



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.

No. 5202/KOM-D/SD-S1/2022

**STUDI DESKRIPTIF TENTANG PROSES PRODUKSI
PEMBUATAN VIDEO KONTEN *YOUTUBE*
WOODWORKER OLEH ADHIE PANE**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

AMEDY RAMADHANA
NIM. 11743100283

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1443 H/2022 M



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



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRPSI

Setelah melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap penulis skripsi saudara:

Nama : Amedy Ramadhana
Nim : 11743100283
Judul : "Studi Deskriptif Tentang Proses Produksi Pembuatan Video Konten Youtube Woodworker Oleh Adhie Pane"

Kami selaku Dosen Pembimbing menyetujui bahwa riset skripsi diatas sudah dapat diajukan pada Ujian Skripsi/Munaqasah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Sultan Syarif Kasim Riau.

Harapan kami dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil dalam Ujian Munaqasah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian surat ini dibuat, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih banyak.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 30 Juni 2022

Mengetahui,
Pembimbing

Tika Mutia, M.I.Kom
NIP. 19861006201903 2 010

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313201101004



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
 كلية الدعوة و الاتصال
 FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION
 Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
 Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id, E-mail: lain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

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

Nama : Amedy Ramadhana
 NIM : 11743100283
 Judul : Studi deskriptif tentang proses produksi pembuatan video konten youtube woodworker oleh Adhie Pane

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

Hari : Kamis
 Tanggal : 07 Juli 2022

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, 25 Juli 2022

Dekan



Dr. Imron Rosidi, S.Pd., MA
 NIP. 19811118 200991 1 006

Tim Penguji

Ketua / Penguji I

Dr. Kodarni, S.ST., M.Pd
 NIK. 130 311 014

Sekretaris / Penguji II

Mustafa, M.I.Kom
 NIK. 130 417 024

Penguji III

Firdaus El Hadi, M. Soc, Sc
 NIP. 19761212 2003121 004

Penguji IV

Mardhiah Rubani, S.Ag., M.Si
 NIP. 19790303 2007012 023

- a. Pengutuban hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutuban 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 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 : Amedy Ramadhana
NIM : 11743100283
Judul : **Proses Produksi Pembuatan Video Konten Youtube Woodworker By Adhie Pane**

Telah Diseminarkan Pada

Hari : Senin
Tanggal : 27 Desember 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, 27 Desember 2021

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,



Darmawati, M.I.Kom
NIK. 130427026

Penguji II,



Rusyda Fauzana, M.Si
NIP. 198405042019032011

- a. Pengujian hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengujian 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. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- 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.

Lampiran Surat:

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Amedy Ramadhana
 NIM : 11743100283
 Tempat/ Tgl. Lahir : Duri, 28 Desember 1998
 Fakultas/Pascasarjana : Fakultas Dakwah Dan Komunikasi
 Prodi : S1 Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* : **Studi Deskriptif Tentang Proses Produksi Pembuatan Video Konten Youtube Woodworker Oleh Adhie Pane**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila 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, 27 Juli 2022
 Yang membuat pernyataan



AMEDY RAMADHANA
 NIM. 11743100283

**pilih salah satu sesuai jenis karya tulis*



- 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, 30 Juni 2022

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) 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 : Amedy Ramadhana

NIM : 11743100283

Judul Skripsi : **Studi Deskriptif Tentang Proses Produksi Pembuatan Video Konten Youtube Woodworker Oleh Adhie Pane**

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, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,

Tika Mutia, M.I.Kom
NIP. 198610062019032010

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 ini tanpa menyebutkan sumber dan mengidentifikasi lembaga penghasil dan penyebarluasan karya ilmiah ini, baik secara elektronik atau fisik.
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.

ABSTRAK

: Amedy Ramadhana

: Ilmu Komunikasi

: Studi Deskriptif Tentang Proses Produksi Pembuatan Video Konten Youtube *Woodworker* oleh Adhie Pane

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang mengacu pada metode yang dinampakkan, gambaran kejadian atau keadaan dengan mendeskripsikan yang sebenarnya terjadi di lapangan secara jelas dan mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses produksi pembuatan video konten youtube *woodworker* oleh Adhie Pane yang dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan Adhie Pane sebagai sumber data primer. Data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dianalisis menggunakan teori Fred Wibowo untuk mengungkap data yang valid. Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian adalah proses produksi pembuatan video konten youtube *woodworker* oleh Adhie Pane diproduksi dengan tiga tahap, yakni tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam tahap pra produksi, proses pembuatan video konten youtube *woodworker* Adhie Pane berupa pendiskusian persiapan dan perencanaan ide produk yang akan dibuat, mencocokkan alur produksi, menciptakan gambaran desain, memperkirakan dan mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan, dan menyalin semua perencanaan dalam sebuah catatan khusus. Dalam tahap produksi, yakni tahap pengaplikasian dan pelaksanaan dilakukan dengan pengambilan video (*take*) diproses dengan alur searah dan dilakukan di dalam ruangan dengan berbagai angle sesuai kebutuhan. Sedangkan tahap pasca produksi, yakni tahap akhir dilakukan proses editing dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dilanjutkan dengan pengunggahan video konten ke media sosial youtube. Dengan semua usaha, waktu, dan dedikasi yang telah dicurahkan, Adhie Pane menyatakan bahwa proses produksi pembuatan video konten youtube *woodworker* yang dilakukan dan dibantu tim sudah dapat dikatakan sebagai video konten yang berkualitas dari segi video.

Kata kunci : Proses Produksi, *Woodworker*

ABSTRACT

Name : Amedy Ramadhana

Major : Communication Science

Title : *Descriptive Study of The Production Process of Making Woodworker YouTube Content Videos By Adhie Pane*

This research is a qualitative descriptive research which refers to the phenomena that appear, a description of events or circumstances by describing what actually happened in the field clearly and in depth. This study aims to describe the production process of making woodworker YouTube videos by Adhie Pane which was carried out by interviewing Adhie Pane as the primary data source. The data obtained were analyzed using Fred Wibowo's theory to reveal valid data. The results obtained in the study are the production process of making woodworker YouTube videos by Adhie Pane produced in three stages, namely pre-production, production, and post-production stages. In the pre-production stage, the process of making video content for youtube woodworker Adhie Pane is in the form of discussing the preparation and planning of product ideas to be made, matching the production flow, creating a design picture, estimating and preparing materials and tools to be used, and copying all plans in a special note. . In the production stage, namely the application and implementation stages, video capture (take) is processed in a unidirectional way and carried out indoors with various angles as needed. While the post-production stage, namely the final stage, the editing process is carried out using the Adobe Premiere Pro application followed by uploading video content to YouTube social media. With all the effort, time, and dedication that has been devoted, Adhie Pane stated that the production process of making woodworker youtube content videos that was carried out and assisted by the team could already be said to be quality video content in terms of video.

Keywords : *Production process, Woodworker*

- Hak Cipta Ditandai Dengan Tanda ©
1. Dilindungi hak cipta oleh UIN Suska Riau
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- 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.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip, memperbanyak atau menerbitkan atau sebarang bentuk, dengan cara apapun, dan untuk tujuan apapun, tanpa izin dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta ditamikan UIN Suska Riau
Sateis Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Alhamdulillah, tiada kata lain selain mengucapkan kata syukur kepada Allah SWT atas nikmat dan karunia yang telah Allah SWT berikan kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Proses Produksi Pembuatan Video Konten Youtube *Woodworker* oleh Adhie Pane.”

Shalawat dan salam tidak lupa penulis ucapkan kepada pucuk pimpinan umat islam sedunia, yakni Baginda Rasulullah Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan bagi seluruh umat islam. Semoga shalawat beserta salam selalu tercurah kepada beliau dan para sahabat-sahabatnya dan semoga kita semua tergolong kepada orang-orang ahli surga. Aamiin Ya Rabbal ‘Alamin.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada program strata satu (S1) Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Selain itu, untuk memperluas dan memperdalam khasanah ilmu pengetahuan selama di bangku perkuliahan. Penyelesaian dan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, bantuan, dan motivasi dari banyak pihak.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga dan berharga yang sebesar-besarnya atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Peristimewa teruntuk pahlawanku yang selalu berjuang, mendukung dan mendoakan, Ibunda Asmaniar yang telah memberi doa dan motivasi yang tak terhingga nilainya, juga memberi *support* kepada penulis dalam keadaan dan situasi apapun sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) dalam program studi Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Semoga segala kebaikan, ketulusan, dan pengorbanan Ibunda dibalas oleh Allah SWT.



2. Keluarga besar dan saudara laki-laki penulis, Firnanda yang tidak pernah berhenti memberi dukungan dan masukan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Khairunnas, M.Ag selaku selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan pembantu Rektor I,II,III beserta seluruh Civitas Akademika.
4. Bapak Imron Rosidi, S.Pd., M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta seluruh pembantu Dekan, staf, dan jajarannya,
5. Bapak Dr. Masduki selaku Wakil Dekan I, Bapak Dr. Toni Hartono selaku Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. H. Arwan selaku Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
6. Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si dan Bapak Artis, M.I.Kom selaku Ketua dan Sekretaris jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Ibu Tika Mutia, M.Ikom selaku pembimbing yang telah memberi arahan dan motivasi serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga ilmu yang Ibu berikan menjadi sedekah jariyah dan pahala, juga diberikan rezeki dan kesehatan oleh Allah SWT.
8. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu kepada penulis, serta seluruh staf dan karyawan yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama masa perkuliahan.
9. Seluruh Civitas Akademika Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
10. Kepada owner Barkha, Abang Muhammad Hafi Anshori, S.I.Kom dan istrinya, Kakak Oji Azizah S.I.Kom. Seterusnya Alif Arifin, dan tim Barkha lainnya yang telah penulis anggap sebagai keluarga sendiri.
11. Informan yang bersedia membantu penulis sebagai narasumber dalam wawancara penelitian, Abang Raja Wahidin Sudi (Adhie Pane).

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. Kepada Abang Naldi, teman-teman kos : Arif Rinaldi, Afri Fazil, Adam, Reza, Ridho Alfala, dan Yoga, teman seperjuangan yang telah membantu dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi ini.

13. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan penulis dari awal masuk sampai akhir perkuliahan yang memberi pengalaman yang bisa memotivasi penulis menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Dan semua pihak yang terlibat dalam mengerjakan skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, semoga semua bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung menjadi amal ibadah dan mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Pekanbaru, Juni 2022
Penulis

AMEDY RAMADHANA
NIM. 11743100283

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya atau membuat 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 ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR/GRAFIK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penegasan Istilah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Kegunaan Penelitian.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Terdahulu	9
2.2 Landasan Teori	16
2.3 Kerangka Pemikiran	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	31
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
3.3 Sumber Data Penelitian	31
3.4 Informan Penelitian	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6 Validasi Data	33
3.7 Teknik Analisis Data	34



UIN SUSKA RIAU

BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

1	YouTube	35
2	Channel Youtube Adhie Pane	41
3	Profil Adhie Pane	44

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

1	Hasil Penelitian.....	47
2	Pembahasan	61

BAB VI PENUTUP

6.1	Kesimpulan.....	73
6.2	Saran.....	74

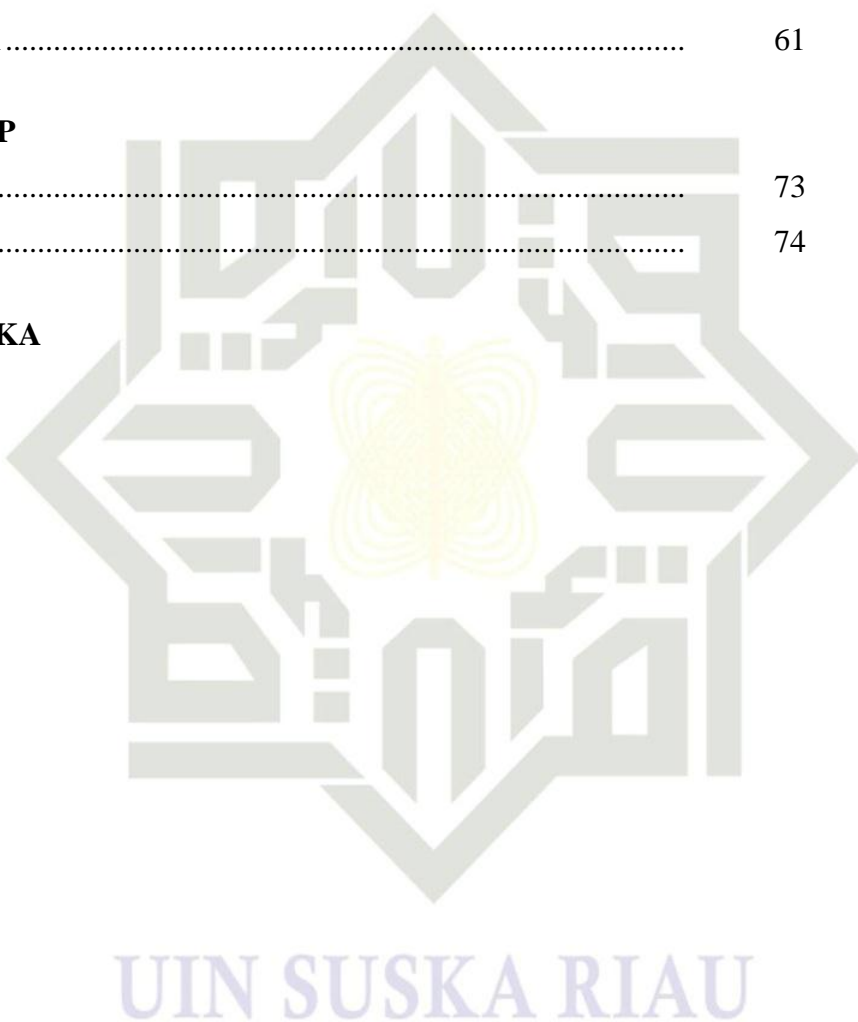
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis iriannya 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
© UIN Suska Riau

