan perbedaannya subjek dan objek penelitian yang berbeda.
2. Jurnal dengan Judul Proses Produksi Video *Channel Youtube #Saaenih - Andhika Wipra (Episode Susu Kental Manis Dijadiin Pomade – Emergency Pomade #4 Jangan Ditiru)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Proses Produksi Video *Channel YouTube #Saaenih – Andika Wipra (Episode Susu Kental Manis Dijadiin Pomade – Emergency Pomade #4 (Jangan Ditiru)*). Penelitian ini menggunakan metodologi pendekatan kualitatif

deskriptif serta didukung oleh paradigma konstruktivisme. Data pada penelitian ini diperoleh melalui hasil wawancara langsung dengan tiga orang, yang pertama adalah informan dari pembuat video tersebut yaitu Andhika Wiyana Prastiyansyah, teman Andhika yaitu Fauzan Anangga, dan subscriber Andhika Fikry Firmansyah. Hasil penelitian ini adalah Andhika Wiyana Prastiyansyah menggunakan prosedur proses Produksi yaitu PraProduksi, Produksi, dan PascaProduksi pada video Episode Susu Kental Manis Dijadiin Pomade – Emergency Pomade #4 (Jangan Ditiru) agar videonya menjadi sempurna. Persamaan penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif menggunakan cara wawancara, sedangkan perbedaannya adalah subjek objek penelitian berbeda, tempat penelitian yang berbeda, dan variabel penelitian yang berbeda.

3. Skripsi dengan judul Manajemen Produksi Program Siaran Live Riau Cemerlang di TVRI Riau-Kepri. Program Riau Cemerlang Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana manajemen produksi program siaran live Riau Cemerlang di TVRI Riau-Kepri. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan melakukan penafsiran terhadap fenomena sosial yang menempatkan peneliti sebagai instrument kunci. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menemukan manajemen produksi program Riau Cemerlang menggunakan manajemen POAC. *Planning* (perencanaan) merupakan pra-produksi program Riau Cemerlang yang dilakukan dalam 4 bentuk yaitu, latar pencarian materi produksi yang di dapat dari ide-ide anggota seksi berita, dan sarana produksi seperti kamera, clip on, studio, dengan biaya produksi Rp 850.000 satu kali tayang, dan penetapan waktu tayang dari hasil rapat tim. *Organizing* (pengorganisasian), Riau Cemerlang untuk menentukan pembagian tugas dan koordinasi tim produksi dari awal sampai akhir. *Actuating* (Pelaksanaan) diawali dari pengambilan gambar pada siaran live oleh cameraman dan kerja tim di MCR (Master Control Room) seperti pengarah acara yang yang mengkoordinir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jalannya program ini, Switcherman yang memilih gambar, Soundman yang mengatur sumber suara, dan character generic untuk menampilkan titling dan iklan. *Controlling* (pengawasan) yang dilakukan yaitu evaluasi dalam bentuk rapat harian yang membahas kelebihan dan kekurangan produksi pada hari itu dan mingguan membahas semua hasil yang telah dicapai seperti keberhasilan program, dan saling memberikan masukan agar lebih baik kedepannya. Penelitian ini sama membahas tentang manajemen produksi, menggunakan metode penelitian yang sama dan teknik pengumpulan data yang sama, sedangkan perbedaan pada informan penelitian dan lokasi Penelitian.

4. Penelitian Yang Berjudul Manajemen Produksi Media Digital *Mojok.co* dan Pemetaan Konten oleh Muria Endah Sokowati dan Fajar Junaedi membahas tentang *Mojok.co* adalah sebuah media digital daring (online) yang menampilkan konten yang berbeda dibandingkan dengan media yang pernah ada sebelumnya. Media daring yang berasal dari Yogyakarta ini menyuguhkan konten yang unik, satir, jenaka dan cenderung sarastik dalam format esai, artikel dan opini. Berangkat dari hal ini, penelitian ini berusaha menelaah tentang manajemen produksi media digital *Mojok.co* dan pemetaan konten yang disajikan oleh *Mojok.co*. Dengan melakukan wawancara mendalam, observasi ke ruang redaksi *Mojok.co* dan kajian pustaka, penelitian ini menemukan bahwa ruang redaksi *Mojok.co* dibangun dalam bangunan fisik yang tidak formal.

Dalam hal pengumpulan konten, redaksi *Mojok.co* melakukan kurasi terhadap naskah yang dikirimkan oleh pembacanya sebagai wujud dari kebijakan keterlibatan komunitas. Selain naskah yang berasal dari pembaca, konten *Mojok.co* juga berasal dari internal redaksi. Meskipun disajikan dalam bahasa yang cenderung sarkastik, *Mojok.co* menghindari konten yang bisa memantik persoalan SARA. Rubrikasi yang ada di *Mojok.co* dikemas dengan penamaan yang unik, sehingga benar-benar membedakan *Mojok.co* dari media digital yang lain. *Mojok.co* berhasil memenuhi kebutuhan audiens melalui tampilan, rubrikasi dan isi konten. Adapun persamaan dalam penelitian ini

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah sama sama menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah objek kajiannya fokus kepada media digital sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan fokus kepada akun *channel youtube*.

Jurnal yang berjudul Model Manajemen Produksi Film Dokumenter Bulu Mata Karya Tonny Trimarsanto oleh Khalda Ahmad Muafa dan Fajar Junaedi. Penelitian ini membahas tentang manajemen produksi film dokumenter berjudul Bulu Mata yang diproduksi kerjasama antara organisasi bernama Suara Kita dengan Rumah Dokumenter yang mengangkat isu transgender. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana model manajemen produksi yang digunakan pada tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi selama proses pembuatan film tersebut. Hasil penelitian menunjukkan film Bulu Mata pada tahap pra produksi yaitu melakukan perencanaan ide dengan pegiat film lain serta pihak Suara Kita, bagaimana memfokuskan tujuan dari film, bergegas melakukan riset lapangan agar mendapatkan data yang dibutuhkan, menentukan pendekatan bercerita, perencanaan produksi, pendanaan produksi, mempersiapkan peralatan dan manajemen kru film tersebut.

Dalam tahap produksi film dokumenter sangat penting untuk melakukan briefing dengan subjek film sebelum melakukan pengambilan gambar, serta kameramen mengetahui bagaimana prosedur dalam pengambilan gambar seperti shot size, camera angle, kontinuiti dan komposisi gambar yang baik. Dalam proses akhir, tahap pasca produksi yaitu mulai dari editing yang di dalamnya meliputi naskah editing, transkrip hasil wawancara, mengecek shooting report, pemilihan gambar sesuai dengan naskah editing, narasi, dan suara atmosfer. Kemudian melakukan diskusi antara sutradara dan editor terkait gambar yang akan dipilih, juga sekaligus preview bersama untuk mengoreksi kurangnya kontinuiti dalam film dan segera revisi film tersebut. Adapun persamaan dalam penelitian ini sama sama melakukan pendekatan deskriptif kualitatif sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah objek kajian dalam penelitian ini membahas tentang management produksi film se-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dangkan dalam penelitian penulis menggunakan objek kajian management produksi media sosial youtube.

2.2 Kajian Teori

Menurut Karlinger, teori merupakan himpunan konstruk (konsep), definisi, dan proposisi yang mengemukakan tentang pandangan sistematis gejala dengan menjabarkan hubungan antara dua variabel, untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut.¹⁰

2.2.1 Manajemen Produksi

Manajemen berasal dari perkataan manage to man. Kata manage berarti mengukur atau mengelola, sedangkan kata man berarti manusia. Manajemen menurut George Robert Terry mencakup kegiatan untuk mencapai tujuan, dilakukan individu-individu yang menyumbangkan upayanya yang terbaik melalui tindakan-tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal tersebut meliputi pengetahuan tentang apa yang harus mereka lakukan, menetapkan cara bagaimana melakukannya, memahami bagaimana mereka harus melakukannya dan mengukur efektivitas dari usaha-usaha mereka.¹¹ Menurut Daganeeras manajemen merupakan suatu proses yang berhubungan dengan kegiatan kelompok yang berdasarkan atas tujuan yang jelas dan harus dicapai dengan menggerakkan sumber-sumber tenaga manusia.¹² Berbeda dengan pendapat yang menyatakan bahwa manajemen adalah seni dan ilmu perencanaan, pengorganisasian, penyusunan, pengarahan dan pengawasan dari sumber daya manusia untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu.

Manajemen produksi adalah semua aktivitas atau proses untuk mewujudkan suatu produk sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Proses manajemen ini berlaku POAC (Planning, Organizing, Actuating, Controlling), perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan Produksi atau production adalah nama untuk suatu kegiatan membuat acara yang dibagi ke dalam tiga kategori yaitu pre atau per-

¹⁰ Jalaludin Rahmat, Penelitian Komunikasi Dilengkapi Contoh Analisis Statistik, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013, Hlm 6

¹¹ George R. Terry, Prinsip-Prinsip Manajemen, (Jakarta, Bumi Aksara, 2016), 16

¹² Soewarno Handyaningrat, Pengantar Studi Ilmu Administrasi Dan Manajemen, (Jakarta, CV Haji Mas Agung, 1989), 19

siaran sebelum produksi atau dan post atau pascaproduksi.¹³ Manajemen produksi yaitu kegiatan pengambilan keputusan yang berkaitan dengan pengelolaan masukan (input) menjadi keluaran (output) yang diinginkan. sehubungan dengan kegiatan produksi media, perlu dipahami bagaimana berjalannya suatu proses produksi dalam program televisi tersebut.¹⁴ Menurut Morissan, dalam melaksanakan tanggung jawab manajemen, manajer umumnya melaksanakan empat fungsi dasar, yaitu:

1. Perencanaan

Dalam melakukan fungsi perencanaan terdapat prosesproses dalam menetapkan program penyiaran yang mencakup langkah-langkah berikut:

- 1) Menetapkan peran dan misi, yaitu menentukan sifat dan ruang lingkup tugas yang hendak dilaksanakan.
- 2) Menentukan wilayah sasaran.
- 3) Memilih dan menentukan sasaran atau hasil yang ingin dicapai.
- 4) Mempersiapkan rencana tindakan yang akan dilakukan.
- 5) Membangun pengawasan.
- 6) Menentukan Komunikasi organisasi yang diperlukan untuk mencapai pemahaman serta komitmen.

Pelaksanaan Manajemen produksi siaran adalah manajemen yang ditetapkan dalam organisasi penyiaran, yaitu organisasi yang mengelola siaran. Berarti, manajemen produksi siaran sebagai “motor penggerak” organisasi penyiaran dalam usaha pencapaian tujuan bersama melalui penyelenggaraan bersama.¹⁵

2. Pengorganisasian

Fungsi pengorganisasian mencakup alur-alur kegiatan yang akan dilakukan dan mencakup struktur organisasi.

3. Pengarahan

¹³ Iskandar, Deddy, *Jurnalistik Televisi Menjadi Reporter Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), Hlm 200.

¹⁴ Noor, Henry Faizal, *Ekonomi Media*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010)

¹⁵ Wahyudi, *Dasar-Dasar Manajemen Penyiaran*, (Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 1994), 37

Empat bagian penting dalam memberikan fungsi pengarahan yang dilakukan dan mencakup struktur organisasi.

- a Motivasi
- b Komunikasi
- c Kepemimpinan
- d Pelatih

4. Pengawasan

Fungsi pengawasan dijalankan untuk mengukur tingkat efisiensi dan efektivitas dari hasil kerja program yang dijalankan.¹⁶

Produksi televisi berbeda dengan manajemen produksi pada umumnya, sebab televisi adalah perpaduan antara seni dan teknologi. Hasil produksi tidak dapat dilihat dari fisiknya saja, yaitu kaset atau CD atau seluloid tapi dari isi atau kandungannya yang ditangkap penontonnya. Manajemen produksi televisi mengurus hal yang berhubungan dengan usaha penciptaan atau kreatifitas, artistik, teknologi dan manusia. Hal-hal yang biasanya dilakukan dalam proses produksi televisi adalah:

- 1) Merancang produk, yaitu menetapkan produk sesuai keinginan atau rencana yang ditetapkan.
- 2) Merancang proses pembuatan atau produksi semua aktivitas yang diperlukan untuk menghasilkan produk yang telah ditetapkan seperti waktu dan biaya.
- 3) Merencanakan material, menentukan dan menetapkan bahan baku yang diperlukan untuk menghasilkan produk yang telah ditetapkan.
- 4) Menjadwalkan proses pembuatan produksi menetapkan dan mengatur waktu yang diperlukan bagi proses produksi.
- 5) Membagi pekerjaan dalam pembuatan produksi sesuai bidang dan kemampuan masing-masing.
- 6) Menyerahkan pekerjaan atau dispatching, menyerahkan pekerjaan yang telah ditetapkan kepada yang memiliki kemampuan atau bidangnya.

¹⁶ Morissan, Manajemen Media Penyiaran, (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2008), 130-160.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7) Melacak kemajuan, setiap waktu harus mengetahui kemajuan atau jalannya produksi apakah sesuai rencana yang ditetapkan.

8) Merevisi rencana apabila ada kekeliruan atau tidak dapat diwujudkan dan segera diperbaiki.¹⁷

Untuk membuat sebuah video memiliki tahapan-tahapan yang harus dilakukan, tidak hanya dengan merekam dengan kamera lalu video tersebut langsung jadi, dalam pembuatan video, ada tiga hal yang harus diperhatikan yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Post Produksi. (Christianto, 2008:9,10,11).¹⁸

Pra Produksi :

mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan mulai dari Ide Cerita, Konsep Produksi (Produser, Sutradara, penulis naskah, pemain, masalah teknik, dan jadwal produksi), Outline (rencana kasar sebagai dasar pelaksanaan), Rencana Anggaran Biaya, Rundown (urutan isi acara berdasarkan perencanaan gambar, suara, dan durasi waktu), Director Treatment (catatan sutradara terhadap konsep acara, ataupun rundown yang siap untuk produksi), Floor Plan (mengambarkan posisi lokasi dari sudut kamera, pergerakan kamera dan objek yang diambil, berikut figuran, dan lain-lain), Naskah Cerita/Skenario (ide cerita yang sudah didapatkan, dikembangkan lagi menjadi sebuah inti cerita atau synopsis), Concept Art (membuat gambar-gambar sketsa, mulai dari pemeran, property, sketsa lingkungan sekitar), Storyboard (menuangkan ide cerita tersebut ke dalam bentuk visual sehingga orang lain bisa memahami apa yang anda maksud), Animatic Storyboard (pada tahap ini, film sudah mempunyai kerangka acuan, karena alur cerita sudah jelas dikarenakan gambar-gambar dari storyboard di scanning sudah ditampilkan dengan tambahan sound dialog, narasi, sound FX, dan lain sebagainya), Casting dan Audio

¹⁷ Sinta Tryas Putri, Jurnal, “Manajemen Produksi Program Siaran Tv Parlemen Di Dpr Ri”
 Dalam [Http://Repositorty.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bistream/123456789/26768/1/Sinta%20taryas%20Putri-Fdk.Pdf](http://Repositorty.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bistream/123456789/26768/1/Sinta%20taryas%20Putri-Fdk.Pdf) Hlm 20-21 Diakses Pada Tanggal (06 Februari 2018, Pukul 22.00 Wib

¹⁸ Rizki Rahmat Suharyana, Drs.Hadi Purnama, M.Si,” *Proses Produksi Video Channel Youtube #Saaenih - Andhika Wipra (Episode Susu Kental Manis Dijadiin Pomade – Emergency Pomade #4 Jangan Ditiru*”, E-Proceeding Of Management, Vol 4, No 3,(Januari 2017).

(proses pemilihan pemain yang sesuai naskah, dan suara-suara yang pas untuk menyempurnakan sebuah film).

Produksi:

ada beberapa proses yaitu *Opening Tune* (berisikan komplikasi gambar atau kampugrafik nama pemain, pengisi acara, sutradara, penulis naskah hingga ke eksekutif Produser), Bumper (tune pembatas atau penamaan program untuk acara drama ataupun nondrama yang ditempatkan sebelum dan sesudah iklan).

Post Produksi:

ada beberapa proses yaitu *Compositioning and Editing* (adegan-adegan dari hasil render disatukan dan dirangkai). Rendering dan Penentuan Video Compositioning Codec: tahap di mana animasi yang anda buat siap dijadikan output, baik output dalam bentuk VCD, DVD, HDTV, Seluloid ataupun format 3gp.

Itulah tahapan membuat sebuah video dengan prosedur yang baik dan benar, namun ketika membuat sebuah video hal tersebut bisa saja tidak dilakukan atau bahkan ada hal yang lain diluar dugaan.