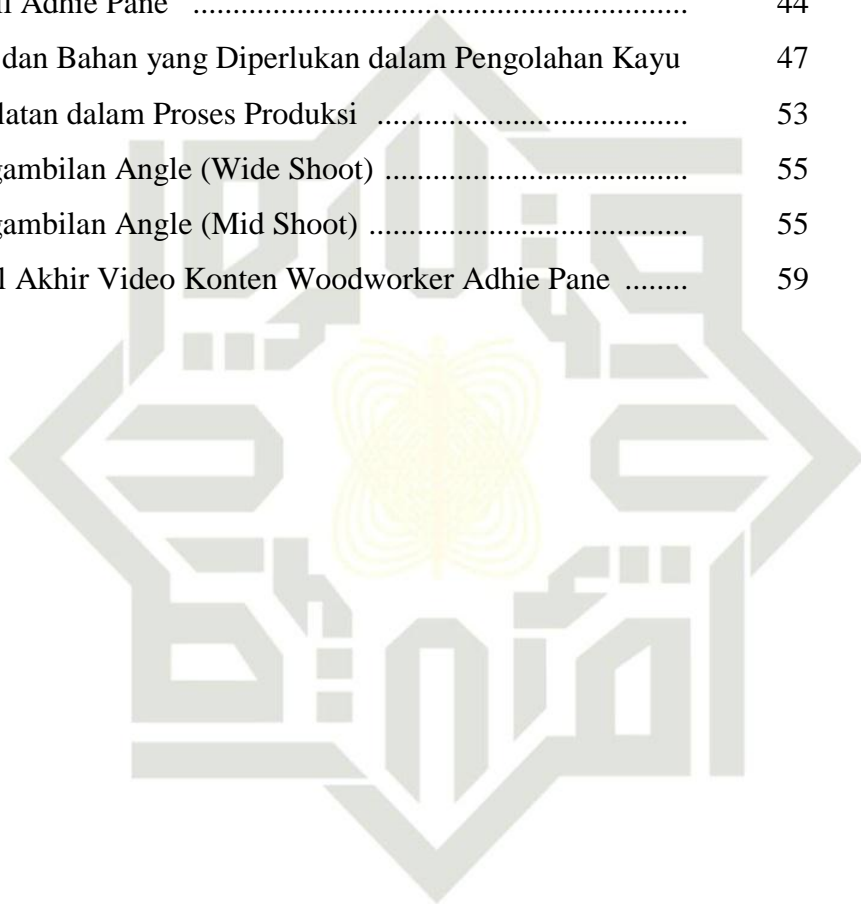
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



- Hak Cipta Tidak 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/GRAFIK

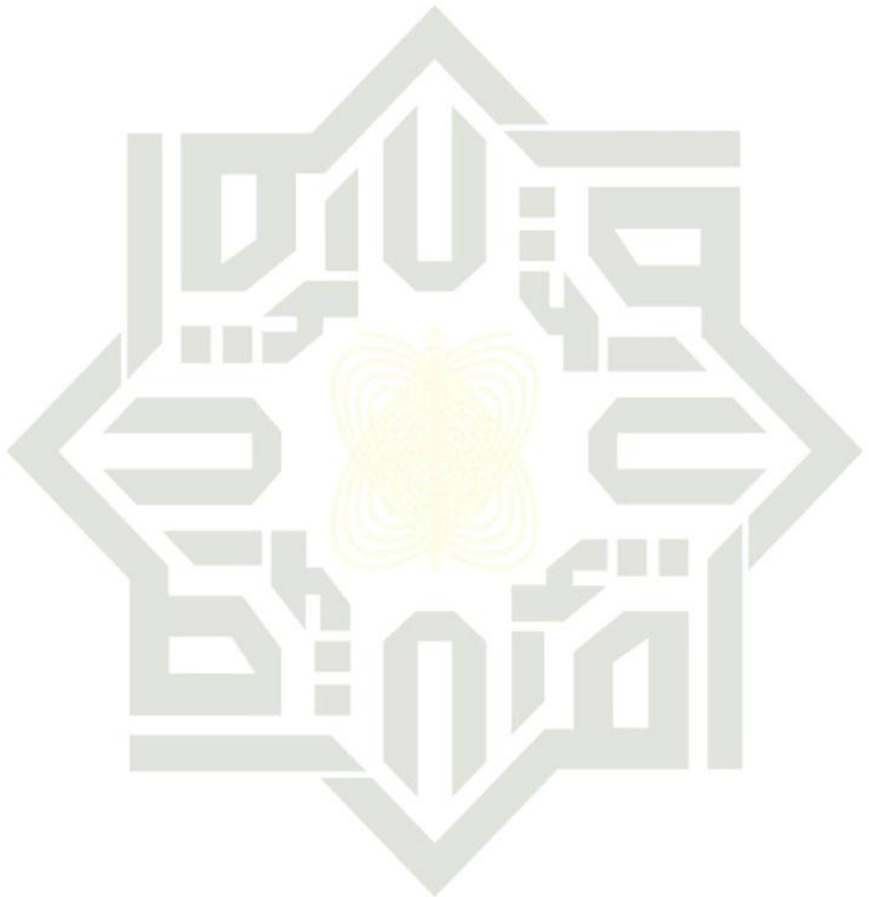
Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran	30
Gambar 4.1	Video Pertama YouTube	37
Gambar 4.2	Perkembangan Logo YouTube	39
Gambar 4.3	Profil Channel YouTube Adhie Pane	43
Gambar 4.4	Profil Adhie Pane	44
Gambar 5.1	Alat dan Bahan yang Diperlukan dalam Pengolahan Kayu	47
Gambar 5.2	Peralatan dalam Proses Produksi	53
Gambar 5.3	Pengambilan Angle (Wide Shoot)	55
Gambar 5.4	Pengambilan Angle (Mid Shoot)	55
Gambar 5.5	Hasil Akhir Video Konten Woodworker Adhie Pane	59



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Dokumentasi
- Lampiran 2 Pedoman Wawancara



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

Latar Belakang

Virus Corona yang juga dikenal dengan Covid-19 yang masuk Indonesia sejak tahun 2020 telah berdampak banyak pada bagian kehidupan kita. Virus Corona atau dikenal juga dengan sebutan *Coronavirus Disease 19* (Covid-19), adalah jenis virus yang menginfeksi sistem pernapasan manusia dan dapat mengakibatkan kematian. Tercatat ada 27.985.744 kasus virus Corona di dunia hingga Kamis, 10 September 2020 dengan jumlah kematian 906.646 orang dan dinyatakan sembuh 20.061.242 orang. Pada 2 Maret 2020, kasus terverifikasi pertama virus Corona dilaporkan di Indonesia. Korban dalam kasus pertama adalah seorang wanita dan putrinya, keduanya warga Depok, Bogor, Jawa Barat. Virus Corona memang menyebar dengan cepat. Kasus Covid-19 mencapai 1.046 hingga 27 Maret 2020, dengan 87 orang meninggal dan 46 orang sembuh dari kasus Covid-19.¹

Untuk mencegah dan menanggulangi dampak penyebaran virus corona di Indonesia, Pemerintah memberlakukan *social distancing*, hal ini untuk menjaga masyarakat agar tetap aman dari virus Corona. Aturan Kegiatan ekonomi (industri, pertambangan, pertanian, perkebunan, perdagangan ekspor dan impor) semuanya terhambat oleh *social distancing*, begitu juga kegiatan sosial, budaya, pariwisata, serta pendidikan. Sebagian besar kegiatan dilakukan di luar rumah, sehingga muncul istilah *Work From Home* (WFH).²

Pandemi Covid-19 telah memberikan dampak pada segi ekonomi yang cukup besar, yang memiliki pengaruh langsung pada sektor pekerjaan. Menurut Ida Fauziyah, Menteri Tenaga Kerja, berdasarkan data BPS terdapat

Jumadal Simamora, 'Produksi Konten Multimedia Untuk Ibadah Online HKBP Perumnas Tangerang Selama Masa Pademic Covid-19', *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 3 (2020), 36–43 <<https://doi.org/10.37695/PKMCSR.V3I0.896>>.

Farida Nur Rahma and Mada Wijaya Kusumah, 'YOUTUBE SEBAGAI MEDIA DAKWAH MASA PANDEMI COVID 19 (Studi Analisis Konten Dakwah Channel Muslimah Media Center 15-30 Juni 2020)' <<https://doi.org/10.31219/OSF.IO/M5UB8>>.



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

29,12 juta orang penduduk usia kerja yang terdampak pandemi Covid-19, dengan rincian pengangguran karena Covid-19 sebanyak 2,56 juta orang, kategori bukan angkatan kerja karena Covid-19 sebesar 0,76 juta orang, sementara tidak bekerja karena Covid-19 sebesar 1,77 juta orang, dan bekerja dengan mengalami pengurangan jam kerja sebanyak 24,03 juta orang.³

Dalam kondisi pandemi saat ini mencari pekerjaan menjadi sulit. Untuk memerangi penyebaran virus corona yang sedang meningkat, pembatasan aktifitas di luar rumah diberlakukan. Bekerja secara digital di masa pandemi seperti sekarang ini adalah salah satu pilihan yang paling menjanjikan. Ada banyak informasi menarik yang bermunculan dan menjadi populer, salah satunya bekerja melalui media sosial.

Media sosial salah satu sarana kegiatan publikasi yang dilakukan dari rumah. Media sosial yang digunakan adalah *youtube, whatsapp, facebook, Instagram, tiktok, line, twitter, reddit, pinterest dan tumblr*. Menurut data yang dikumpulkan oleh *We Are Social*, 88% orang Indonesia ditemukan menggunakan media sosial *YouTube*.⁴

Youtube salah satu situs tempat orang bisa membuat karya seni. Memberi kesempatan kepada setiap orang untuk berbagi video apa pun yang mereka suka, seperti musik, film, cuplikan video, tutorial, review atau apa pun dalam bentuk audio atau video. Mereka menganggap fakta bahwa mereka terkenal di *YouTube* sebagai mimpi yang indah. Karena jika seseorang menjadi populer di *YouTube*, *remunerasi* atau pendapatan yang diperoleh untuk pencapaian tersebut akan sebanding dengan dengan gaji pengusaha bahkan mampu melampauinya.

Youtube merupakan salah satu *platform* distribusi informasi yang paling banyak digunakan di Indonesia. Banyak orang di Indonesia yang menjadikan *Youtube* sebagai sumber penghasilan, yaitu menjadi *youtuber*.

³Menaker Ida: 29,12 Juta Orang Penduduk Usia Kerja Terdampak Pandemi Covid-19 : Berita : Kementerian Ketenagakerjaan RI' <<https://kemnaker.go.id/news/detail/menaker-ida-2912-juta-orang-penduduk-usia-kerja-terdampak-pandemi-covid-19>> [accessed 29 November 2021].

⁴10 Macam Media Sosial Yang Paling Sering Digunakan Oleh Orang Indonesia | Merdeka.com' <<https://www.merdeka.com/jatim/10-macam-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-oleh-orang-indonesia-klm.html>> [accessed 24 October 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.

Seorang *youtuber* memiliki saluran dengan berbagai konten seperti *vlog*, *tutorial*, *review*, *prank*, *podcast* dan sebagainya. Seorang *YouTube* harus memiliki kepribadian dan keunikan tersendiri.⁵

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah konten diartikan dengan informasi baik berupa berita, penjelasan, data, fakta, laporan, dan lain sebagainya yang dapat diakses melalui media atau barang teknologi.⁶ Konten dapat disampaikan melalui berbagai media, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti internet, televisi, CD audio, dan yang terbaru, telepon genggam (*mobile*).

Dalam pembuatan sebuah video konten, ada tahapan-tahapan yang harus dilakukan, tidak hanya dengan merekam dengan kamera dan film langsung selesai. Terdapat tiga hal yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah konten video, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Pra produksi merupakan tahap persiapan. Segala hal yang dibutuhkan dalam pembuatan video konten dipersiapkan pada tahap ini, mulai dari ide atau topik cerita, konsep produksi, rencana kasar, rencana anggaran biaya, *rundown*, catatan sutradara terhadap film, gambaran kamera akan posisi dimana dan bergerak kemana, naskah cerita atau skrip, ilustrasi gambar, ide cerita dalam bentuk visual, *animatic storyboard*, pemilihan audio dan pemain. Pada tahapan produksi yaitu proses pengambilan gambar (*shooting*) dan pengumpulan *stock footages*. Pasca produksi ada beberapa proses yaitu *Compositioning and Editing*, *rendering* dan *publikasi*.⁷ Itulah tahapan-tahapan pembuatan video dengan prosedur yang baik dan benar, walaupun ada kemungkinan tidak selesai atau ada faktor lain yang ikut berperan.

Banyak orang tidak langsung menonton video yang sudah melalui proses produksi. Tentu saja hal ini tidak lepas dari jenis video yang

⁵ Shera Aske Cecariyani and Gregorius Genep Sukendro, 'Analisis Strategi Kreatif Dan Tujuan Konten Youtube (Studi Kasus Konten Prank Yudist Ardhana)', *Prologia*, 2.2 (2019), 495–502 <<https://doi.org/10.24912/PR.V2I2.3735>>.

⁶ 'Arti Kata Konten - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online' <<https://kbbi.web.id/konten>> [accessed 24 October 2021].

⁷ Alvian Adie Pradana, Bayu Widodo, and Aditya Eka Purwanto, 'Produksi Video Konten Religi Kamus Ustadz Untuk Aplikasi ROOV Di PT MNC Networks?', *Jurnal Sains Terapan*, 1 (2017), 38–55 <<https://doi.org/10.29244/JSTSV.7.1.38-55>>.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- ©Hak cipta milik UIN Suska Riau
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.

dipublikasikan ke *YouTube*. Agar video tersebut dapat dipahami dan disukai oleh *viewers* (penonton video) *YouTube*, Anda harus mempertimbangkan jenis video yang akan di *upload*. Jika itu masalahnya, maka sejumlah besar orang akan menonton *YouTube* anda. Jika yang menonton banyak, maka uang yang dihasilkan pun banyak.

Dari sekian banyak jenis video yang ada pada *YouTube*, peneliti tertarik pada jenis video *tutorial* dan *review*, salah satunya *Youtuber* dari Duri yang membuat video *tutorial* dan *review* yang *channel Youtube nya* Adhie Pane. Adhie Pane adalah salah satu *Youtuber* yang berasal dari Kota Duri Kecamatan Mandau.

Adhie Pane mulai di dunia *YouTube* pada tanggal 21 November 2019 dengan 1.930 *subscriber* dan *viewers* nya 208,307 saat ini. Adhie Pane membuat konten dengan mengupload video *tutorial* dan *review* alat-alat yang bakal digunakan untuk mengolah kayu menjadi perabotan rumah seperti kursi, pintu, meja, jendela dan lain sebagainya atau biasa disebut dengan *WoodWorker*. Hingga saat ini Adhie Pane masih terus berkarya dan sudah mengupload kontennya sebanyak 26 video.