2.1.2 New Media

1. Pengertian Media Baru

Teori new media merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori new media, terdapat dua pandangan, Pertama yaitu pandangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Pierre Levy memandang world wide web (www) sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka. Fleksibel dan dinamis yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru. Pandangan kedua yaitu pandangan integrasi sosial, yang merupakan gambaran media bukan dalam bentuk informasi, interaksi, atau penyebarannya, tetapi dalam bentuk ritual, atau bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat. Media bukan hanya sebuah instrumen informasi atau cara untuk men-

capai ketertarikan diri, tetapi menyuguhkan kita dalam beberapa bentuk masyarakat dan memberi kita rasa saling memiliki¹⁹

New Media atau media online didefinisikan sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital. Definisi lain media online adalah media yang di dalamnya terdiri dari gabungan berbagai elemen. Itu artinya terdapat konvergensi media di dalamnya, dimana beberapa media dijadikan satu. New Media merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara public.²⁰ Denis McQuail mendefinisikan new media atau media baru sebagai perangkat teknologi elektronik yang berbeda dengan penggunaan yang berbeda pula. Media elektronik baru ini mencakup beberapa sistem teknologi seperti: sistem transmisi (melalui kabel atau satelit), sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pencarian informasi, sistem penyajian gambar (dengan menggunakan kombinasi teks dan grafik secara lentur), dan sistem pengendalian (oleh komputer).²¹

Ciri utama yang membedakan media baru dengan media lama adalah desentralisasi (pengadaan dan pemilihan berita tidak lagi sepenuhnya berada di tangan komunikator), kemampuan tinggi (pengantaran melalui kabel atau satelit mengatasi hambatan komunikasi yang disebabkan oleh pemancar siaran lainnya), komunikasi timbal balik (komunikas dapat memilih, menjawab kembali, menukar informasi dan dihubungkan dengan penerima. lainnya secara langsung), kelenturan (fleksibilitas bentuk, isi dan penggunaan.²² Rogers dalam Anis Hamidati menguraikan tiga sifat utama yang menandai kehadiran teknologi komunikasi baru, yaitu *interactivity*, *de-massification*, dan *asynchronous*. *Interactivity* merupakan kemampuan sistem komunikas baru (biasanya berisi sebuah komputer sebagai komponennya) untuk ber-

¹⁹ Novi Herlina, "Efektivitas Komunikasi Akun Instagram @Sumbar_Rancak Sebagai Media Informasi Online Pariwisata Sumatera Barat", Jurnal Risalah Vol. 4, NO. 2, (Oktober 2017), 9

²⁰ Fanny Aulia Putri, "Opini Siswa Terhadap Tindakan Cyberbully Di Media Sosial", Jurnal Risalah, (2014), 3.

²¹ Denis McQuail, Teori Komunikasi Massa suatu pengantar, diterjemahkan oleh Agus Dharma dan Aminuddin Ram, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1987), hlm. 16.

²² Ibid, hlm. 16-17.

bicara balik (talk back) kepada penggunanya. Hampir seperti seorang individu yang berpartisipasi dalam sebuah percakapan. Dalam ungkapan lain, media baru memiliki sifat interaktif yang tingkatannya mendekati sifat interaktif pada komunikasi anatar-pribadi secara tatap muka.²³

Sifat kedua dari teknologi komunikasi baru adalah demassification atau yang bersifat massal. Maksudnya, kontrol atau pengendalian sistem komunikasi massa biasanya berpindah dari produsen kepada konsumen media. Sifat yang ketiga adalah asynchronous, artinya teknologi komunikasi baru mempunyai kemampuan untuk mengirimkan dan menerima pesan pada waktu-waktu yang dikehendaki oleh setiap individu peserta.²⁴

2. Fungsi Media Baru Media baru memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Berfungsi menyajikan arus informasi yang dapat dengan mudah dan cepat diakses dimana saja dan kapan saja. Sehingga memudahkan seseorang memperoleh sesuatu yang dicari atau dibutuhkan yang biasanya harus mencari langsung dari tempat sumber informasinya.
- b. Sebagai media transaksi jual beli. Kemudahan memesan produk melalui fasilitas internet ataupun menghubungi customer service.
- c. Sebagai media hiburan. Contohnya: game online, jejaring sosial, streaming video, dan lain sebagainya.
- d. Sebagai media komunikasi yang efisien. Penggunaanya dapat berkomunikasi dengan siapapun tanpa terkendala jarak dan waktu, bahkan dapat melakukan video conference.
- e. Sebagai sarana pendidikan dengan adanya e-book yang mudah dan praktis. Bagi mahasiswa dan pelajar penyampaian materi pembelajaran dapat disera-gamkan, proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik, lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, memungkinkan proses belajar bisa dilakukan di-

²³ Anis Hamidati, *Komunikasi 2.0 Teoritisasi dan Implikasi* (Yogyakarta: Mata Padi Pressindo, 2011), hlm. 7

²⁴ Ibid., hlm. 8

mana saja dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.²⁵

Jenis Media Baru Perkembangan teknologi yang sebelumnya berupa media tradisional menjadi media baru telah dilengkapi dengan teknologi digital. Tumbuhnya pusat telekomunikasi modern ini terdiri dari komputer dan jaringan penyiaran. Masyarakat mulai dihadapkan pada gaya baru pemrosesan dan penyebaran digital informasi, internet, WWW (*world wide web*), dan fitur multimedia.²⁶ Media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, Path, dan YouTube merupakan jenis-jenis media baru yang termasuk dalam kategori online media. Jenis-jenis media baru ini memungkinkan orang biasa berbicara, berpartisipasi, berbagi dan menciptakan jejaring secara online.⁷ Selain itu, masih ada jenis new media lainnya seperti: komputer atau notebook, DVD, VCD, Portable media player, Smartphone, video game dan virtual reality. Media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, Path, dan YouTube merupakan jenis-jenis media baru yang termasuk dalam kategori online media. Jenis-jenis media baru ini memungkinkan orang biasa berbicara, berpartisipasi, berbagi dan menciptakan jejaring secara online. Selain itu, masih ada jenis new media lainnya seperti: komputer atau notebook, DVD, VCD, Portable media player, Smartphone, video game dan virtual reality.²⁷

Dampak Media Baru Media baru merupakan perkembangan baru dari media-media yang sudah ada. Karakternya yang berupa digital memberikan kemudahan bagi penggunaannya dalam bertukar informasi atau kegiatan lainnya. Namun, bukan berarti tidak ada dampak negatifnya sama sekali. Berikut ini adalah dampak negatif kehadiran new media:

a. Transaksi data dan informasi pada dunia maya menimbulkan kemungkinan pencurian data pribadi. Hal ini bisa dilakukan oleh para hacker yang tidak ber-

²⁵ Lia Herliani, "Analisis Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Facebook sebagai Media Promosi Anggota BUSAM (Bubuhan Samarinda)", *eJournal Ilmu Komunikasi*, vol. 3, No. 4, 2015, hlm. 218.

²⁶ Rahma Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 87

²⁷ Anis Hamidati, *Komunikasi 2.0 Teoritisasi dan Implikasi* (Yogyakarta: Mata Padi Pressindo, 2011), hlm. 13

tanggung jawab dengan tujuan-tujuan tertentu. Penyebaran virus. Terbukanya arus informasi dan komunikasi juga membawa virus yang berkedok aplikasi dengan mudah menyebar.

Perasaan ketagihan yang berlebihan, contohnya pada saat bermain game online atau jejaring sosial.

Mengesampingkan etika berkomunikasi.

Membuat sebagian orang apatis terhadap lingkungan sosialnya.²⁸

2.1.3 Channel Youtube

YouTube adalah situasi portal video yang sering diakses para pengguna internet, juga mempunyai fitur berbagi video (*video sharing*) sehingga dapat dilihat oleh siapa pun yang ingin melihat video tersebut. Terdapat didalamnya berbagai macam video seperti tutorial, video musik, berita dan lain-lainnya.²⁹ Walaupun penonton tidak mendaftarkan akunnya, mereka tetap bisa melihat postingan video yang tersedia pada situs yang sangat sering diakses oleh masyarakat sekarang ini. Seiring perkembangannya peran *YouTube* bertambah menjadi jalur distribusi bagi berbagai kalangan, mulai dari pembuat konten sampai pengiklanan, sebagai ajang berbagi, menginformasikan dan menginspirasi para pengguna internet di berbagai belahan dunia.³⁰

- 1) **VLOGGING** : Video yang menampilkan kehidupan sehari-hari kita, kebanyakan dari pengguna jenis video ini adalah artis atau selebrity yang sudah terkenal terlebih dahulu, namun tak jarang banyak juga yang memulai karirnya bukan dari selebrity, melainkan murni seorang YouTuber, tetapi kehidupan mereka haruslah semenarik mungkin agar pengguna YouTube ingin menonton video Vloggingnya.
- 2) **TUTORIAL** : Video informasi kepada khalayak banyak tentang bagaimana menggunakan sebuah alat, memasak, game, stand up comedy, otomotif. Para

²⁸ Lia Herliani, "Analisis Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial.", hlm. 218

²⁹ Asdani Kindarto, Belajar Sendiri YouTube (Menjadi Mahir Tanpa Guru), (Jakarta PT Elemen Media Komputer, 2008) hal. 1

³⁰ Abraham A, Sukses Menjadi Artis dengan YouTube, (Surabaya: Reform Media, 2011) hal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembuat konten ini sudahlah handal terlebih dahulu sebelum memberi tutorial kepada pengguna YouTube yang menontonnya agar terlihat meyakinkan dan videonya bisa ditonton orang banyak, namun tak khayal jika video tersebut tidaklah handal namun lucu, akan banyak juga pengguna YouTube yang akan menontonnya.

3) KOMEDI : Video yang menampilkan sebuah kelucuan seperti halnya parody, YouTuber Indonesia yang menyajikan jenis video komedi diantaranya adalah Edho Zell, Tim2one – ChandraLiow. Dalam video komedi ini, terlebih dahulu harus dibuat sketsa agar ceritanya lebih menarik dan tidak garing (tidak lucu).

4) GAME : Video yang menampilkan sebuah game namun game tersebut bukanlah cuplikan, melainkan sedang dimainkan oleh seseorang, dengan jenis video game ini, YouTuber bisa mendapatkan penonton yang banyak, terbukti dengan subscriber terbanyak pada YouTube dipegang oleh PewDiePie dengan subscriber sebanyak 54.424.638 yang dimana jenis dari channel tersebut adalah game.

5) CHALLENGE : Video yang menampilkan sebuah tantangan yang dibuat oleh YouTuber itu sendiri, dari menantang dengan yang aneh-aneh, hingga masuk di akal. Video ini juga termasuk yang membuat pengguna YouTube lain penasaran.³¹ Adapun fitur-fitur yang terdapat dalam YouTube, yaitu:

1) Mencari video

Situs ini adalah kumpulan berbagai macam video yang telah diunggah oleh pengguna maka dari itu YouTube memiliki berbagai macam video. Penggunaanya dapat mencari berbagai macam video dengan mengetikkan kata kunci di bagian pencarian.

2) Memutar video

Setelah pengguna mendapatkan video yang diinginkan, hanya dengan mengkliknya penonton atau pengguna sudah dapat langsung memutar video tersebut, tentu saja untuk dapat menontonnya secara lancar saat diputar kon-

³¹ Rizki Rahmat Suharyana, Drs.Hadi Purnama, M.Si,” *Proses Produksi Video Channel Youtube #Saaenih - Andhika Wipra (Episode Susu Kental Manis Dijadiin Pomade – Emergency Pomade #4 Jangan Ditiru*”, E-Proceeding Of Management, Vol 4, No 3,(Januari 2017).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

eksi internet sangatlah penting karena untuk memutarnya kita harus terhubung pada koneksi internet.

3) Mengunggah (mengupload) video

Akun penonton atau pengguna yang sudah terdaftar dengan situs YouTube, dapat mengunggah video yang diinginkan ke dalam akunnya. Dan semakin besar ukuran video maka semakin mempengaruhi lama waktu saat mengunggah video tersebut.

4) Mengunduh (mendownload) video

Video yang terdapat dalam YouTube juga dapat diunduh oleh pengguna dan gratis jika tersambung dengan koneksi internet. Ada banyak cara untuk mengunduh seperti mengcopy alamat URL video yang kita inginkan lalu dipaste ke dalam situs download video seperti www.savefrom.net. Banyak masih banyak cara lainnya. Melihat dampak sosial dari YouTube yang terjadi di Indonesia seperti munculnya artis dadakan. Seperti contohnya, Briptu Norman dengan melipsing lagu Chaiyya Chaiyya, lalu Sinta dan Jojo dengan melipsing lagu Keong Racun. Video mereka menjadi perbincangan karena memiliki keunikan tersendiri sehingga menjadi trending topik saat itu.³²

5) Berlangganan (*Subscribe*)

Fitur ini berfungsi bagi pengguna yang ingin berlangganan (*subscrib*) pada akun pengguna lainnya karena akan mendapatkan pemberitahuan langsung jika ada video terbaru dari akun tersebut.

6) Live Streaming (siaran langsung)

Fitur live streaming adalah fitur yang memungkinkan kita menyiarkan kejadian yang sedang berlangsung saat itu juga menjadi sebuah video yang dapat ditonton orang lain pada akun *YouTube* yang telah kita miliki asal kita terhubung pada koneksi internet.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³² Apriadi Tamburaka, Literasi Media Cerdas bermedia Khalayak Media Massa, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003) hal 84.

Pada umumnya media sosial seperti *YouTube* memiliki beberapa fungsi yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya. Menurut Abraham A. adalah sebagai berikut.³³

- a. Memperluas interaksi berdasarkan kesamaan nilai yang dimiliki masing-masing individu, kesamaan karakteristik tertentu, ataupun pernah berinteraksi dalam waktu tertentu, sehingga melahirkan nostalgia yang dapat dirasakan bersama.
- b. Menambahkan wawasan ataupun pengetahuan dengan sarana information, sharing, dan *comment*.
- c. Pencitraan atau memasarkan diri dalam arti positif, dalam hal ini juga berkaitan dengan *prestige* dan kemauan untuk update teknologi informasi.
- d. Media transaksi dan pemikiran dalam hal perdagangan, politik, budaya, bahkan dimungkinkan juga di bidang pendidikan.
- e. Dalam eskalasi lebih lanjut bisa juga sarana ini sebagai media intelejen, pengungkapan berbagai kejahatan hukum, media pertolongan dan sarana *citizen journalism*.
- f. Selanjutnya mungkin adalah sebagai media rekreatif atau cuci mata setelah ditempa beratnya beban pemikiran, misalnya melihat film lucu, penemuan baru, permainan game dan lain sebagainya.

2.14 Konten

Konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilihat dari berbagai medium seperti internet, CD, audio, bahkan secara langsung seperti konferensi dan pertunjukan panggung. Istilah konten digunakan untuk mengidentifikasi dan menguantifikasi beragam format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah. Jenis-jenis konten media online secara garis besar terdiri dari teks, gambar (visual), suara (audio). Berikut jenis-jenisnya:

³³ Abraham A. Sukses Menjadi Artis dengan YouTube, (Surabaya: Reform Media, 2011) hal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Teks

Teks yaitu konten berupa tulisan yang berisi ulasan, kajian, analisis, deskripsi, dan pengertian.

2. Gambar (visual)

Konten yang berupa gambar yang memiliki makna, atau mengenai suatu hal yang dibuat seseorang untuk menyebarkan kepada orang lain.

3. Infografis

Merupakan representasi visual informasi, data ilmu pengetahuan secara grafis. Grafis ini memperlihatkan informasi rumit dengan singkat dan jelas, seperti pada papan, peta, jurnalisme, penulisan teknis, dan pendidikan.

4. Meme

Merupakan gambar lucu berisi sindiran atau kritik. Meme sangatlah populer di kalangan pengguna internet yang lebih muda. Meme sering berupa video dan gambar dengan teks lucu yang biasanya menjadi viral.

5. Video

Cendrung berdurasi beberapa menit, memungkinkan penjelasan singkat tentang apa pun yang ingin dijelaskan oleh *videographer*. *YouTube* sendiri berusaha untuk mengajak penikmat konten yang ada pada media mereka untuk tidak hanya sekedar menjadi penikmat konten saja tetapi juga membuat hal yang sama seperti apa yang mereka nikmati dengan cara membuat akun channel sendiri dan mengunggah video-video yang telah mereka buat. *YouTube* memiliki banyak sekali jenis video, mulai dari video tingkah laku pribadi pengguna sampai dengan video-video yang jarang kita lihat di televisi. Secara umum konten-konten dalam *YouTube* adalah sebagai berikut:

1. Konten Prank

Jahil-menjahili adalah salah satu ciri khas manusia, video prank adalah sebuah video berisi aksi dimana seseorang menjahili orang lain dengan kejutan, trap, atau lelucon, yang nantinya bertujuan untuk membuat penonton tertawa melihat tingkah jahilnya terhadap orang lain.

2. Konten Parodi

Parodi adalah sebuah kegiatan dimana kamu menirukan suatu hal, baik itu scene di film, anime, drama, tingkah laku politisi atau apaun yang dianggap menarik dan menjadikannya sebagai sebuah guyonan.

3. Konten Review

Reviews membahas tentang sesuatu objek melalui sudut pandang seseorang. Bisa jadi ini penilaian yang subjektif, tetapi banyak orang yang tertarik dengan konten ini karena bagi orang yang ingin menggunakan, atau membeli sesuatu, biasanya orang tersebut akan mencari informasi tentang barang yang mereka beli terlebih dahulu, apakah kualitas, murah, berguna, bagus atau tidak, dan sebagainya.

4. Konten Rekomendasi

Seseorang yang akan merekomendasikan film, anime ataupun video - video lainnya karena umumnya sebelum seseorang hendak menonton sesuatu mereka akan mencari informasi terkait dengan film yang akan ditontonnya untuk mendapatkan referensi.

5. Konten Makanan

Konten yang menyajikan tentang seseorang yang membuat makanan baik itu resep sendiri ataupun resep orang lain (proses pembuatannya). Adapun seseorang yang membahas tentang suatu produk makanan tertentu. Saat ini, memasak adalah salah satu hobi yang cukup diminati dan disenangi oleh masyarakat

6. Konten Keresahan

Pembahasan yang dibahas dalam konten tersebut merupakan suatu isu yang menjadi keresahan masyarakat dimana seseorang bercerita mengenai hal tersebut dalam sudut pandangnya ataupun menanyai orang lain dengan melakukan wawancara seputar isu tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Konten Gaming

Konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik.³⁴ Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium seperti internet, televisi, CD audio bahkan acara langsung seperti konferensi dan pertunjukan panggung. Istilah ini digunakan untuk mengidentifikasi beragam format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media.