Dipilihnya Adhie Pane sebagai subjek penelitian karena peneliti memperhatikan adanya keunikan yang dimiliki dalam berkarya, tingkat kreativitas yang tinggi, dan mampu mencari solusi dari sebuah permasalahan. Keunikan Adhie Pane dalam berkarya adalah kemampuan yang dimiliki saat melakukan publikasi melalui media *Youtube* sehingga memberikan ilmu baru bagi penontonnya. Tingkat kreativitas yang tinggi yang dimiliki terkait perihal mampu mengolah pikiran untuk menciptakan suatu ide baru. Contohnya, Adhie Pane bukan hanya seorang pengrajin mebel, tetapi juga seorang *youtuber*. Ia mampu memanfaatkan situasi pandemi untuk lebih mengembangkan karirnya. Mampu mencari solusi dari sebuah permasalahan terkait adanya pandemi yang berdampak besar bagi masyarakat Indonesia. Adhie Pane mampu mempertahankan bahkan mengembangkan karir dalam kondisi tersebut.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 © Hak cipta milik UIN Suska Riau
 Part of Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Adhie Pane merupakan seseorang yang berjiwa seni yang tinggi. Dengan kreativitas yang tinggi dalam pembuatan sebuah karya seni yang berbentuk konten, Adhie Pane mampu menghasilkan 2,7 ribu *subscriber* dan mencapai hingga ratusan ribu *viewers*.

Peneliti tertarik dengan kelebihan yang dimiliki Adhie Pane, yang dapat dijadikan sebagai inspirasi bagi banyak orang. Dalam kondisi yang tidak memungkinkan sekalipun, untuk melanjutkan kehidupan seseorang haruslah mampu memutar otak untuk mencari jalan keluar.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang membahas tentang Proses Produksi pembuatan video konten *YouTube WoodWorker* oleh Adhie Pane. Dengan judul **“STUDI DESKRIPTIF TENTANG PROSES PRODUKSI PEMBUATAN VIDEO KONTEN YOUTUBE WOODWORKER OLEH ADHIE PANE”**.

2.2 Penegasan Istilah

Penegasan istilah merupakan penjelasan terkait hasil penelitian atau topik penelitian yang dilakukan. Penegasan istilah digunakan untuk menghindari kesalahpahaman istilah. Adapun istilah yang perlu dijelaskan tersebut adalah:

1. Proses Produksi

Proses adalah rangkaian tindakan, pembuatan, atau pengolahan yang menghasilkan produk⁸.

Produksi adalah proses mengubah bahan mentah, baik mentah maupun setengah jadi, menjadi produk akhir dengan nilai guna tertentu⁹.

Sering ada langkah-langkah dalam proses produksi, seperti: berusaha untuk membuat proses manufaktur terorganisir dan terencana dengan baik sehingga output maksimum dapat dicapai.

⁸ ‘Arti Kata Proses - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online’ <<https://kbbi.web.id/proses>> [accessed 1 October 2021].

⁹ PENGERTIAN PRODUKSI: Tujuan, Faktor, Proses & Contoh Kegiatan - Salamadian’ <<https://salamadian.com/pengertian-produksi/>> [accessed 6 December 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.

2. Konten

Konten adalah sebuah isi yang digunakan sebagai media komunikasi antar pengguna media.¹⁰

Diera digital, berbagai jenis materi sering kita jumpai di platform media sosial seperti Instagram, facebook, dan youtube, serta disitus web dan blog lain. Pemilik situs web atau akun media sosial menggunakan konten sebagai saluran komunikasi dengan pembaca atau pasar sasaran, dan itu memainkan peran penting.

3. *Woodworker* (Tukang Kayu)

Woodworker merupakan istilah yang digunakan untuk seorang pengrajin mebel atau tukang kayu dalam membuat konten, yang dibuat oleh Adhie Pane untuk mengisi kegiatan dirumah dimasa pendemi ini.

3.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari ruang lingkup masalah menjadi terlalu luas, peneliti mempersempit topik yang diselidiki tentang bagaimana studi deskriptif tentang proses produksi pembuatan video konten *youtube woodworker* oleh Adhie Pane.

3.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan tentang “Bagaimana studi deskriptif tentang proses produksi pembuatan video konten *youtube woodworker* oleh Adhie Pane?”

3.5 Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana studi deskriptif tentang proses produksi pembuatan video konten *youtube woodworker* oleh Adhie Pane.

¹⁰Arti Kata Konten - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online’.



1. Cipta Dilindungi Undang-Undang

2. 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.

1.6 Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Akademis

- 1) Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana (S.I.Kom) pada Jurusan Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- 2) Sebagai dedikasi pemikiran penulis, yang dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi konsentrasi Broadcasting.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Sebagai bahan acuan, pertimbangan, dan masukan bagi Adhie Pane selama proses produksi video konten *youtube woodworker*.
- 2) Berguna dalam menambah wawasan tentang proses produksi pembuatan video konten *youtube woodworker*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini, penulis membagi bab dalam enam Bahasa, dimana masing-masing bab di bagi menjadi sub bab dengan uraian sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan mengenai latar belakang, penegasan istilah, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang kajian terdahulu, landasan teori, konsep operasional dan kerangka pemikiran.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang jenis penelitian, lokasi penelitian, waktu penelitian, sumber penelitian, Teknik pengumpulan data, validitas data, Teknik analisi data.

BAB IV: GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan gambaran umum lokasi penelitian

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian

BAB VI: PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



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 II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terdahulu

1. Penelitian yang berjudul “Produksi Konten *Visual* dan *Audiovisual* Media Sosial Lembaga Sensor Film” oleh Naurah Thifalia, Susan Susanti (2021). Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengungkap pembuatan konten pada platform media sosial yang digunakan oleh Lembaga Sensor Film (LSF) untuk menyebarkan informasi kepada khalayak umum. Penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik kualitatif dan pendekatan studi kasus. Wawancara, observasi, tinjauan pustaka, dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik analisis data interaktif Miles & Huberman digunakan untuk menguji data. Temuan mengungkapkan bahwa LSF menggunakan *Instagram*, *Facebook*, dan *Twitter* untuk berbagi konten *visual* dan *audiovisual* dengan *audiens*. Ide, visualisasi, revisi, dan final artwork merupakan empat tahapan proses pembuatan konten *visual* (publikasi). Pra produksi, produksi, dan pasca produksi adalah tiga langkah dalam produksi konten audiovisual. Dalam enam bulan, perubahan konten media sosial meningkatkan pengikut *Instagram*, *Twitter*, dan *Facebook LSF*.¹¹ kesamaan penelitian ini adalah topik yang sama yaitu produksi konten dan menggunakan metode yang sama. Sedangkan perbedaannya menggunakan Teknik pengumpulan data yang berbeda dan informan yang berbeda.
2. Jurnal yang berjudul “Analisi Strategi Kreatif dan Tujuan Konten *Youtube* (Studi Kasus Konten Prank Yudist Ardhana)” oleh Shera Aske Cecariyani, Gregorius Genep Sukendro (2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui taktik dan tujuan kreatif Yudist Ardhana saat membuat konten prank. Landasan teori penelitian ini meliputi teori strategi kreatif,

¹¹Naurah Thifalia and others, ‘PRODUKSI KONTEN VISUAL DAN AUDIOVISUAL MEDIA SOSIAL LEMBAGA SENSOR FILM’, *Jurnal Common*, 5.1 (2021), 39–55 <<https://doi.org/10.34010/COMMON.V5I1.4799>>.



- 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.

logika fundamental, komedi, dan konten. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus deskriptif. Melalui wawancara, observasi, dan metode penelitian lainnya, penulis berharap dapat mengetahui lebih jauh tentang strategi dan tujuan kreatif Yudist Ardhana untuk konten prank-nya. Ringkasnya, program kreatif konten prank Yudist Ardhana berbeda dan berbeda dari yang lain karena Yudist Ardhana berusaha mengubah kontennya dengan atribut Yudist Ardhana sendiri, sehingga pemirsa terhibur daripada bosan dengan konten *prank* yang disampaikannya. Maksud yang disampaikan Yudist Ardhana adalah untuk menciptakan karya yang menghibur, terlihat dari reaksi orang yang menonton video tersebut serta jumlah orang yang menontonnya. Meski jumlah like pada video Yudist Ardhana tidak sebanyak jumlah penontonnya, namun tidak semua orang yang menonton dan terhibur akan menekan tombol like pada video Yudist Ardhana.¹² Persamaan penelitian ini sama-sama membahas variabel tentang konten youtube dan menggunakan metode yang sama. Sedangkan perbedaan menggunakan Teknik pengumpulan data yang berbeda.

3. Jurnal yang berjudul “Pendampingan dan Pembuatan Konten Video Untuk Mendukung Pemasaran Melalui Media Sosial Bagi UMKM Fashion” oleh Yohanes Priadi Wibisono, Clara Hetty Primasari, Danniell Setiawan (2021). Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan yang dimiliki Lori Collection dalam proses pemasaran dan memproduksi konten-konten yang berjiwa jual tinggi melalui media social. Dengan adanya konten tersebut, diharapkan mampu mengembangkan dan menjangkau pelanggan yang lebih luas. Lori Collection menggunakan media sosial sebagai penunjang pemasaran dengan membuat konten video sebagai solusi atau jalan keluar untuk mendukung pemasaran. Data yang dibutuhkan dikumpulkan dengan melakukan wawancara dan diskusi guna demi kelancaran proses pembuatan konten yang sesuai dengan

Shera Aske Cecariyani and Gregorius Genep Sukendro, ‘Analisis Strategi Kreatif Dan Tujuan Konten Youtube (Studi Kasus Konten Prank Yudist Ardhana)’, *Prologia*, 2.2 (2019), 495–502 <<http://doi.org/10.24912/PR.V2I2.3735>>.



- 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.

kehendak dan kebutuhan mitra. Proses pembuatan konten yang dilakukan meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi.¹³

4. Jurnal yang berjudul “Analisis Strategi Konten Dalam Meraih *Engagement* Pada Media Sosial *Youtube* (Studi Kasus Froyonion)” oleh Ricko, Ahmad Junaidi (2019).¹⁴ Penelitian dilakukan dengan mewujudkan tujuan untuk melihat strategi konten salah satu perusahaan untuk mencapai interaksi di media sosial *Youtube*, yaitu Froyonion. Filosofi media baru, media sosial, konten, strategi konten, dan komunikasi interpersonal menjadi dasar penelitian penulis. Teknik deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus digunakan dalam penelitian ini. Wawancara, observasi, studi pustaka, dan pencarian data online digunakan sebagai metode pengumpulan data. Tiga orang diwawancarai: Direktur *Kreatif Froyonion*, ahli strategi konten, dan *profesional* media social. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini menjelaskan bahwa strategi konten *Froyonion* didasarkan pada perencanaan yang matang dan pertimbangan yang tepat. Mulai dari pesan, strategi penyampaian, desain grafis, tujuan dan tolok ukur, hingga aspek teknis penggunaan *Youtube* untuk jejaring sosial.
5. Jurnal yang berjudul “Penggunaan Media *Youtube* dan Sikap Pengguna Media *Youtube*” oleh Fauzan, A (2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara penggunaan media *YouTube* (viewers) dengan sikap pengguna terhadap media *YouTube* di kalangan mahasiswa Universitas Tadulako, khususnya mahasiswa Ilmu Komunikasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, yaitu mendeskripsikan variabel satu per satu. Penelitian deskriptif tidak berusaha untuk menemukan atau menjelaskan korelasi, menguji dugaan

Yohanes Priadi Wibisono, Clara Hetty Primasari, and Danniell Setiawan, ‘Pendampingan Dan Pembuatan Konten Video Untuk Mendukung Pemasaran Melalui Media Sosial Bagi UMKM Fashion’, *Jurnal Pengabdian*, 4.2 (2021), 113–21 <<https://doi.org/10.26418/JPLP2KM.V4I2.45995>>.

Ricko Ricko and Ahmad Junaidi, ‘Analisis Strategi Konten Dalam Meraih *Engagement* Pada Media Sosial *Youtube* (Studi Kasus Froyonion)’, *Prologia*, 3.1 (2019), 231–37 <<https://doi.org/10.24912/PR.V3I1.6245>>.



- 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.

sementara (hipotesis), atau membuat prediksi. Pengumpulan data dilakukan melalui *survei*, wawancara, dan studi pustaka. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat hubungan antara persepsi pengguna dengan daya tarik konten-konten media *youtube* dengan sikap pengguna terhadap media *youtube* pada mahasiswa Universitas Tadulako khususnya mahasiswa Ilmu Komunikasi, dan terdapat hubungan antara persepsi pengguna dengan daya tarik *youtube*. Pada media *youtube*, judul materi dengan sikap pengguna terhadap media *youtube* di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako terlihat sangat baik. Penggunaan kata dan bahasa, ukuran font, penempatan kata, dan penggunaan gambar atau foto yang mendominasi dalam konten yang diberikan semuanya dapat digunakan untuk menentukan judul konten di media *YouTube*.¹⁵

6. Jurnal yang berjudul “Proses Produksi Acara Siaran Langsung Televisi Untuk Menghasilkan Acara Yang Layak Tonton” oleh Muhammad Gafar Yoedtadi, Muhammad Adi Pribadi, Kurniawan Hari Siswoko (2017). Judul penelitian ini berisikan tentang, acara televisi langsung lebih canggih daripada program yang diproduksi dalam format rekaman. Dalam hal persiapan, harus cermat dan matang. Diskusi diadakan dengan kru produksi dan artis secara teratur. Alasan untuk ini adalah bahwa acara yang ditayangkan langsung di televisi tidak memiliki kemampuan pengeditan yang sama seperti siaran dalam format rekaman. Dalam acara siaran langsung, berbagai kesalahan dan anomali mungkin terjadi. Ketika aturan hukum dan norma masyarakat dilanggar, penyimpangan menjadi lebih serius. Sesuai dengan amanat Undang-Undang Penyiaran No. 32 Tahun 2002, Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) telah merilis Kode Etik Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) untuk memastikan bahwa stasiun televisi selalu menyediakan program yang layak untuk ditonton publik. Namun, menurut KPI, jumlah stasiun televisi yang dikenai sanksi pelanggaran P3SPS tidak berkurang. Pelanggaran yang

Ahmad Fauzan, ‘PENGUNAAN MEDIA YOUTUBE DAN SIKAP PENGGUNA MEDIA YOUTUBE’, *KINESIK*, 6.3 (2019), 247–54 <<https://doi.org/10.22487/EJK.V6I3.85>>.