Maka dari itu konten gaming adalah informasi yang tersedia melalui atau produk elektronik yang dibagikan melalui internet, televisi, CD audio atau secara langsung dengan tema game/gaming. Dimana konten ini menyajikan atau memperlihatkan seseorang yang merekam dirinya saat memainkan game dengan ekspresi konyol, lucu, marah, menunjukkan hal-hal menakutkan, mengungkap misteri

2.3 Konseptualisasi Variabel Penelitian

Untuk mempermudah dalam suatu penelitian apabila penelitian tersebut berkaitan dengan variabel atau fokus atau penelitian. Maksud dari kerangka berfikir sendiri sendiri supaya terbentuknya suatu alur penelitian yang jelas dan dapat diterima secara akal.³⁵ Kerangka pemikiran pada penelitian ini menggunakan Teori POAC (Planning, Organizing, Actuating, Controlling) tentang manajemen produksi. Channel Youtube Febri Fegan sudah melakukan manajemen produksi pada channel youtube untuk meningkatkan kualitas konten gaming di media youtube. Adapun bentuk manajemen produksi POAC yang dilakukan oleh *Channel Youtube Febri Fegan* diantaranya sebagai berikut

1. *Planning* (Perencanaan)

Perencanaan adalah susunan langkah-langkah sistematis dan teratur guna mencapai tujuan organisasi atau memecahkan suatu permasalahan. Perencanaan juga dapat diartikan sebagai usaha pemanfaatan sumber-sumber yang ada dengan memperhatikan segala keterbatasan guna mencapai tujuan secara efisien dan efektif. Perencanaan sendiri ialah sebuah langkah awal dalam proses manajemen,

³⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 4 dalam Wikipedia <https://id.wikipedia.org/wiki/Konten> diakses pada tanggal 15 Des 2020.

³⁵ Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2008).

sebab dengan melakukan perancangan terhadap aktivitas organisasi kedepan, maka organisasi akan terfokus pada tujuan. Adapun ruang lingkup perencanaan ini meliputi Ide Cerita, Komunikator Perencanaan, Casting dan Audio, Animatic Storyboard, Tujuan, Perencanaan, Kompetitor, serta anggaran.

2. *Organizing* (Pengorganisasian)

Pengorganisasian merupakan sebuah bentuk sebagai kegiatan pembagian tugas-tugas kepada *crew* yang terlibat dalam aktivitas organisasi, sesuai kompetensi SDM yang dimiliki. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan ini merupakan keseluruhan proses memilih orang-orang serta pengalokasian sarana prasarana guna menunjang tugas orang-orang itu dalam suatu organisasi, serta mengatur mekanisme kerjanya sehingga dapat menjamin pencapaian tujuan program dan tujuan organisasi. Menurut George R. Terry, tugas pengorganisasian adalah mengharmonisasikan kelompok orang yang berbeda, mempertemukan macam-macam kepentingan dan memanfaatkan seluruh kemampuan kesuatu arah tertentu. Adapun ruang lingkup pengorganisasian meliputi Pembagian Tugas, dan Koordinasi Tim.

3. *Actuating* (Penggerakan)

Tahap *actuating* menjadi penyempurna dari tahap Perencanaan dan pengorganisasian sehingga dapat menghasilkan manajemen yang baik. Untuk itu maka semua Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada harus dioptimalkan untuk mencapai visi, misi dan program kerja organisasi. Pelaksanaan kerja harus sejalan dengan rencana kerja yang telah disusun. Adapun ruang lingkungnya meliputi Proses Produksi, Bumper dan Opening Tune, Kebutuhan Produksi, Pemilihan Media Youtube serta menganalisa Hambatan Produksi.

4. *Controlling* (Pengawasan)

Controlling merupakan tahap pasca produksi yang mana bukanlah hanya sekedar mengendalikan pelaksanaan program atau aktivitas namun juga mengawasi sehingga bila perlu dapat mengadakan koreksi. Dengan demikian apa yang dilakukan *crew* dapat diarahkan kejalan yang tepat dengan maksud pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Inti dari *controlling* adalah proses me-

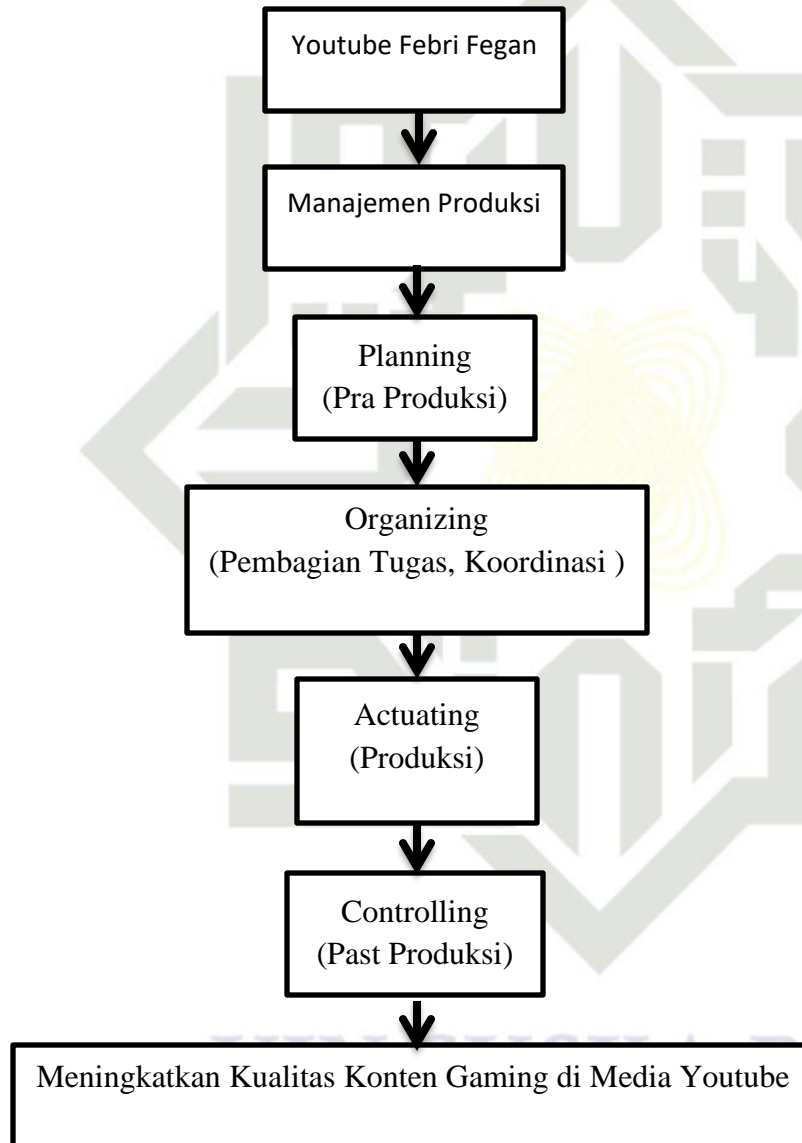
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pastikan pelaksanaan agar sesuai dengan rencana. Adapun ruang lingkupnya meliputi Evaluasi dan Editing Proses .

2.4 Kerangka Pemikiran

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran



Sumber: *Olahan peneliti 2021*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hal ini dinilai tepat, karena dengan data kualitatif dapat mengikuti dan memahami alur peristiwa secara kronologis. Data kualitatif lebih condong dapat membimbing untuk memperoleh penemuan-penemuan yang tidak diduga sebelumnya. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif. Metode deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara faktual dan cermat. Penelitian ini hanya memaparkan situasi atau peristiwa. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi. Metode ini disebut juga metode penelitian survei atau penelitian observasional.³⁶

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Channel Youtube Febri Fegan Jl. Perjuangan Rumbai, Kec. Rumbai, Riau 28264. Waktu dilaksanakan dari bulan Maret – Juni 2021

3.3 Sumber Data Penelitian

a Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan dari sumber asli atau tidak melalui media, sumber data primer didapat berupa opini subjek atau orang secara individu atau kelompok.³⁷ Maka sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara langsung dengan pihak Channel Youtube Febri Fegan yakni ada editor, script writer dan creatornya sendiri yaitu Febri Alhadi Tanjung.

³⁶ Jalaludin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hal,24.

³⁷ Rosady Ruslan, *“Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi”*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm 29.

b Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh melalui publikasi dan informasi yang telah tersedia dikeluarkan organisasi atau perusahaan.³⁸ Data sekunder dalam penelitian ini adalah konten gaming di Channel Youtube Febri Fegan.

3.4 Informan Penelitian

Informan penelitian adalah subjek yang memahami informasi tentang penelitian sebagai pelaku atau orang lain yang memahami objek penelitian tersebut.

Adapun informan penulis terdiri dari:

1. Informan Kunci

Informan kunci dalam penelitian ini adalah subjek yang memahami informasi objek penelitian. Yang menjadi informan kunci dalam penelitian ini adalah Creator Channel Youtube (1) Orang, Crew Editor Dan Script Writer (2) Orang di Channel Youtube Febri Fegan.

2. Informan Pelengkap

Informan pelengkap dalam penelitian ini adalah Tim Kreatif Dan Dubber Febri Fegan. Adapun kriteria pemilihan informan adalah menggunakan purposive sampling, dalam bukunya rahmat kriyantono dijelaskan bahwa teknik purposive merupakan pemilihan infoman berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

a Orang yang ikut serta dalam produksi konten channel youtube feбри fegan

b Orang yang berkontribusi dalam produksi konten channel youtube feбри fegan

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan, tetapi tentu berbeda antara pengamatan dalam arti sehari-hari dan penelitian ilmiah. Observasi dalam penelitian ilmiah memiliki ciri-ciri seperti pemilihan, pengubahan,

³⁸ *Ibid*, hal 30.

³⁹ Burhan Bungin, “*Penelitian Kualitatif*”, (Jakarta, Rosda, 2008), hlm 68.

pengodean, pencatatan.⁴⁰ Peneliti mengamati langsung bagaimana memproduksi konten yang ada di Channel Youtube Febri Fegan

Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan lewat interaksi dan komunikasi untuk mengungkap tentang sikap, kelakuan, pengalaman, cita-cita, serta harapan responden.⁴¹ Peneliti bertatap muka memberikan pertanyaan langsung kepada setiap informan sesuai dengan pedoman wawancara yang telah di siapkan.

Dokumentasi

Pengumpulan data secara teknik dokumentasi bertujuan untuk melengkapi data yang diperoleh dari teknik observasi dan wawancara. Dokumentasi bisa berbentuk dokumen publik atau dokumen privat. Dokumen publik misalnya: laporan polisi, berita-berita surat kabar, transkrip acara TV, dan lainnya. Dokumen privat misalnya: memo, surat-surat pribadi, catatan telepon, buku harian individu, dan lainnya.⁴²

3.6 Validitas Data

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data, dan waktu⁴³. Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi sumber, yang dimana Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber, agar peneliti dapat mendapatkan data yang valid dengan membandingkan sumber dari wawancara informan yang lainnya sehingga diperoleh kesimpulan yang sesuai dengan data-data yang sudah diperoleh.

⁴⁰ Atwar Bajari, "Metode Penelitian Komunikasi", (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), hlm 97.

⁴¹ *Ibib*, hlm 101.

⁴² Rachmat Kriyantono, "Teknik Praktis Riset Komunikasi", (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm 118.

⁴³ Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 117

3.7 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, kemudian dilaksanakan pengolahan data dengan metode kualitatif, setelah itu dianalisis secara kualitatif dilakukan dengan langkah-langkah sebagaimana yang disampaikan oleh Moelong, yaitu:⁴⁴

1. Kualifikasi data, yakni pengelompokkan data sesuai topik-topik pembahasan.

2. Reduksi data, yakni memeriksa kelengkapan data untuk mencari data yang masih kurang dan mengesampingkan data yang kurang relevan.

3. Deskripsi data, yakni menguraikan data secara sistematis sesuai dengan topik-topik pembahasan.

4. Menarik kesimpulan, yakni merangkum uraian-uraian penjelasan kedalam susunan yang singkat dan padat.

Berdasarkan langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengolahan data, maka analisis data yang digunakan dalam pembahasan penelitian ini adalah data deskriptif kualitatif. Yaitu, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Dijelaskan dengan kalimat sehingga data yang diperoleh dapat dipahami maksud dan maknanya.

⁴⁴ Lexy J Moelong, "Prosedur Penelitian", (Bandung: PT. Rineka Cipta, 2008), hlm 330-

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1 Sejarah Singkat Konten Febri Fegan

Febri Alhadi Tanjung atau yang kerap kita kenal dengan Febri Fegan adalah seorang Youtuber, konten creator, dan selebgram Indonesia yang identic dengan konten gamingnya yang berbeda. Febri lahir di Pekanbaru, pada tanggal 16 Februari 2000. Karirnya pertama kali dimulai dengan menjadi seorang konten creator di Instagram dimana saat itu ia membuat video bergenre komedi dengan durasi 30 detik dan berupa komplikasi video komedi.

Selain menjadi seorang konten creator di Instagram, Febri Alhadi juga memulai karirnya dengan menjadi seorang Youtuber. Pada bulan Januari 2017 lalu dengan mengunggah video pertamanya bersama sang adik Fiskal Alfajri dengan jenis konten komplikasi video “Komplikasi Vidgram” yang hingga saat ini telah ditonton sebanyak 32,753 kali. Video tersebut menuai 2000 like dari warganet yang secara keseluruhan memberikan tanggapan positif dan membuat Febri menjadi semangat dalam membuat konten di media Youtube.

Febri Alhadi pun mencoba peruntungan atau berpindah haluan dari konten komedi ke konten gaming dengan membuat video yang mencoba mengulas tentang Event Update, Bugs dan Trik Dalam Sebuah Game. Dari situlah Channel Youtube miliknya mengalami peningkatan baik dari jumlah pengikut, like serta komentar dari penontonnya. Hingga akhirnya Febri Alhadi pun membuat sebuah konten gaming yang berbeda dari sebelumnya, dimana Febri Alhadi mulai membuat film pendek di dalam sebuah game, dan dari konten film pendek di dalam game inilah yang membuat Channel Febri Fegan mengalami peningkatan yang sangat drastic hingga sekarang dan sampai saat ini memiliki 2,6 jt Subscribers dan 568 video yang terunggah serta 78.000 followers di Instagram @febrifegan serta 157.000 followers di tiktok @febrifegan01 (-update Juni 2021).⁴⁵

⁴⁵ Arsip Dan Dokumentasi : Channel Youtube Febri Fegan

4.2 Biodata Febri Alhadi Tanjung

Berikut adalah identitas kreator gaming febri fegan:

Gambar 4. 1 Biodata Febri Fegan



Sumber: dokumentasi febri fegan

Febri Alhadi Tanjung lahir di Pekanbaru pada tanggal 16 Februari 2000 dengan umur saat ini berusia 21 Tahun dan beralamat tinggal di jalan Perjuangan, Rumbai Pekanbaru . Dengan status Mahasiswa disalah satu Perguruan Negeri Tinggi Di Pekanbaru .

4.3 Visi dan Misi

Tujuan Febri Alhadi membuat konten gaming tersebut karena ingin memberikan tontonan positif kepada anak anak dan remaja sekaligus membuat sebuah inspirasi kepada kreator konten youtube lainnya bahwa konten gaming tidak hanya sekedar bermain gaming saja tetapi dalam konten gaming tersebut kita bisa membuat sebuah film pendek dengan cerita cerita kreatif ⁴⁶

4.4 Sasaran dan Orientasi Konten Febri Fegan

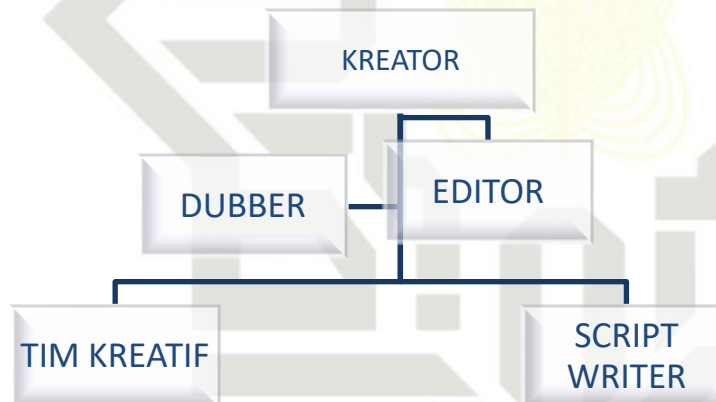
Sasaran dari Channel Youtube Febri Fegan adalah anak-anak serta remaja usia 12-17 tahun dikarenakan konten yang dia buat sendiri mengarah ke konten cerita film pendek yang bisa ditonton oleh anak anak dan remaja di rentan usia tersebut, Dalam kesempatan wawancara peneliti dengan Febri Alhadi Tanjung menyebutkan bahwah :
 “Awal dari pertama membuat konten gaming ini target sasaran saya emang remaja

⁴⁶ Ibid

usia 12 – 17 tahun dimana konten gaming yang saya buat itu tidak sebuah game dewasa , sehingga bisa di tonton oleh remaja dan anak anak , selain itu saya juga mengamati sejak pertama saya buat konten gaming khususnya film pendek ini , dimana pengikut channel saya serta respon komentar di konten video sejauh ini anak anak dengan rentang usia diatas tadi yang melakukan, maka dari itu saya menetapkan target nya”. Sementara itu orientasi konten channel Youtube Febri Fegan sendiri sekarang berfokus pada film pendek di dalam game tersebut , dikarenakan dari jumlah penonton , like , serta komentar pengikut Youtube Febri Fegan lebih banyak di konten film pendek tersebut , sehingga orientasi kontennya focus pada film pendek dalam game tersebut.⁴⁷

4.5 Struktur Youtube Febri Fegan

Gambar 4. 2 Struktur Tim Youtubers Febri Fegan



Sumber: *olahan peneliti 2021*

Dari struktur tim Youtubers Febri Fegan diatas diketahui bahwa di Youtube Febri Fegan , Kreator bertugas membuat dan penentu ide dari keseluruhan konten di channel tersebut .*Editor* Bertugas dalam keseluruhan penyuntingan (Editing) pada konten Youtube Febri Fegan. Sementara *Dubber* Bertugas untuk mengisi suara pada konten konten . lalu Terkait *Tim Kreatif* bertugas untuk mendukung atau mensukseskan konten tersebut sehingga tujuan atau ide dari kreator terpenuhi . Dan