- 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.

paling berat dilakukan oleh para aktor yang disebabkan oleh tidak mengikuti skrip yang telah ditentukan dan melakukan adegan-adegan langsung yang ternyata melanggar standar P3SPS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyibak proses produksi siaran televisi secara langsung agar tercipta program yang layak tonton. Dua stasiun televisi nasional dipilih sebagai sampel penelitian. Metodologi penelitian kualitatif deskriptif.¹⁶

7. Jurnal yang berjudul “Produksi Konten *Multimedia* Untuk Ibadah Online HKBP Perumnas Tangerang Selama Masa *Pandemic* Covid-19” oleh Jumadal Simamora (2020). Penelitian berisikan tentang Wabah virus Corona yang juga dikenal sebagai *Coronavirus Disease* 2019 (Covid-19), telah secara drastis mengubah kehidupan orang-orang di seluruh dunia dalam waktu singkat. Wabah virus Covid-19 dengan cepat menyebar ke seluruh dunia sejak pertama kali ditemukan di Wuhan pada akhir tahun 2019. Covid -19 awalnya dikonfirmasi di Indonesia pada 2 Maret 2020. Selain itu, pemerintah menerapkan inisiatif dan langkah strategis untuk mencegah penyebaran virus, termasuk pemisahan sosial (Physical Distancing). Menyusul upaya ini, kebijakan bekerja dari rumah, belajar dari rumah, dan beribadah dari rumah diterapkan. Untuk menunjukkan dukungannya terhadap tindakan pemerintah tersebut, gereja HKBP Perumnas Tangerang juga menghentikan pelaksanaan ibadah mingguan untuk orang dewasa dan sekolah minggu di gereja tersebut dan malah menyelenggarakan ibadah keluarga di rumah masing-masing. Tentu saja, ibadah keluarga di rumah berbeda secara signifikan dari ibadah jemaat di lingkungan gereja. Ibadah dilakukan di rumah hanya memanfaatkan ritual yang sudah dicetak dan tidak dipimpin oleh sesepuh atau pendeta. Kegiatan PkM ini mencoba mengatasi kendala tersebut dengan menyediakan video-video ibadah yang dipimpin oleh pendeta yang dapat

Muhammad Yoedtadi and others, ‘PROSES PRODUKSI ACARA SIARAN LANGSUNG TELEVISI UNTUK MENGHASILKAN ACARA YANG LAYAK TONTON’, WACANA *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 16.1 (2017), 157–70 <<https://doi.org/10.32509/wacana.v16i1.4>>.



- 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.

diakses oleh seluruh jemaah melalui internet. Khotbah pendeta direkam dalam video, yang kemudian diedit dan diunggah ke YouTube. Konten Youtube Perumnas HKBP yang meliputi khotbah pendeta, himne mingguan, dan rekaman ibadah sekolah minggu HKBP, merupakan output dari PkM ini. Alhasil, meskipun jemaat beribadah di rumahnya masing-masing, mereka tetap bisa mengikuti ajaran dan ibadah pendeta.¹⁷

8. Jurnal yang berjudul “Dampak Penggunaan Konten *Youtube* Terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa Universitas Pamulang” oleh Juitania, I Gede Adi Indrawan (2020). Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk melihat bagaimana penggunaan video *youtube* sebagai media pembelajaran mempengaruhi antusiasme mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris di Universitas Pamulang pada Program Studi S1 Akuntansi. Metode penelitian deskriptif dan kausalitas diterapkan dalam penelitian ini. Dalam penelitian kuantitatif keterkaitan variabel dengan objek yang diteliti lebih bersifat sebab akibat (*causal*), sehingga dalam penelitian terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video *YouTube* sebagai media pengajaran berpengaruh baik dan signifikan terhadap minat belajar Bahasa Inggris mahasiswa program S1 Studi Akuntansi, Universitas Pamulang.¹⁸
9. Jurnal yang berjudul “*Video Channel Youtube* Sebagai Media Baru Pembelajaran *Creative ART*” oleh Muhammad Rusdi Tanjung (2021). Penelitian ini berisikan tentang kemunculan internet sebagai jejaringan social berbasis saluran data yang mampu mentransfer data secara digital, termasuk audio dan video, memungkinkan individu di seluruh dunia untuk berinteraksi dengan mudah satu sama lain. Dengan meluasnya

Jumadal Simamora, ‘Produksi Konten Multimedia Untuk Ibadah Online HKBP Perumnas Tangerang Selama Masa Pademic Covid-19’, *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 3 (2020), 36–43 <<https://doi.org/10.37695/PKMCSR.V3I0.896>>.

Juitania Juitania and I Gede Adi Indrawan, ‘Dampak Penggunaan Konten Youtube Terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa Universitas Pamulang’, *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5.1 (2020) <<https://doi.org/10.30998/SAP.V5I1.6539>>.



- 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.

perkembangan teknologi nirkabel dan infrastruktur jaringan internet, banyak pembuat konten membagikan pengetahuan yang dimiliki dengan memanfaatkan rekaman video hingga publikaasi secara gratis kepada target sasaran. Meningkatnya kebutuhan informasi terutama informasi yang disajikan dalam bentuk video, audio, dan audio visual menyebabkan semakin luasnya perkembangan teknologi nirabel dan infrastruktur jaringan internet. Dalam penyampaian materi, Content Creator berikhtiar menyajikan informasi yang bermanfaat secara menyeluruh dan dapat dipahami dengan cepat, hingga menggunakan intonasi dalam menyampaikan materi tanpa kaidah akademik, sehingga pemirsa video merasa bahwa informasi yang mereka dapatkan dari youtube lebih mudah dan lebih banyak daripada dari guru di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode media *culture* yaitu salah satu metode peelitian uang digunakan untuk menganalisa media sosial layanan *streaming* video berbagi *Youtube*, dengan fokus chanel yang lebig berfokus pada bidang kreatif media dan aplikasi dari berpikir imajinatif..¹⁹

10. Jurnal yang berjudul “Sosialisasi Pembuatan Konten *Kreativitas* dan Menciptakan Inovasi Baru bagi Generasi Muda Dimasa Pandemi” oleh Ravena Dellarosa, Rizal Akbar Maulana, Jaylani Rahman, Kareynina Sarah Bila, Hamidah Handayani Haidilia Maharani (2021). Tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah untuk memberikan informasi dan kesadaran kepada anggota Binar *Community Learning Activity Center* (PKBM) di Jombang, Tangerang Selatan. Di masa pandemi Covid-19, teknik kegiatan ini adalah mengunjungi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dan memberikan penjelasan serta perbincangan tentang perlunya pengembangan konten kreatif digital untuk meningkatkan kreativitas dan menghasilkan penemuan baru. Para peserta mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang makna konten yang baik dan mendidik, serta berbagai jenis aplikasi pembuatan konten

¹⁹ Muhammad Rusdi Tanjung, ‘Video Chanel Youtube Sebagai Media Baru Pembelajaran Creative Art’, *PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 6.2 (2021), 114–23 <<https://doi.org/10.22303/PROPORSI.6.2.2021.114-123>>.



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.

digital yang tersedia di smartphone dan langkah-langkah yang terlibat dalam membuat konten kreatif digital, sehingga anggota Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Binar akan lebih tertarik untuk membuat konten kreatif digital ke depannya untuk meningkatkan kreativitas dan menciptakan inovasi baru di masa pandemi.²⁰

2 Landasan Teori

Kerangka teori akan dibahas dalam rangka melestarikan atau menjelaskan konsep-konsep teoritis yang terkait dengan subjek penelitian. Kerangka teori mencakup pengertian-pengertian yang akan memudahkan untuk memecahkan tantangan-tantangan teoretis.

2.2.1 Media Sosial

Media sosial merupakan salah satu media online yang menghubungkan seseorang dengan orang lainnya menggunakan teknologi berbasis web yang berperan dalam mengadakan perubahan komunikasi satu arah menjadi komunikasi dua arah atau dialog interaktif. Tujuannya adalah untuk memudahkan seseorang berinteraksi dengan orang lain dengan memanfaatkan jejaring social sebagai media penyampaian pesan.

Dan saat ini frekuensi penggunaan sosial media dari hasil kuisioner mencapai 80% menggunakan sosial media diberbagai *platform* dalam kurun waktu 24 jam. Dan pemilikan *account* media sosial satu orang memiliki lebih dari 1 *account* dengan penggunaan yang berbeda-beda.

Tujuan media sosial menurut Chris Brogen sendiri adalah satu instrument baru untuk berkomunikasi dan dapat

²⁰ Ravena Dellarosa and others, 'Sosialisasi Pembuatan Konten Kreatif Digital Guna Meningkatkan Kreativitas Dan Menciptakan Inovasi Baru Bagi Generasi Muda Dimasa Pandemi', *Jurnal PADMA: Pengabdian Dharma Masyarakat*, 1.3 (2021), 2021 <<https://doi.org/10.32493/JPDM.V1I3.11433>>.

dikombinasikan jenis interaksi yang sebelumnya masyarakat tidak mengetahuinya.²¹

Berikut ini adalah definisi dari media sosial menurut beberapa peneliti²²:

1. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein

Mengartikan media sosial sebagai kumpulan aplikasi berbasis Internet yang memfasilitasi pembuatan dan pertukaran konten buatan pengguna yang dibangun di atas ideologi dan teknologi Web 2.0.

2. McGraw Hill Dictionary

Orang-orang dalam suatu organisasi memanfaatkan media sosial untuk berkomunikasi satu sama lain dengan menghasilkan, berbagi, dan *sharing* informasi dan ide. Komunitas dan jaringan virtual

3. Mark Hopkins

Media sosial merupakan frasa luas yang mencakup tidak hanya banyak platform Media Baru, tetapi juga sistem seperti *FriendFeed*, *Facebook*, dan lainnya yang biasa disebut sebagai jejaring sosial. Premisnya adalah bahwa *platform* media yang beragam mencakup komponen media sosial dan dapat digunakan sebagai saluran komunikasi publik.

4. P.N. Howard dan M.R Parks

Media sosial terdiri dari tiga komponen: infrastruktur informasi, alat untuk memproduksi dan mendistribusikan konten media, dan media sosial. Individu, perusahaan, dan industrilah yang membuat dan mengkonsumsi media informasi

²¹ Adimas Ryvo and others, *Peradaban Media Sosial Di Era Industri 4.0* (Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan ..., 2020), IX.

²² Mursidul Amin, 'PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 7 BANJARMASIN' <<https://doi.org/10.31219/OSF.IO/JYZKE>>.



dalam bentuk digital, yang dapat berupa komunikasi personal, berita, ide, dan produk secara budaya.

5. Michael Cross

Media sosial adalah kata yang mengacu pada berbagai teknologi yang digunakan untuk menyatukan orang, berbagi informasi, dan berkomunikasi melalui konten pesan berbasis web. Karena internet terus berkembang, berbagai teknologi dan fitur yang tersedia bagi pengguna juga berubah. Akibatnya, istilah "media sosial" lebih merupakan hipernim daripada referensi khusus untuk penggunaan atau desain yang berbeda.

Menurut berbagai definisi yang diberikan oleh berbagai peneliti, media sosial adalah “media di internet yang memungkinkan pengguna untuk merepresentasikan diri atau berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, dan membentuk ikatan sosial virtual dengan pengguna lain.”

2.2.2 Karakteristik Media Sosial

Jika dibandingkan dengan bentuk media lainnya, media sosial memiliki kualitas yang unik. Salah satunya adalah mengetahui bagaimana media digunakan sebagai alat sosial di dunia maya mengarah ke media sosial. Berikut ini adalah beberapa ciri-ciri media sosial:

1) Jaringan (*Network*) Antarpengguna

Karakteristik media sosial mirip dengan jejaring sosial. Struktur sosial yang berkembang dalam jaringan internet dibangkitkan kembali oleh media sosial. Jaringan yang terbentuk antar pengguna dimediasi oleh peralatan teknologi seperti komputer, ponsel, perangkat mobile, dan tablet. Tujuan dari media sosial adalah untuk menciptakan jaringan antar pengguna. Baik pengguna saling mengenal di dunia nyata (*offline*) atau tidak, kehadiran media sosial memberikan cara



bagi manusia untuk berinteraksi secara mekanis melalui teknologi.

2) Informasi

Informasi telah menjadi komponen penting dari media sosial. Karena, tidak seperti media online sebelumnya, pengguna media sosial membangun representasi identitas mereka, menghasilkan konten, dan terlibat berdasarkan data. Informasi pun telah menjadi komoditas. Di media sosial, informasi diperlakukan sebagai komoditas yang dikonsumsi konsumen. Ini pada dasarnya adalah komoditas yang dibuat dan didistribusikan oleh pengguna itu sendiri. Pengguna dan pengguna lain membangun jaringan sebagai akibat dari aktivitas konsumsi ini, yang pada akhirnya menghasilkan institusi masyarakat jaringan, baik secara sengaja maupun tidak sengaja.

3) Arsip

Pada umumnya, arsip berperan sebagai karakter yang menjelaskan bahwa data telah disimpan dan dapat diakses kapan saja dan di perangkat apa saja oleh pengguna media sosial. Setiap informasi yang diunggah di *Facebook*, misalnya, tidak hilang dengan pergantian hari, bulan, atau tahun. Data akan disimpan tanpa batas waktu dan dapat diakses secara bebas.

4) Interaksi

Secara sederhana, kontak media sosial berbentuk orang-orang yang saling bertukar komentar atau menawarkan indikator seperti suka di *Facebook* atau hati di *Instagram*. Salah satu pembeda antara media lama dan modern dalam kajian media adalah interaksi (media baru).

5) Simulasi Sosial



- 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.

Di dunia maya, media sosial diartikan sebagai media yang memiliki karakter sebagai media kemajuan masyarakat (*society*). Pengguna (*user*) dapat dianggap sebagai warga digital karena sifatnya yang terbuka dan tidak dibatasi. Media sosial, seperti halnya masyarakat dan negara, memiliki norma dan etika yang mengikat penggunanya. Media sosial tidak lagi menggambarkan realitas; itu sudah menjadi kenyataan tersendiri, dengan apa yang dibagikan di media sosial menjadi lebih nyata (aktual) daripada apa yang dibagikan di kehidupan nyata.

6) Konten oleh pengguna

Fitur lain dari media sosial adalah materi yang dibuat pengguna, kadang-kadang dikenal sebagai *user generated content* (UGC). Konten pengguna ini menunjukkan bahwa pemirsa media sosial tidak hanya membuat materi, tetapi juga mengonsumsi konten yang dibuat oleh orang lain. Konten ini adalah bentuk baru dari interaksi budaya di mana individu berpartisipasi baik sebagai pencipta dan konsumen konten yang dihasilkan di dunia online.

7) Penyebaran (*Share*)

Fitur lain dari media sosial adalah menyebarkan atau berbagi. Berbagi adalah fitur media sosial yang menunjukkan bagaimana orang-orang yang terlibat berbagi dan menghasilkan informasi pada saat yang bersamaan. Misalnya, komentar yang bukan sekadar opini tetapi berisi data fakta terkini menjadi tujuan pengembangan ini. Konten tidak hanya dibuat oleh audiens pengguna di media sosial, tetapi juga diedarkan secara manual oleh pengguna lain.²³

²³Rulli Nasrullah, 'Teori Dan Riset Cybermedia', 2014, 252.



- 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.

2.2.3 Youtube

Youtube merupakan sebuah situs *web* yang berjalan di internet, di mana pengguna dapat mengunggah atau menampilkan film atau animasi untuk ditonton dan dinikmati oleh banyak orang. Karena jumlah penonton *Youtube* yang banyak, sebuah media promosi mungkin cukup menguntungkan. Namun, mengingat jumlah pelanggan *Youtube* yang besar, tidak diragukan lagi akan terjadi persaingan yang ketat, terutama dalam hal operasional periklanan. Di sinilah diperlukan media yang dapat menunjukkan orisinalitas dalam proses promosi.²⁴

Kehadiran *Youtube* memiliki dampak yang sangat besar bagi masyarakat, terutama bagi orang-orang yang memiliki hobi membuat video, mulai dari film pendek, dokumenter hingga video *vlog*, namun tidak memiliki sarana finansial untuk menyiarkan karyanya. *Youtube* mudah digunakan, tidak membutuhkan banyak uang, dan dapat diakses dari mana saja, asalkan Anda memiliki perangkat yang sesuai. Ini memungkinkan pembuat video amatir untuk memposting dan mempublikasikan karya mereka secara bebas. Jumlah penayangan di video mereka akan bertambah jika mereka dihargai dengan baik. Banyak perusahaan akan diundang untuk menampilkan iklan di video berikut pemirsa.

2.2.4 Konten

Konten Kreatif merupakan suatu konten yang mencakup informasi berupa item-item yang dikembangkan dengan menggunakan berbagai cara yang masih bagus atau item lama yang telah dikemas ulang untuk mengikuti perkembangan zaman. *Content Digital Creative* adalah teknik penyajian informasi secara orisinal menggunakan media baru, seperti hiburan, berita, atau jenis

²⁴ Muhammad Rusdi Tanjung, 'Video Chanel Youtube Sebagai Media Baru Pembelajaran Creative Art', *PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 6.2 (2021), 114–23 <<https://doi.org/10.22303/PROPORSI.6.2.2021.114-123>>.



- 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.

informasi lainnya. Artikel, video, audio, dan multimedia semuanya dapat digunakan sebagai contoh konten kreatif digital.²⁵

2.2.5 Proses Produksi Video

Proses produksi merupakan tatacara, metode, atau teknik untuk meningkatkan manfaat suatu barang dengan menggunakan kembali sumber daya manufaktur saat ini (peralatan, sumber daya manusia, bahan, dan dana). Proses produksi adalah suatu langkah atau tahapan dari suatu kegiatan untuk mengubah suatu input menjadi suatu output yang memiliki nilai tambah, seperti pembuatan video konten *youtube* video tutorial, iklan, eksperimen, dan review, yang meliputi proses pra produksi, yaitu tahap sebelum melakukan produksi pembuatan konten *YouTube*, serta proses pasca produksi, seperti proses pengeditan. Produksi adalah titik awal untuk desain produksi atau titik akhir untuk semua tahap produksi. Akibatnya, saat menghasilkan, diperlukan referensi dasar yang jelas. Rujukan mendasar ini tidak dapat dipisahkan; pada kenyataannya, mereka harus saling melengkapi.

Produksi adalah landasan desain produksi atau penghubung dari semua tahapan produksi. Alhasil, saat berkreasi, diperlukan fondasi yang kokoh. Rujukan mendasar ini tidak dapat dipisahkan; pada kenyataannya, mereka harus saling melengkapi. Berikut ini adalah beberapa referensi dasar:

- a. Tindakan berpikir menghasilkan ide. Di sinilah seorang produser harus bisa menghasilkan ide yang solid, yang kemudian bisa digunakan untuk membuat video klip, iklan, atau acara televisi. Biasanya, konsep ini harus dalam tahap pra-produksi.

²⁵ Ravena Dellarosa and others, 'Sosialisasi Pembuatan Konten Kreatif Digital Guna Meningkatkan Kreativitas Dan Menciptakan Inovasi Baru Bagi Generasi Muda Dimasa Pandemi', *Jurnal PADMA: Pengabdian Dharma Masyarakat*, 1.3 (2021), 2021 <<https://doi.org/10.32493/JPDM.V1I3.11433>>.



- 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.

- b. *Events for Performers* Keberhasilan sebuah pertunjukan sangat dipengaruhi oleh para performernya. Karena para artis akan memberikan hiburan yang disuguhkan dengan cara yang menarik
- c. Peralatan merupakan salah satu kebutuhan untuk dapat melakukan suatu produksi. Dari kabel sederhana hingga kamera besar dan mahal serta peralatan lainnya, semuanya tercakup.
- d. Kelompok kerja Produksi Nantinya, kelompok kerja produksi ini akan menangani pekerjaan yang telah dijadwalkan sesuai dengan ide awal yang telah dicerna dan direncanakan dengan baik.
- e. Setiap produksi memiliki penonton. Tanpa penonton, produksi tidak akan berarti apa-apa, karena dengan jumlah penonton yang begitu besar, perusahaan yang menyediakan dana (Sponsor) akan ikut serta dalam pendanaan.²⁶

2.2.6 Teori Produksi Program

Tahap pelaksanaan suatu produksi mencakup banyaknya peralatan yang digunakan, orang dan dengan sendirinya biaya yang besar, selain memerlukan suatu organisasi yang rapi juga perlu suatu tahap pelaksanaan produksi yang pasti dan efisien. Terdapat tiga bagian yang lazim dalam proses produksi yang disebut dengan *standard operation procedure* (SOP), sebagai berikut:

1. Pra Produksi (Perencanaan dan Persiapan)

Pra Produksi merupakan tahap paling penting dalam proses produksi video, di mana semua tahap produksi yang paling penting dimulai. Semakin mudah proses produksi video, semakin baik rencana produksinya. Rapat perencanaan produksi diadakan oleh Millerson untuk memulai tahap pra-produksi (konsep program, tujuan, dan sasaran yang ingin dicapai). Ide, model produksi, audiens target, estimasi biaya,

²⁶ Darwanto., 'Televisi Sebagai Media Pendidikan', 2007, 345.

casting, dan desain set semuanya diperlukan selama tahap pra-produksi.

Pra produksi dijelaskan sebagai berikut dalam buku Fred Wibowo tentang teknik produksi program televisi: “Pra produksi merupakan langkah penting dalam produksi suatu acara karena memerlukan berbagai persiapan. Langkah pra produksi dipecah menjadi tiga bagian:

- a) Proses penghasilan ide. Ketika seorang produser menemukan ide atau gagasan, tahap ini dimulai. Sebuah studi audiens dilakukan berdasarkan konsep ini. Setelah survei selesai dan ditemukannya data yang dapat dipercaya, produser atau penulis naskah memasukkannya ke dalam naskah.
- b) Perencanaan. Menentukan masa kerja, menyelesaikan skenario, dan memilih artis, lokasi, dan kru adalah bagian dari langkah ini. Penyajian rencana pengeluaran dan alokasi, selain perkiraan dana, merupakan bagian dari perencanaan yang harus dilakukan secara cermat dan menyeluruh.
- c) Persiapan. Semua kontrak, izin, dan korespondensi diselesaikan pada tahap ini. Pengembangan dan pelatihan artis, serta penelitian dan perolehan peralatan yang diperlukan. Semua persiapan ini harus dilakukan sesuai dengan jadwal yang ditetapkan.²⁷

2. Produksi (Pelaksanaan)

Produksi adalah tahap pengambilan data yang dibutuhkan sesuai *script* dan *storyboard*. *Output* dari tahap produksi adalah kumpulan *footages* yang berasal dari proses



- 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.

²⁷ Fred Wibowo, 'Teknik Produksi Program Televisi' (Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2007).



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.

shooting dan pengumpulan *footages*.²⁸ Selama tahap produksi pembuatan video konten *Youtube*, dengan mengikuti metode produksi pengambilan video yang baik dan tetap diarahkan oleh konsep yang ada. Intinya, tahap produksi ini menangkap kejadian sebenarnya dari adegan produksi video yang nantinya akan digunakan untuk membuat konten *YouTube*.

Sementara Morissan menjelaskan, proses produksi terbagi menjadi beberapa tahapan, antara lain:²⁹

- a) *Organizing*: tahapan organizing merupakan tahapan dalam proses penentuan, penyusunan, baik struktur organisasi, pengelompokkan sumber tenaga manusia, lokasi organisasi, hingga teknik yang digunakan unyuk mencapai tujuan yang telah ditentukan yang berlandaskan pada komunikasi satu sama lain.
- b) *Actuating*: pada tahapan sebelumnya dengan tujuan mengorganisasikan anggota dalam stuktur organisasi guna memberi arahan dan motivasi demi optimalisasi kinerja yang dilakukan. Proses tersebut diharapkan terjalannya komunikasi yang baik dengan adanya tindakan (*actuating*) yang pasti dan jelas dalam sebuah tim dan meningkatnya kinerja para anggota untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam sebuah organisasi.
- c) *Controlling*: kinerja yang dihasilkan oleh anggota organisasi perlu adanya pengawasan berupa penilaian berdasarkan pada berhasil atau tidaknya tujuan yang dituntukan sebuah perusahaan atau organisasi.

²⁸ Alvia Adie Pradana, Bayu Widodo, and Aditya Eka Purwanto, 'Produksi Video Konten Religi Kamus Ustadz Untuk Aplikasi ROOV Di PT MNC Networks', *Jurnal Sains Terapan*, 7.1 (2017), 38–55 <<https://doi.org/10.29244/JSTSV.7.1.38-55>>.

²⁹ M A Morissan, *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi Ed. Revisi* (Prenada Media, 2018).

3. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap mengolah data-data yang diambil ditahap produksi, sehingga bisa menjadi bahan jadi/*final* yang siap untuk diedarkan.³⁰ Sedangkan menurut Andi Fachruddin pasca produksi dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya:

- a) *Capturing*, diartikan sebagai proses pengiriman *audio visual* dari kaset digital ke dalam *harddisk* computer, sehingga menghasilkan materi editing dalam berbentuk file.
- b) *Logging*, merupakan proses dalam pembuatan struktur atau susunan daftar gambar dari kaset hasil shooting secara detail disertai dengan mencatat time *code*-nya.
- c) *Editing Pictures*, disusun dan dirangkai mejadi produk final (*final product*)
- d) *Editing Sound*, penyuntingan suara yang disinkronkan pada gambar serta menghidupkan suasana melalui ilustrasi musik.
- e) *Final Cut*, merupakan proses yang dilakukan untuk hasil akhir dari bauran suara dan gambar. Proses pasca produksi lebih berfokus pada program-program yang bersifat tidak langsung (*recording*) atau masih bias diedit. Hal ini dikarekan pada saat siaran langsung biasanya di direct pada *panel switcher* oleh *program director* (PD) untuk kemudian ditransmisikan secara langsung (*Live*) ke pemirsa. Untuk program yang bersifat langsung biasanya hanya dilakukan evaluasi sebagai tahapan akhir dari keseluruhan produksi dan penayangan program.³¹



Hendi Hendratman, 'The Magic of Adobe Premiere Pro', *Jakarta: Informatika*, 2017.
 Andi Fachruddin, 'Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi', ed. by Jeffrey, 2012, 492.

Namun, Pasca produksi lebih berfokus pada program-program yang bersifat tidak langsung (*recording*), karena untuk siaran langsung biasanya di direct pada *panel switcher* oleh program *director* (PD) untuk kemudian ditransmisikan secara langsung (*Live*) ke pemirsa.³²

Tatacara atau teknik pengambilan gambar dalam proses produksi televisi, meliputi:

- a. *LONG SHOOT* atau LS, teknik pengambilan gambar yang menampilkan keseluruhan tubuh, mulai dari kepala hingga ujung kaki.
- b. *VERY LONG SHOOT* atau VLS, teknik pengambilan gambar yang menampilkan objek yang berada ditengah lingkungan sekitarnya. Bukan hanya menampilkan objek namun juga mencakup *background* sekitar.
- c. *WIDE ANGLE* atau sudut lebar adalah ukuran pengambilan gambar yang memasukan keadaan sekeliling, jadi sudut lebar memberikan pandangan atas keseluruhan keadaan.
- d. *MEDIUM LONG SHOOT* atau MLS, teknik pengambilan gambar yang menampilkan objek mulai bagian kepala sampai tepat dibawah lutut.
- e. *MID SHOOT* atau MS, teknik pengambilan gambar yang menampilkan objek mulai bagian kepala sampai pinggul. Ukuran MS berfungsi untuk menunjukan siapa yang sedang melakukan aksi itu.
- f. *MEDIUM CLOSE UP* atau MCU, teknik pengambilan gambar yang menampilkan objek mulai bagian kepala sampai bahu. Ini merupakan standar pengambilan gambar dalam wawancara.

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.



³²Ciptono Setyobudi, 'Teknologi Broadcasting TV', Jakarta: Graha Ilmu, 2006.



- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- State Islamic University of 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.

- g. *CLOSE UP* atau CU, teknik pengambilan gambar yang memperlihatkan bagian kepala. Dalam merekam suatu subjek yang tengah melakukan aksi yang tengah dilakukan. Gambar CU merupakan elemen utama gambar televisi.
- h. *Big Close Up* atau BCU, teknik pengambilan gambar yang menunjukkan gambar wajah yang memenuhi layar televisi.

Selain itu terdapat juga istilah pergerakan kamera yang digunakan pada saat memproduksi suatu program seperti:

- a. *PAN*, yaitu pergerakan kamera secara horizontal, yaitu gerakan kekanan dan ke kiri.
- b. *TILT*, yaitu pergerakan kamera secara vertical yang terdiri atas gerakan kamera keatas dan kebawah.
- c. *ZOOM OUT*, yaitu pengambilan gambar yang dimulai dari *CLOSE UP* pada suatu objek dan kemudian objek terlihat menjauh dari kamera secara gradual memperlihatkan lingkungan disekitar subjek.
- d. *ZOOM IN*, yaitu teknik pengambilan gambar yang dimulai dengan sudut pengambilan yang melebar (*wide*) dan kemudian bergerak mendekati kearah subjek.
- e. *TRACK*, yaitu pergerakan kamera secara konstan, caranya dengan meletakkan kamera pada suatu benda bergerak.³³

2.3 Kerangka Pemikiran

Kajian tentang hubungan antara teori dan beragam pengertian yang ada dalam rumusan masalah dikenal sebagai kerangka berpikir. Jika peneliti hanya memiliki satu variabel, kerangka memungkinkan peneliti untuk menyajikan deskripsi teoritis dari variabel. Artinya, untuk tujuan penelitian. Kerangka konseptual frase digunakan dalam beberapa yang deskriptif.³⁴

³³ M A Morissan, *Jurnalistik Televisi Mutakhir* (Kencana, 2010).