⁴⁷ *Ibid*

yang terakhir *Scrip Writer* bertugas dalam membuat naskah film pendek yang telah ditentukan oleh kreator youtube tersebut.⁴⁸

4.6 Logo Channel Youtube Febri Fegan

Gambar 4. 3 Logo Channel Youtube Febri Fegan



Sumber: *Olahan Peneliti 2021*

Logo Channel Youtube Febri Fegan Sendiri memiliki beberapa artian filosofi sendiri yaitu :

1. Kostum berwarna merah adalah baju yang disukai Febri Fegan saat bermain game free fire
2. Joker ditangan kiri berarti walaupun selalu bahagia ia juga menyimpan rasa sedih yang mendalam
3. Dua jari menunjukkan 2 juta subscribers atau pengikut yang telah ia capai

UIN SUSKA RIAU

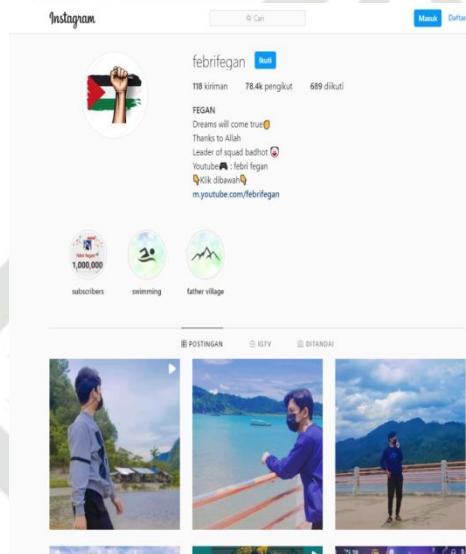
⁴⁸ *Ibid*

Grup Media Sosial

Febri Fegan memiliki beberapa media sosial yaitu :

- 1) Instagram : @febrifegan
- 2) Youtube : Febrifegan
- 3) Tiktok : @Febrifegan01

Gambar 4. 4 Instagram febrifegan



Sumber: *Olahan Peneliti 2021*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan Analisis Swot hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai manajemen produksi yang dilakukan dalam channel youtube Febri Fegan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan analisis SWOT terhadap manajemen produksi dalam channel youtube Febri Fegan ditemukan 29 tingkat kekuatan (*strengths*), 11 kelemahan (*weaknesses*), 12 kesempatan (*Opportunities*), 10 ancaman (*Threats*)
2. Pada tahap pra produksi, manajemen produksi channel youtube feбри fegan menunjukkan kecenderungan terhadap kekuatan (*strengths*) dimana setiap tim mampu menjalankan jobdesknya dengan baik. Adapun kelemahan serta ancaman yang ada mampu diatasi dengan baik sehingga tahap pra produksi mampu berjalan dengan baik pula. Dalam proses perencanaan (pra produksi), fungsi manajemen adalah Planning (perencanaan), fungsi perencanaan ini adalah tahapan standard operation procedur (SOP) proses produksi masuk kedalam tahap pra-produksi. perencanaan yang dilakukan oleh team Febri Fegan dalam meningkatkan kualitas konten gaming di media channel youtubanya.
3. Dalam menjalankan manajemen produksi channel youtube feбри fegan khususnya pada tahap pembagian tugas, peneliti meneliti lebih dalam terkait dengan bagaimana pembagian tugas pada tim tersebut serta koordinasi antar timnya, tentunya ini sebuah sistem keorganisasian dalam sebuah kelompok yang harus punya mekanisme tim yang baik dan bernilai. Disini jobdesk dibagi dengan baik, tim sangat solid serta kompeten. Sehingga ancaman terjadinya miskomunikasi dapat diminimalisir bahkan diatasi.
4. Dalam Tahap produksi adalah seluruh kegiatan pengambilan gambar (*shooting*) baik di studio maupun diluar studio. Proses ini disebut juga dengan *taping*. Perlu dilakukan pemeriksaan ulang setelah kegiatan pengambilan gambar selesai dilakukan. Jika terjadi kesalahan maka pengambilan gambar dapat diulang kembali. konten gaming feбри fegan berkomitmen dengan bumper dan opening tune tetap dari awal hingga sekarang dengan tujuan un-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tuk menciptakan kekhasan konten, hal tersebut menjadi kekuatan tersendiri bagi channel feбри feган. lalu melakukan koordinasi antar tim produksi melalui diskusi online, pertemuan offline dan pembagian tugas dengan menggunakan media sosial whatsapp grup.

Management produksi, tahap pengawasan / controlling adalah tahapan penting agar selama proses produksi bisa sesuai dengan alur dan intruksi dari kepala produksi. Pada tahap ini merupakan tahap untuk memastikan setiap kegiatan berjalan lancar dan on the track dengan melakukan evaluasi berkali-kali hingga dirasa konten terbaik telah dihasilkan, hal ini tentu menjadi kekuatan dalam channel feбри feган. Dimana pada tahap pengawasan inilah dipastikan konten yang telah dibuat memiliki kualitas yang baik.

6.2 Saran

Adapun hasil dari penelitian yang penulis lakukan, tentang Manajemen produksi pada Channel Youtube Feбри Fegan berdasar kelemahan yang didapat dari analisis SWOT maka ada beberapa yang ingin penulis rekomendasikan terhadap manajemen produksi pada Channel Youtube Tersebut diantaranya sebagai berikut :

1. Diharapkan Channel Youtube Feбри feган lebih banyak menyisipkan unsur humor atau komedi didalam konten yang dibuat sebab berdasar analisis kelemahan, konten yang flat dan garing menjadi salah satu *weaknesses* dalam konten feбри feган.
2. Diharapkan pihak produksi Konten pada channel Youtube Feбри Fegan terutama Feбри Alhadi Tanjung selaku kreator utama mampu mengatasi perubahan mood dengan baik sebab dari analisis yang telah dilakukan, perubahan mood Feбри Alhadi Tanjung berpengaruh terhadap kualitas konten karena ia memegang ide utama pada setiap konten yang dibuat
3. Diharapkan tim feбри feган mampu meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan ide cerita, sebab stuck saat membangun sebuah ide cerita menjadi salah satu *weaknesses* yang akan sangat berpengaruh terhadap kualitas konten. Dimana konten yang dibuat tidak boleh memiliki cerita yang sama dengan konten yang sudah pernah dibuat agar jalan cerita tidak mudah ditebak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Abdul Rachman.2019.*Dasar-dasar Penyiaran*.Pekanbaru: Unri Press
- Abraham A.2011.*Sukses Menjadi Artis Dengan Youtube*.Surabaya: Reform Media
- Anton Mabururi.2013.*Manajemen Produksi Program Acara TV*.Jakarta: PT Grasindo
- Apriadi Tamburaka.2003.*Literasi Media Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asdani Kindarto.2008.*Belajar Sendiri Youtube(Menjadi Mahir Tanpa Guru*.Jakarta PT Elexmedia Komputer
- Atwar Bajari.2017”*Metode Penelitian Komunikasi*”.Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Azhar Rasyad.2011.*Media Pembelajaran, cet. 14*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Boyd, Walker dan Larreche.2000.*Manajemen Pemasaran; Suatu Pendekatan Strategis dengan Orientasi Global*, Perj Herujati Purwoko.Jakarta: Erlangga
- Burhan Bungin.2008. “*Penelitian Kualitatif*”Jakarta:Rosdakarya
- Chau, C.2010.*YouTube as a participatory culture*.New directions for youth Development
- Dran Indriana.2011.*Ragam Alat Bantu Pengajaran,cet pertama*.Jogjakarta: DIVA Press
- Elizabeth Lutters.2010.*Kunci Sukses Menulis Skenario*.Jakarta: Grasindo
- Halinger, B., & Owens, R.2009.*You Tube As A Learning Tool*. Journal of College Teaching & Learning
- George R. Terry.2016. *Prinsip-Prinsip Manajemen*.Jakarta:Bumi Aksara
- Iskandar, Deddy.2003.*Jurnalistik Televisi Menjadi Reporter Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya
- Lexy Moelong.2004.”*Moetode Penelitian Kualitaif*”.Bandung:PT. Rosda Karya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Jalaludin Rakhmat.2004. *Metode Penelitian Komunikasi*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss.2009. *Teori Komunikasi*, edisi 9. Jakarta: Salemba Humanika
- Morissan.2008.*Manajemen Media Penyiaran*.Jakarta, Kencana Prenada Medeia Group
- Naniek Afrilla F.2020. *Teori teori komunikator*.Banten: Desanta Muliavisitama
- Noor, Henry Faizal.2010.*Ekonomi Media*.Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Rachmat Kriyantono.2008.“*Teknik Praktis Riset Komunikasi*”.Jakarta Kencana Prenada Media Group
- Rosady Ruslan.2003.“*Metode Penelitian Public Relations Dan Komunikasi*”.Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiyono.2008 *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*,Bandung: Alfabeta
- Wahyudi.1996.*Dasar-Dasar Jurnalistik Radio Dan Televisi*.Jakarta: Pustaka Utama Graha
- Widjaja, Christianto. 2008. *Kamera dan Video Editing: Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan adobe premiere pro*. Tangerang: Widjaja
- Yayan Sofyan.Panduan Praktis Mengoptimalkan Youtube.Jakarta Selatan: Media-kita
- Jurnal :**
- Dwi Agus Diartono.2008.*Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multi-media*.Jurnal Teknologi Informasi
- Hick Febriyanto.2018.*Pembuatan Video Bumper Logo 3D Animasi Almadros Buana Utama Dengan Adobe After Effect*.Technomedia Journal (TMJ) Vol.3 No.1. Jurnal Komunikasi
- Iyan.2016. *Analisis Semiotika “Youtube Rewind Bandung 2018”* Karya Komunitas Youtube Kreator Bandung.repository unpas
- Han Alfikri (dkk.).2015.*Media Pembelajaran Interaktif Seni Origami Berbasis Animasi Untuk Anak Tunagrahita Sedang*.Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Khalda Ahmad Muafa dan Fajar Junaedi. *Model Manajemen Produksi Film Dokumenter Bulu Mata Karya Tonny Trimarsanto*. Channel Jurnal Komunikasi Vol.8, No.1