³⁴ Rachmat. Kriyantono and Burhan. Bungin, 'Teknik Praktis Riset Komunikasi', 2006,



- 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.

Untuk mengetahui bagaimana studi deskriptif tentang proses produksi pembuatan video konten *YouTube Woodworker by Adhie Pane*, maka peneliti mengemukakan kerangka pikir sebagai berikut :

1. Pra Produksi

Pra produksi adalah langkah paling penting dalam produksi televisi, dan mencakup semua tahap persiapan sebelum dimulainya produksi video. Semakin baik perencanaan produksi, maka akan semakin mudah pula proses produksi televisi.³⁵

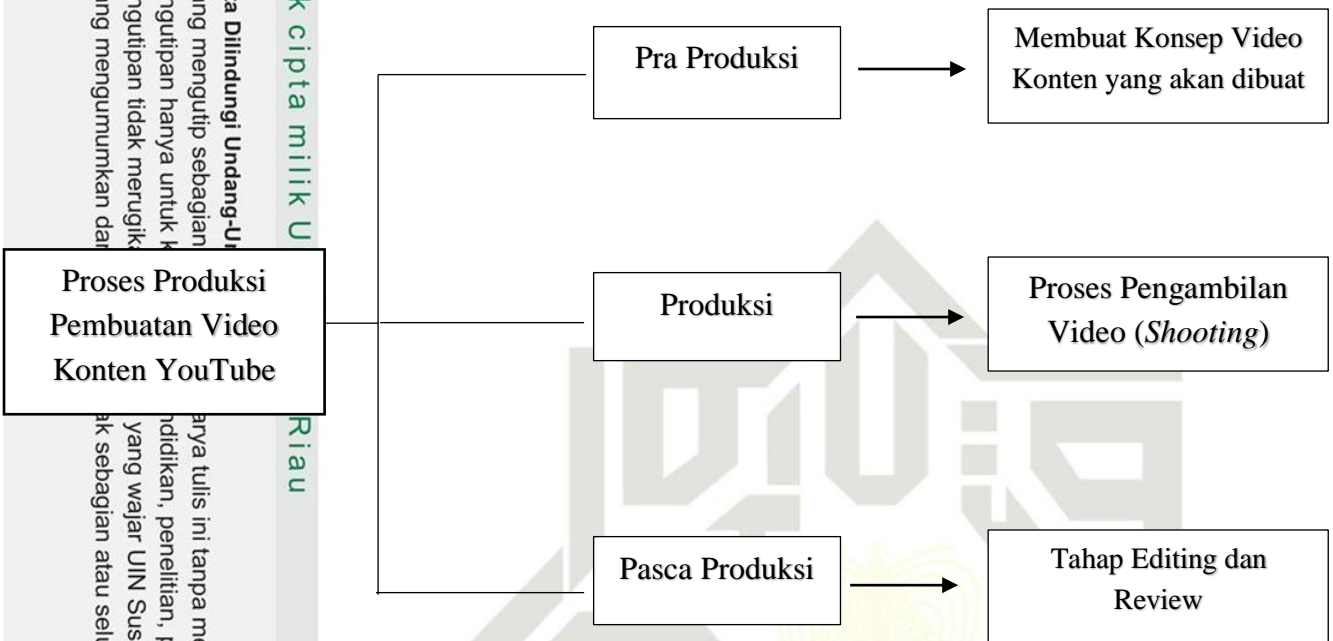
Maksud dari pra produksi dalam penelitian ini adalah tahap perencanaan yang terjadi di pembuatan video konten Adhie Pane, ini meliputi: Membuat konsep video konten yang akan dibuat.

2. Produksi. Setelah Anda menyelesaikan tahap perencanaan, Anda dapat melanjutkan ke tahap produksi atau proses pengambilan video (*shooting*).

3. Tahap pasca produksi. Setelah tahap pra-produksi, langkah terakhir selesai, dan produksi berjalan lancar. Kemudian beralih ke pasca produksi. *Editing* dan *Review* adalah contohnya.

- a. *Editing* adalah proses menggabungkan semua foto yang diedit yang diambil pada saat pembuatan video, serta audio.
- b. *Review* adalah proses pengecekan ulang video yang telah diedit sebelum dirilis ke publik.

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



Sumber: Analisis Peneliti, 2022



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian
 - a. Pengutipan hanya untuk
 - b. Pengutipan tidak merugikan
2. Dilarang mengumumkan dan

© Hak cipta milik U

Proses Produksi Pembuatan Video Konten YouTube

Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

any tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
ndidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
yang wajar UIN Suska Riau.
ak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Dalam penulisan penelitian, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini berfokus pada interpretasi peneliti terhadap teori-teori yang ada. Penelitian kualitatif mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang luas tentang realitas sosial perspektif partisipan. Pemahaman tersebut tidak dapat ditentukan terlebih dahulu, melainkan dicapai setelah menelaah realitas sosial yang menjadi subjek penyelidikan, dan kemudian menarik kesimpulan berupa pengetahuan yang luas tentang fakta-fakta tersebut.³⁶

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang mengacu pada fenomena, yaitu gambaran suatu kejadian atau keadaan dengan mendeskripsikan yang sebenarnya-benarnya terjadi di lapangan secara jelas dan mendalam. Tidak ada yang mencari koneksi, tidak ada yang menguji hipotesis, dan tidak ada yang membuat prediksi.³⁷

1.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Duri Kabupaten Bengkalis Riau yang diteliti oleh Amedy Ramadhana dalam waktu 3 bulan setelah seminar proposal.

1.3 Sumber Data Penelitian

Pendekatan penelitian kualitatif sangat mempengaruhi sumber data, yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data berikut digunakan dalam penelitian ini:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti untuk keperluan penelitian.³⁸ Karena akan digunakan

³⁶ Conny R. Semiawan, 'Metode Penelitian Kualitatif - Prof. Dr. Conny R. Semiawan - Google Buku', *Grasindo*, 2010, 168.

³⁷ Deddy Mulyana, Solatun Muhammad Djamil, and Lely Arrianie., 'Metode Penelitian Komunikasi Contoh-Contoh Penelitian Kualitatif Dengan Pendekatan Praktis', 2008, 451.

³⁸ Arikunto Suharsimi, 'Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik', *Jakarta: Rineka Cipta*, 2006, 120–23.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan 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.

sebagai item studi, maka harus dievaluasi dengan cermat saat mencari sumber data utama.

Sumber data primer peneliti dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dengan Adhie pane selaku pemilik akun *youtube* tersebut.

2. Sumber data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data penelitian yang dikumpulkan melalui penggunaan media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain).³⁹ Data sekunder penulis berbentuk hasil dokumentasi.

4 Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini adalah pemilik channel youtube Adhie Pane itu sendiri yaitu Adhie dalam mengetahui bagaimana studi deskriptif tentang proses produksi pembuatan video konten *woodworker* oleh Adhie Pane.

5 Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data adalah yang paling strategis dan diperlukan dalam penelitian karena jika penulis tidak tahu bagaimana mengumpulkan data, dia tidak akan dapat menemukan data yang andal yang memenuhi persyaratan yang ditetapkan. Karena tujuan pengumpulan data adalah mengumpulkan informasi dari banyak sumber.⁴⁰ Wawancara dan dokumentasi digunakan penulis sebagai prosedur pengumpulan data untuk memperoleh informasi kualitatif. Berikut ini adalah beberapa instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data:

1. Observasi

Metode ini memerlukan pengamatan dari peneliti terhadap subjek penelitian, seperti saat melakukan eksperimen. Lembar observasi, pedoman, observasi, dan jenis instrumen lainnya dapat digunakan.⁴¹

³⁹ Pror Dr H M Burhan Bungin and S Sos, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi Kedua* (Kencana, 2005).

⁴⁰ Moehar Daniel, 'Metode Penelitian Sosial Ekonomi', *Bumi Aksara. Jakarta*, 2002.

⁴¹ Haji Ardial, 'Paradigma Dan Model Penelitian Komunikasi', *Jakarta: Bumi Aksara*, 2014.



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. Teknik Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah metode pengumpulan informasi dengan cara bertanya dan menjawab pertanyaan yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Definisi lain dari teknik wawancara adalah metode komunikasi antara dua orang di mana satu orang mencari informasi dari yang lain dengan mengajukan pertanyaan dengan tujuan tertentu dalam pikiran. Wawancara dengan Struktur Jika peneliti atau pengumpul data yakin tentang informasi yang akan diperoleh, wawancara terstruktur digunakan sebagai strategi pengumpulan data.⁴² Dalam pengertian peneliti atau pengumpul data, instrumen disiapkan berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah peneliti siapkan.

3. Teknik Dokumentasi

Pendekatan dokumentasi adalah proses yang menggunakan data dari karya atau warisan untuk menentukan apakah sesuatu itu baik di cetak atau tidak. Mencari data tentang hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, risalah rapat, legger, agenda, dan sebagainya merupakan strategi dokumentasi.

Dokumentasi, dalam pengertian lain, adalah salah satu prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial, terutama proses untuk menelusuri data historis.⁴³

2.6 Validasi Data

Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk mengungkap kebenaran objektif. Akibatnya, keandalan data sangat penting. Penelitian kualitatif dapat memperoleh kredibilitas (kepercayaan) dengan memastikan kebenaran data. Triangulasi digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui kebenaran data. Tujuan triangulasi adalah untuk menguji tanggapan subjek dengan mempelajari kebenaran menggunakan fakta empiris.

⁴² Deddy Mulyana, 'Metodologi Penelitian Kualitatif (Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya)', 2003.

⁴³ Burhan Bungin, 'Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya)', 2011.



Hak cipta dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang menyalin 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Metode triangulasi data apa yang digunakan dalam penelitian ini? Analisis jawaban dan bandingkan dengan bukti empiris untuk melihat apakah jawaban tersebut benar.

7. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah teknik untuk memeriksa data yang ada; itu adalah alat terakhir yang kami gunakan setelah mengumpulkan data penelitian. Menurut Miles dan Huberman, analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif melalui prosedur reduksi, penyajian data, dan verifikasi. Analisis data adalah proses penyederhanaan data sehingga lebih mudah dibaca dan dianalisis.⁴⁴

Teknik berpikirnya bersifat induktif, artinya penelitian ini akan merinci suatu kajian yang dimulai dengan fakta-fakta dan pengalaman-pengalaman konkrit, kemudian menarik generalisasi dari keduanya. Penelitian deduktif, di sisi lain, didasarkan pada pengetahuan yang bersifat umum dan berangkat dari pengetahuan umum.

Prosedur analitis dalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan dari berbagai sumber, dan teknik pengumpulan data bervariasi, menurut Sugiyono (triangulasi).⁴⁵ Bekerja dengan data, mengorganisasikannya, memilahnya menjadi sesuatu yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menentukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain adalah bagian dari analisis data kualitatif.⁴⁶

Dengan uraian di atas, peneliti menggunakan metodologi analisis data deskriptif-kualitatif, yang mendefinisikan mengkarakterisasi masalah yang diteliti dalam bentuk frasa yang berasal dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Proses produksi pembuatan video konten YouTube *Woodworker* oleh Adhie Pane yang akan diteliti.

⁴⁴ Burhan Bungin, 'Analisis Data Penelitian Kualitatif', 2007.

⁴⁵ P. Dr. Sugiyono, 'Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D', CV. Alfabeta, Bandung, 2008.

⁴⁶ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (PT Remaja Rosdakarya, 2021).

BAB IV

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1 YouTube

4.1.1 Pengertian dan Sejarah YouTube

YouTube merupakan sebuah aplikasi yang berasal dari perusahaan besar yang berisikan koleksi *user generated content*. YouTube berisikan ribuan hingga jutaan film pendek dan beberapa potongan episode televisi, dan ratusan film *full-length*. Aplikasi ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton maupun berbagi postingan dan menampilkan video maupun animasi dengan tujuan dapat dinikmati banyak orang.⁴⁷

Setiap hari YouTube melayani lebih dari dua miliar video hingga menjadi pemimpin yang jelas dalam berbagai video *online*. Banyaknya pengguna YouTube berdampak pada keuntungan pendapatan dalam sebuah promosi dengan menggunakan media baru. Pendapatan utama yang diperoleh YouTube berpedoman pada pendapatan dengan menjual iklan pada halaman *homepage* dan pencarian hasil-hasilnya.

Titik awal dari lahirnya situs video YouTube didukung oleh tiga karyawan perusahaan *finance online PayPal* di Amerika Serikat pada 14 februari 2005. Mereka adalah Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Perusahaan YouTube merupakan perusahaan yang bekantor pusat di San Bruno, California. Nama YouTube sendiri terinspirasi dari sebuah nama kedai pizza dan restoran Jepang di San Mateo, California.⁴⁸

Alasan utama didirikannya YouTube yakni ketika Hurley dan Chen tidak dapat berbagi video dari pesta makan malam, karena email yang digunakan saat itu tidak mengijinkan menerima lampiran video

- 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.