Muria Endah Sokowati dan Fajar Junaedi. 2019. *Manajemen Produksi Media Digital Mojok.co dan Pemetaan Konten*. Channel Jurnal Komunikasi Vol.7, No.1

Pawit Puji Lestari. 2020. *Analisis Proses Produksi Kanal Sarah Secharian Di Narasi Tv*. Institutional repository UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta

Rahmad, rizki. 2017. *Proses Produksi Video Channel Youtube #Saaenih - Andhika Wipra (Episode Susu Kental Manis Dijadiin Pomade – Emergency Pomade #4 Jangan Ditiru)*. e-Proceeding of Management : Vol.4, No.3 Desember 2017

Rizki Rahmat Suharyana, Drs. Hadi Purnama, M.Si, " *Proses Produksi Video Channel Youtube #Saaenih - Andhika Wipra (Episode Susu Kental Manis Dijadiin Pomade – Emergency Pomade #4 Jangan Ditiru)*", E-Proceeding Of Management, Vol 4, No 3, (Januari 2017).

Sinta Tryas Putri, Jurnal, " *Manajemen Produksi Program Siaran TV Parlemen Di DPR RI*" Dalam [Http://Repositoryty.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bistream/123456789/26768/1/SINTA% 20TARYAS% 20PUTRI-FDK.Pdf](http://Repositoryty.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bistream/123456789/26768/1/SINTA%20TARYAS%20PUTRI-FDK.Pdf) Hlm 20-21 Diakses Pada Tanggal (06 Februari 2018, Pukul 22.00 WIB

Toni Andreofil. 2019. *Manajemen Produksi Program Siaran Live Riau Cemerlang Di Tvri Riau-Kepri*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Podrat Hardiansyah (dkk.). 2018. *Video Profile Sebagai Media Penunjang Informasi Dan Promosi Pada SMK PUTRA TAMA MANDIRI*. Innovative Creative and Information Technology. Jurnal Neliti.

Zulia Hanum. 2011. *Analisis Anggaran Pendapatan Dan Belanja* .Jurnal Ilmiah & Bisnis ISSN 1693-7619 Vol 10 No2

Sumber lain:

<https://www.zenzacinema.com/memahami-istilah-casting-dan-shooting-dalam-dunia-film> diakses pada 18 Agustus 2021

[http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/4286,](http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/4286) diakses pada tanggal 18 Agustus 2021

<https://ruangguru.co/pengertian-tujuan> diakses pada tanggal 17 Agustus 2021

<https://www.psychologymania.com/2013/05/pengertian-pembagian-kerja.html> diakses pada tanggal 17 Agustus 2021

<https://www.scribd.com/doc/94376071/Pengertian-Evaluasi-Menurut-Para-Ahli> diakses pada tanggal 16 Agustus 2021

<https://felderfans.com/pengertian-editing> diakses pada tanggal 16 Agustus 2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN

Lampiran 1

DRAFT WAWANCARA PENELITIAN Management Produksi Channel Youtube Febri Fegan Dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming Di Media Youtube

Teori management Produksi George R.Terry:

1. Planning (Pra Produksi)

- a. Bagaimanakah ide cerita dan konsep awal produksi channel youtube Febri Fegan dalam meningkatkan kualitas konten gaming ?
- b. Siapa saja orang yang berperan penting dalam pra produksi dari channel youtube Febri Fegan?
- c. Bagaimanakah peran casting dan audio dalam pra produksi channel youtube febri fegan?
- d. Seperti apakah bentuk animatic storyboard pada produksi channel youtube febri fegan?
- e. Apakah yang menjadi tujuan mendasar dari produksi youtube Febri Fegan?
- f. Bagaimanakah perencanaan yang dilakukan febri fegan dalam meningkatkan kualitas konten gaming?
- g. Bagaimanakah daya saing (competitor) dalam produksi channel youtube Febri Fegan?
- h. Berapakah anggaran yang diperlukan selama produksi berlangsung?

2. Actuating (Produksi)

- a. Bagaimanakah proses produksi channel youtube Febri Fegan dalam meningkatkan kualitas konten gaming?
- b. Bagaimanakah konsep bumper dan opening tune dalam produksi channel youtube febri fegan?
- c. Seperti apa bentuk pembagian tugas dan koordinasi tim produksi?
- d. Apa sajakah kebutuhan selama produksi berlangsung?
- e. Mengapa media youtube menjadi pilihan saluran media komunikasi dalam penetapan channel Febri Fegan?
- f. Adakah hambatan produksi produksi channel youtube Febri Fegan dalam meningkatkan kualitas konten gaming?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Controlling (Past Produksi)

- a. Apa bentuk evaluasi dari produksi channel youtube Febri Fegan dalam meningkatkan kualitas konten gaming ?
- b. Bagaimanakah proses editing untuk finishing dari produksi produksi channel Youtube Febri Fegan?
- c. Apakah efek / dampak dari produksi channel youtube Febri Fegan?
- d. Bagaimanakah bentuk pengawasan dari past produksi channel youtube Febri Fegan dalam meningkatkan kualitas konten gaming ?
- e. bagaimanakah penentuan video compositioning coded selama proses control produksi channel youtube febri fegan?

© Hak Cipta milk UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim R

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian



Wawancara Bersama Febri Alhadi Tanjung Selaku Pemilik Channel Youtube Febri Fegan

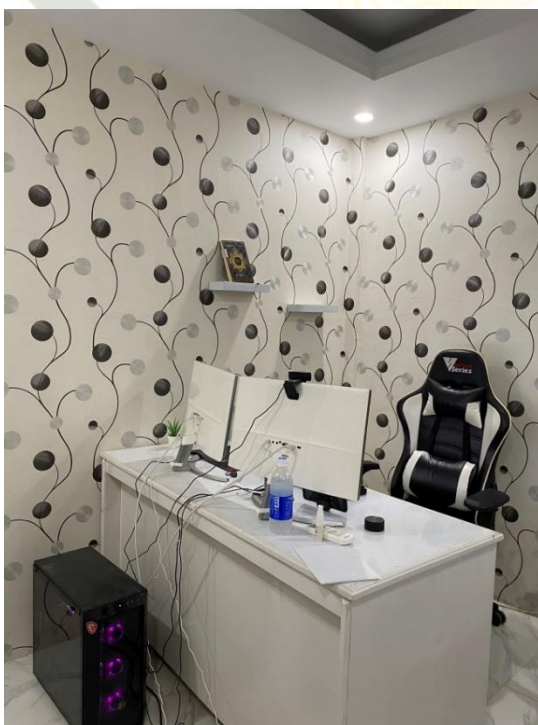


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Wawancara Bersama Fiskal Al Fajri Selaku Crew Editor Febri Fegan Serta Melihat Proses Editing



Dokumentasi Studio Youtubers Febri Fegan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim R

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BIODATA PENULIS



Aditya Prabowo adalah Nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orang tua **Edwin Prabowo** dan **Wenni** sebagai anak ke dua dari satu bersaudara. Penulis lahir di Pekanbaru, Riau pada tanggal 15 July 1999. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari TK Pembina Dua Pekanbaru (pada tahun 2004-2005), kemudian melanjutkan di SD Negeri 003 Pekanbaru (pada tahun 2005-2011), lalu melanjutkan di SMP Negeri 21 Pekanbaru (pada tahun 2011-2014) dan SMK Negeri 4 Pekanbaru jurusan Desain Komunikasi Visual (pada tahun 2014-2017) dan hingga pada akhirnya dapat menempuh pendidikan di Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dengan ketekunan, motivasi yang besar untuk terus belajar dan berusaha. Penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi penulis yang berjudul **“Manajemen Produksi Channel Youtube Febri Fegan Dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming Di Media Youtube”**. Terimakasih,

© Hak cipta

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karya

Islamic University of Sultan Syarif Kasim R

UIN SUSKA RIAU