⁴⁷ Gede Lingga Ananta Kusuma Putra, *Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube*, Sekolah Tinggi Desain Bali (2019), 260

⁴⁸ Edy Chandra, *Youtube, Citra Media Informatif Atau Media Penyampaian Aspirasi* pribadi, Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni, Vol. 1, No. 2, 2017, 407



- 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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dalam ukuran yang besar. Dengan demikian mereka memutuskan untuk mendesain situs video sharing sederhana yang kemudian menjadi salah satu situs komunitas video sharing yang paling populer di internet.⁴⁹

Peluncuran ini telah memberi kemudahan miliaran pengguna untuk menemukan, menonton, dan membagikan beragam video. Situs aplikasi ini menyediakan forum untuk beberapa pengguna agar saling berhubungan, memberi informasi, dan menginspirasi pengguna lain di seluruh dunia, serta bertindak sebagai platform distribusi bagi pembuat konten asli (*content creator*) dan pengiklanan, baik besar maupun kecil.⁵⁰

Setahun sejak peluncurannya, tahun 2006 YouTube telah menjadi situs yang bertumbuh dengan cepat. Dengan diunggahnya video baru sebanyak 65.000 dan mencapai 100.000 video hingga Juli 2006 ke situs YouTube. Rekor tersebut mampu menembus 5 situs terpopuler di situs alexa.com, jauh mengalahkan situs MySpace.com. Pada bulan Juni 2006 situs video YouTube memasuki bidang kerjasama pemasaran dan pengiklanan dengan NBC.⁵¹

Memasuki awal pasar internasional, pada Oktober 2006 saham situs YouTube dibeli oleh internet pencari raksasa, Google dengan nilai USD 1,65 juta. Perusahaan ini resmi beroperasi sebagai anak perusahaan Google dan memakai Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna amatir (*content creator*) seperti blog video, video orisinal pendek dan video pendidikan. Pada saat inilah permulaan situs YouTube mulai berkembang dan mencapai masa-masa kemapanan di tingkat internasional. Pada awal masa kejayaan situs video YouTube mendapat penghargaan melalui majalah PC world dan mendapat julukan Sembilan dari sepuluh produk terbaik di tahun 2006.⁵²

⁴⁹ Feronika Azmil, *Sejarah Singkat Youtube Situs Video Sharing Terbesar*, 2013
⁵⁰ Rulli Nasrullah, *Media Sosial*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), 17
⁵¹ Edy Chandra, *Opcit*, 406
⁵² *Ibid*



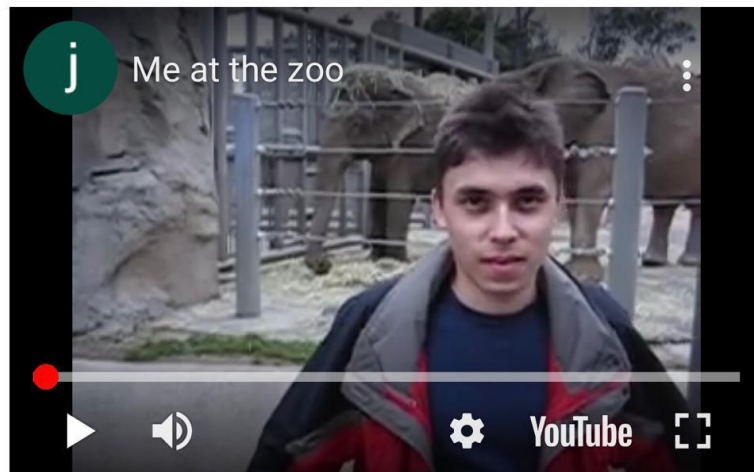
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. 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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Video pertama di Youtube berjudul ‘*Me at the zoo*’ berdurasi 19 detik. Video ini berisi penampilan pendiri YouTube, yakni Jawed Karim di San Diego Zoo. Video tersebut diunggah pada 24 April 2005 dan masih tersimpan di situs YouTube sampai saat ini. YouTube menawarkan uji beta pada Mei 2005, enam bulan setelah peluncuran resmi pada November 2005.

Gambar 4.1
Video Pertama YouTube



Sumber : cnnindonesia.com

Dalam perkembangannya, situs YouTube telah bekerjasama dengan instansi swasta maupun pemerintahan lainnya, yaitu :⁵³

- a. Juli-Agustus 2007, menyelenggarakan siaran bersama CNN acara debat Presiden Amerika
- b. November 2008, menyelenggarakan acara TV episode dan film secara *online* dengan kerjasama dengan instansi media swasta di Amerika, seperti : Lions Gate, CBS, NBC, Fox, dan Disney
- c. Awal tahun 2009, situs video YouTube melakukan registrasi domain situs (www.YouTube-nocookie.com) untuk koleksi video yang berada dalam wilayah hukum pemerintahan Amerika. Pada bulan

⁵³ *Ibid*, 407



- 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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

November, YouTube meluncurkan siaran pertunjukan bagi penontondi Inggris yang menayangkan 4000 pertunjukkan yang berasal dari 60 pihak ketiga yang bekerjasama dengan YouTube.

d. Maret 2010, situs YouTube mulai menayangkan beberapa konten tertentu secara gratis, termasuk 60 pertandingan krtiket *Indian Premier League*. Menurut YouTube, ini merupakan siaran acara olahraga besar via Internet pertama di dunia yang bersifat gratis.

Selanjutnya, pada 31 Maret 2010, YouTube merilis desain situs baru dengan tujuan menyederhanakan antarmuka dan meningkatkan waktu yang digunakan pengguna di situs ini. Pada bulan Mei 2010, YouTube mencetak lebih dari dua miliar video per hari, jumlah yang dianggap dua kali lipat penonton Primetime di ketiga jaringan televisi terbesar di Amerika Serikat. Pada Mei 2011, dalam laporannya di blog perusahaan, YouTube menerima lebih dari tiga miliar kunjungan per hari. Pada Januari 2012, kunjungan per hari YouTube melebihi empat miliar kunjungan per hari. Pada Oktober 2010, CEO YouTube, Hurley menyatakan mengundurkan diri dari jabatannya dan menjadi penasihat perusahaan. Pada November 2011, jejaring sosial Google+ terintegrasi langsung dengan YouTube dan penjelajah web Chrome, sehingga video YouTube dapat ditonton di Goggle+. Pada Desember 2011, YouTube meluncurkan antarmuka yang ditandai dengan tampilan video YouTube di tengah halaman utama. Pada saat yang sama, versi logo YouTube dipasang dengan bayangan merah yang lebih gelap.⁵⁴

UIN SUSKA RIAU

Gambar 4.2
Perkembangan Logo YouTube



Sumber : <https://www.google.com/search?q=perubahan+logo+youtube>

4.1.2 Fitur-Fitur YouTube

Sebagai situs web yang mengumpulkan koleksi video dan film, YouTube mempunyai berbagai fitur yang dapat digunakan pengguna untuk memudahkan penggunaan, diantaranya :

a. *YouTube Editor*

Meskipun fasilitas yang disediakan YouTube terbatas, YouTube mempunyai fitur yang berfungsi sebagai pengedit video secara *online*. Fitur tersebut dapat diakses melalui alamat www.youtube.com/editor.

Fitur yang disediakan YouTube ini hanya mampu mengedit video dengan fungsi dasar pengolahan video, seperti memotong, menggabungkan, memberi transisi, musik, dan memutar video. Meskipun demikian pengguna tetap dapat memberi efek warna, *slow motion*, dan efek canggih lainnya. Penggunaan fitur ini dapat dilakukan dengan mengunggah terlebih dahulu video yang akan diedit. Setelah itu pengguna dapat mengedit video dengan *drag* (menyeret) ke bagian *limeline* YouTube sehingga video dapat dilakukan pengeditan di *YouTube editor*.



- 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.

b. *YouTube Leanback*

YouTube Leanback merupakan fitur yang memungkinkan pengguna menonton video konten sebagaimana layaknya pengguna menonton televisi. Fitur ini menampilkan tayangan video dengan kualitas tinggi. Selain itu, pengguna juga dapat menentukan sendiri ukuran video dengan *full screen*. Kelebihan yang dapat ditentukan pengguna sendiri ini menjadi kelebihan *YouTube leanback*, yaitu pengguna dapat menghubungkan komputer untuk menonton video YouTube dengan Televisi.

c. *Always Play Full HD on Full Screen*

YouTube memiliki pilihan yang secara otomatis memungkinkan pengguna untuk memilih tampilan video yang akan ditonton. Fitur ini terkadang membuat pengguna merasa terganggu dengan adanya perubahan kualitas video saat menonton. Kualitas video akan tiba-tiba berubah pada kualitas video yang lebih rendah bila koneksi internet pengguna lambat.

d. *YouTube Live*

YouTube menyediakan fitur yang memungkinkan pengguna menonton berbagai siaran langsung. Fitur ini dapat diakses melalui alamat www.youtube.com/live, pengguna dapat memilih dari berbagai macam pilihan tontonan. Pengguna juga dapat memanfaatkan fitur *YouTube live* dengan menayangkan video siaran langsung dan membagikannya.

e. *Video Popular*

Pada mulanya situs YouTube mempunyai nama YouTube Chart. Namun saat ini, apabila pengguna mengakses alamat YouTube Chart maka akan diarahkan langsung ke YouTube video, yakni <http://youtube.com/video>. Situs media sosial YouTube ini menampilkan kumpulan video dari berbagai negara. Oleh sebab itu, apabila pengguna membuka tautan YouTube maka akan



- 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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ditampilkan video yang sedang *trending* saat ini pada pagian paling atas.

f. *YouTube Movies*

Situs media sosial YouTube menyajikan fitur yang dapat digunakan pengguna untuk menonton berbagai macam film bioskop secara legal pada alamat www.youtube.com/user/YouTubeMoviesWW. Channel ini menampilkan layar dengan durasi penuh yang digunakan khusus untuk penggemar film dengan berbagai kategori dan berkualitas hingga *full HD*. Film ini diciptakan dengan tujuan mendapat pendapatan dari iklan yang ditampilkan. Meskipun tidak banyak tersedia film *box office*, channel ini mempunyai berbagai macam film menarik dan terkenal hingga terdapat film dari berbagai negara.

4.2 Channel Youtube Adhie Pane

YouTube merupakan salah satu situs jejaring sosial yang berkembang dengan sangat pesat. Situs jejaring sosial yang memungkinkan pengguna membagikan dan menonton video ini mencapai tambahan pengunjung yang signifikan setiap harinya. Banyaknya penonton atau pengguna YouTube berdampak pada keuntungan sebuah promosi dalam media sosial tersebut. Selain keuntungan tersebut, YouTube juga dapat digunakan oleh pengguna baru untuk berbagi dan mencari informasi.

Sebagai media yang gemar diminati di semua kalangan, ketertarikan pengguna terhadap video yang ditonton tidak terlepas dari proses produksi. Video mentahan yang direkam tidak menggugah selera pengguna YouTube untuk menonton kecuali telah diolah atau diedit sedemikian rupa hingga video yang ditampilkan terkesan menarik dan sedap dipandang atau ditonton.

Channel YouTube Adhie Pane dibentuk pada tahun 2019 yang ditandai dengan ketertarikan Adhie Pane dalam bidang usaha perikanan. Ketertarikan tersebut dimulai sejak Adhie Pane pindah tempat tinggal sesudah menikah.



UIN SUSKA RIAU

Tempat tinggal baru tersebut terdapat panglong kayu, yaitu tempat pembuatan kusen dan pintu. Keisengan Adhie Pane saat berkunjung ke panglong kayu tersebut semakin menambah rasa penasaran sebab menemukan sejenis kayu berwarna merah, yakni kayu rengas. Ketertarikan Adhi Pane pada kayu rengas tersebut menimbulkan hasrat untuk membuat sebuah rak bumbu.

Ketertarikan Adhie Pane membuat rak bumbu pertama kali berorientasi pada video YouTube sebagai tutorial. Saat itu, situs YouTube tidak terlalu banyak menyediakan video mengenai tutorial perkayuan. Video yang tersedia mayoritas adalah video yang berasal dari mancanegara. Adhie Pane memutuskan menggunakan tutorial yang tersedia di YouTube sebagai permulaan ketertarikannya pada bidang usaha perkayuan.

Keberhasilan Adhie Pane dalam membuat rak bumbu menambah hasrat untuk membuat sesuatu yang lebih banyak lagi dari bahan kayu. Adhie Pane kemudian membuat rak TV dan beberapa barang lainnya dari kayu yang berorientasi pada tutorial yang ada di YouTube. Karena menurutnya, hanya YouTube yang mampu memberikan ilmu yang bermanfaat secara gratis.

Channel YouTube Adhie Pane terbentuk pada masa Covid-19 yang mengharuskan semua orang tetap berada di rumah. Kesempatan tersebut digunakan Adhie Pane dengan menghabiskan waktu di *workshop* yang didirikannya pada awal tahun 2019, untuk belajar mengenai perkayuan hingga mendokumentasikan setiap proses pembuatan peralatan berbahan kayu lainnya.

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

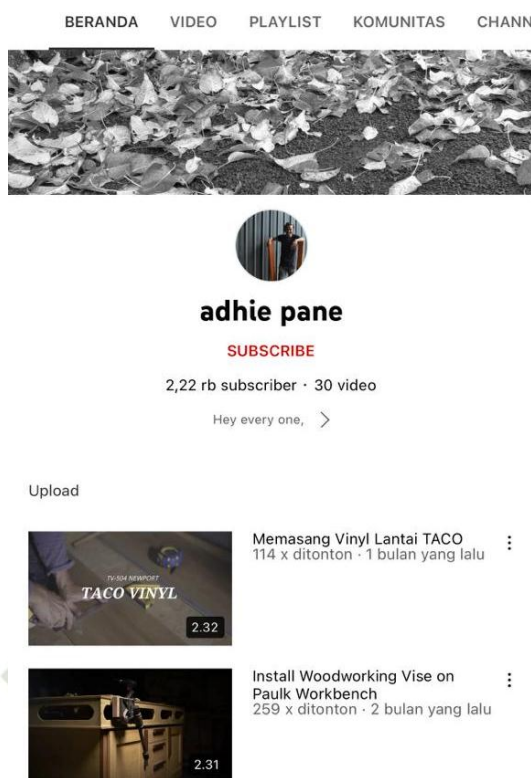
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.

Gambar 4.3

Profil Channel YouTube Adhie Pane



Sumber : Channel YouTube Adhie Pane,

Screenshot pada 1 Juni 2022

Saat ini channel YouTube Adhie Pane memiliki 2,22 ribu subscriber dengan 30 video, dan bertuliskan “*Hey every one*” pada bionya.. Video yang diunggah merupakan informasi dan edukasi mengenai pengolahan kayu hingga tekstil lain, contoh salah satu video adalah “Memasang vinyl lantai TACO.”

Pada mulanya, Adhie Pane mengharapkan dari kerajinan kayu tersebut dapat membuka usaha baru untuknya. Namun kebiasaan Adhie Pane belajar hal baru dari video konten, dan mengingat tidak banyaknya video konten tentang perkayuan yang tersedia di YouTube, akhirnya Adhie Pane tertarik membuat video konten dan membagikannya di situs media sosial tersebut. Ketertarikan ini dilandasi oleh adanya ketertarikan Adhie Pane pada cara



- 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.

seseorang mendeskripsikan atau menjelaskan sesuatu secara audio-visual. Hingga pada akhirnya, Adhie Pane memutuskan mendirikan workshop yang dapat digunakan sebagai pengembangan ilmu perkayuan yang diminatinya. Namun *workshop* yang didirikan tersebut kemudian didedikasikan untuk membuat video konten, khususnya tentang pengolahan perkayuan.

Hingga saat ini, produksi video konten channel Adhie Pane dibantu oleh beberapa orang yang berkontribusi, diantaranya Bewok sebagai kameramen, Risnaldi sebagai editor, dan Adhie Pane sendiri sebagai pembicara atau talen. Sebagai kameramen, Bewok bertugas dalam pengambilan video dari berbagai *angle*. Risnaldi berperan dalam pengolahan video dan beberapa proses revisi hingga video konten tersebut layak ditayangkan.

3.3 Profil Adhie Pane

Gambar 4.4

Profil Adhie Pane



Sumber : Dokumentasi Peneliti



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- ©Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau
- Satir Ismamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
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.

Raja Wahidin Sudi atau lebih dikenal dengan ‘Adhie Pane’ merupakan seorang pengrajin kayu yang memanfaatkan situs jejaring sosial YouTube sebagai media pembelajaran dan berbagi pengalaman serta wawasan mengenai kerajinan kayu. Adhie Pane merupakan seorang lelaki asal Medan, berdarah batak dengan marga Pane.

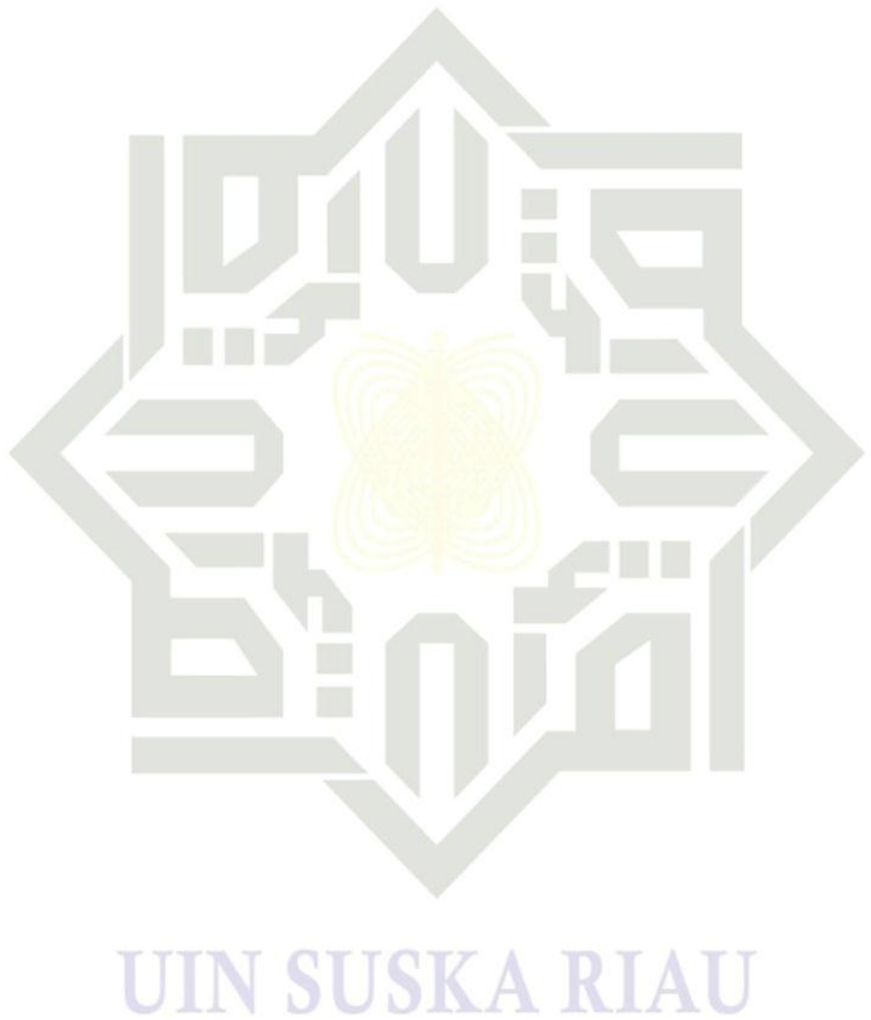
Pria kelahiran Pekanbaru 1 Juli 1988 ini merupakan seorang karyawan BUMN, yakni salah satu karyawan di PT. Pertamina. Adhie Pane merupakan salah satu alumni dari SMKN 2 Dumai, dan saat ini beralamat di Jalan Melur, Kecamatan Mandau, Kanupaten Bengkalis, Duri.

Awal mula menggeluti bidang perkayuan adalah ketika adanya ketertarikan Adhie Pane pada salah satu kayu berwarna merah di Palong kayu yang berlokasi dekat dengan tempat tinggal barunya. Kayu tersebut adalah kayu rengas yang memiliki serat dan kualitas yang baik. Ketertarikan pria dengan tinggi badan 170cm dan berat 60kg ini menimbulkan keinginan untuk menciptakan sesuatu dengan bahan dasar kayu. Pada mulanya Adhie Pane memutuskan untuk membuat rak bumbu yang kemudian diletakkan di dalam rumah barunya, sesuai menikah. Tempat tinggal baru yang masih kosong kemudian semakin menambah keinginan Adhie Pane untuk membuat lebih banyak barang lagi dengan pengolahan kayu. Hingga pada akhirnya, ia memutuskan untuk belajar pengolahan perkayuan dari situs media sosial YouTube.

Karena memperoleh dan mendapat banyak pengajaran dari YouTube, setelah menguasai pengolahan perkayuan, Adhie Pane memutuskan untuk berbagi informasi dan beberapa tutorial pengolahan kayu pada situs YouTube tersebut. Sebagai seseorang yang mempunyai minat sebagai pembicara audiovisual, akhirnya Adhi Pane memutuskan membuat channel YouTube sendiri dengan mengandalkan beberapa orang yang membantu dalam proses produksi video konten.

Hingga pada 2019, Adhie Pane memutuskan mendirikan *workshop* dan membuat video konten yang dibantu oleh beberapa orang anggota pada bagian produksi video. Channel YouTube Adhie Pane dibuat dan didedikasikan

dengan tujuan awal memanfaatkan waktu luang ketika pandemi Covid-19 yang mengharuskan semua orang tetap di rumah. Namun saat ini, channel tersebut dibuat dengan harapan mampu memberi ilmu dan manfaat kepada orang lain, seperti ilmu yang Adhie Pane dapatkan dari YouTube tersebut.



©Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of 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.



UIN SUSKA RIAU

BAB VI KESIMPULAN

6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, penelitian dengan judul “Studi Deskriptif Tentang Proses Produksi Pembuatan Video Konten Youtube *Woodworker* oleh Adhie Pane” dapat disimpulkan bahwa proses produksi yang dilakukan Adhie Pane dalam pembuatan video konten *woodworker* meliputi tiga tahap produksi yang disebut dalam *standard operation procedure* (SOP), yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Tahap pra produksi pembuatan video konten YouTube *woodworker* oleh Adhie Pane merupakan tahap perencanaan dan persiapan yang meliputi menentukan ide, mencocokkan alur produksi, memperkirakan dan mempersiapkan alat dan bahan, menentukan sketsa produk atau barang, dan menyatukan segala persiapan dan perencanaan dalam suatu catatan khusus. Hambatan yang dialami dalam tahap ini adalah masalah waktu dan kurangnya alat-alat matrial yang dibutuhkan.

Tahap produksi pembuatan video konten YouTube *woodworker* oleh Adhie Pane merupakan tahap pelaksanaan dan pengaplikasian ide ke dalam bentuk video, yang meliputi pengambilan video dari berbagai *angle* (sudut) yang umumnya berlangsung di dalam ruangan (*indoor*). Kendala yang dialami dalam tahap ini adalah masalah waktu, listrik (*power*), *tools* yang digunakan, dan adanya beberapa barang yang terkesan mengganggu dalam pelaksanaan pengambilan video.

Tahap pasca produksi pembuatan video konten YouTube *woodworker* oleh Adhie Pane merupakan penyelesaian dan penayangan yang meliputi proses pengeditan data-data video (*cutting, merger*) menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro, penambahan *sound*, efek, dan mempersiapkan data unggahan video pada media sosial YouTube yang terdiri dari judul, *thumbnail*, deskripsi, dan kata kunci lain. Hambatan yang dialami dalam tahap



- 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.

ini adalah masalah waktu, kekurangan *footage*, kesalahan pengambilan video sehingga perlu adanya pengambilan video ulang.

Dengan pengorbanan usaha, tenaga, waktu, dan pikiran, video konten YouTube *woodworker* oleh Adhie Pane sudah dapat dikatakan sebagai video konten yang berkualitas. Karena sejatinya video konten yang berkualitas bukanlah video konten yang menang dari segi penonton, melainkan berapa banyak orang yang dapat mengutip ilmu atau manfaat dari video konten itu sendiri.

2.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang dikemukakan peneliti tentang “Studi Deskriptif Tentang Proses Produksi Pembuatan Video Konten YouTube *Woodworker* oleh Adhie Pane” terdapat beberapa saran, diantaranya :

1. Sebagai seorang konten kreator, Adhie Pane perlu meningkatkan beberapa alat tambahan dalam proses produksi seperti kamera, meningkatkan kualitas daya listrik, serta beberapa alat matrial yang berperan dalam membantu memudahkan proses produksi agar video konten yang dihasilkan lebih maksiman dengan waktu yang lebih cepat. Serta perlu adanya pengendalian waktu yang tepat antar sesama tim dan pengelolaan *workshop* terhadap barang-barang agar tidak terdapat beberapa barang yang terkesan mengganggu dalam proses produksi.



DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Mursidul, 'PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 7 BANJARMASIN' <<https://doi.org/10.31219/OSF.IO/JYZKE>>
- Arifal, Haji, 'Paradigma Dan Model Penelitian Komunikasi', *Jakarta: Bumi Aksara*, 2014
- Arti Kata Konten - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online' <<https://kbbi.web.id/konten>> [accessed 24 October 2021]
- Arti Kata Proses - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online' <<https://kbbi.web.id/proses>> [accessed 1 October 2021]
- Bungin, Burhan, 'Analisis Data Penelitian Kualitatif', 2007
- , 'Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya)', 2011
- Bungin, Pror Dr H M Burhan, and S Sos, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi Kedua* (Kencana, 2005)
- Decariyani, Shera Aske, and Gregorius Genep Sukendro, 'Analisis Strategi Kreatif Dan Tujuan Konten Youtube (Studi Kasus Konten Prank Yudist Ardhana)', *Prologia*, 2.2 (2019), 495–502 <<https://doi.org/10.24912/PR.V2I2.3735>>
- , 'Analisis Strategi Kreatif Dan Tujuan Konten Youtube (Studi Kasus Konten Prank Yudist Ardhana)', *Prologia*, 2.2 (2019), 495–502 <<https://doi.org/10.24912/PR.V2I2.3735>>
- Daniel, Moehar, 'Metode Penelitian Sosial Ekonomi', *Bumi Aksara. Jakarta*, 2002
- Darwanto., 'Televisi Sebagai Media Pendidikan', 2007, 345

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

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.

- Dellarosa, Ravena, Rizal Akbar Maulana, Jaylani Rahman, Kareynina Sarah Bila, Hamidah Handayani, and Haidilia Maharani, 'Sosialisasi Pembuatan Konten Kreatif Digital Guna Meningkatkan Kreativitas Dan Menciptakan Inovasi Baru Bagi Generasi Muda Dimasa Pandemi', *Jurnal PADMA: Pengabdian Dharma Masyarakat*, 1.3 (2021), 2021 <<https://doi.org/10.32493/JPDM.V1I3.11433>>
- Hamidah Handayani, Haidilia Maharani, 'Sosialisasi Pembuatan Konten Kreatif Digital Guna Meningkatkan Kreativitas Dan Menciptakan Inovasi Baru Bagi Generasi Muda Dimasa Pandemi', *Jurnal PADMA: Pengabdian Dharma Masyarakat*, 1.3 (2021), 2021 <<https://doi.org/10.32493/JPDM.V1I3.11433>>
- Dr, P, Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, CV. Alfabeta, Bandung, 2008
- achruddin, Andi, 'Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi', ed. by Jeffry, 2012, 492
- auzan, Ahmad, 'PENGUNAAN MEDIA YOUTUBE DAN SIKAP PENGGUNA MEDIA YOUTUBE', *KINESIK*, 6.3 (2019), 247-54 <<https://doi.org/10.22487/EJK.V6I3.85>>
- hendranman, Hendi, 'The Magic of Adobe Premiere Pro', *Jakarta: Informatika*, 2017
- Handayani, Dwi Hadya, '10 Macam Media Sosial Yang Paling Sering Digunakan Oleh Orang Indonesia | Merdeka.Com' <<https://www.merdeka.com/jatim/10-macam-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-oleh-orang-indonesia-kli.html>> [accessed 24 October 2021]
- Juitania, Juitania, and I Gede Adi Indrawan, 'Dampak Penggunaan Konten Youtube Terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa Universitas Panulang', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5.1 (2020) <<https://doi.org/10.30998/SAP.V5I1.6539>>
- Kriyanto, Rachmat., and Burhan. Bungin, 'Teknik Praktis Riset Komunikasi',



2006, 402

- Menaker Ida: 29,12 Juta Orang Penduduk Usia Kerja Terdampak Pandemi Covid-19 : Berita : Kementerian Ketenagakerjaan RI' <<https://kemnaker.go.id/news/detail/menaker-ida-2912-juta-orang-penduduk-usia-kerja-terdampak-pandemi-covid-19>> [accessed 29 November 2021]
- Meleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (PT Remaja Rosdakarya, 2021)
- Morissan, M A, *Jurnalistik Televisi Mutakhir* (Kencana, 2010)
- , *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi Ed. Revisi* (Prenada Media, 2018)
- Mulyana, Deddy, 'Metodologi Penelitian Kualitatif (Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya)', 2003
- Mulyana, Deddy, Solatun Muhammad Djamil, and Lely Arrianie., 'Metode Penelitian Komunikasi Contoh-Contoh Penelitian Kualitatif Dengan Pendekatan Praktis', 2008, 451
- Nasrullah, Rulli, 'Teori Dan Riset Cybermedia', 2014, 252
- PENGERTIAN PRODUKSI: Tujuan, Faktor, Proses & Contoh Kegiatan - Salamadian' <<https://salamadian.com/pengertian-produksi/>> [accessed 6 December 2021]
- Pradana, Alvian Adie, Bayu Widodo, and Aditya Eka Purwanto, 'Produksi Video Konten Religi Kamus Ustadz Untuk Aplikasi ROOV Di PT MNC Networks', *Jurnal Sains Terapan*, 7.1 (2017), 38–55 <<https://doi.org/10.29244/JSTSV.7.1.38-55>>
- , 'Produksi Video Konten Religi Kamus Ustadz Untuk Aplikasi ROOV Di PT MNC Networks', *Jurnal Sains Terapan*, 7.1 (2017), 38–55 <<https://doi.org/10.29244/JSTSV.7.1.38-55>>
- Rahma, Farida Nur, and Mada Wijaya Kusumah, 'YOUTUBE SEBAGAI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa menguraikan 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.



MEDIA DAKWAH MASA PANDEMI COVID 19 (Studi Analisis Konten

Dakwah Channel Muslimah Media Center 15-30 Juni 2020)' <<https://doi.org/10.31219/OSF.IO/M5UB8>>

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
- Hak cipta dilindungi UIN Suska Riau
- Satya Islamiah Universitas of Siltan Syarif Kam Riau
- Ricko, Ricko, and Ahmad Junaidi, 'Analisis Strategi Konten Dalam Meraih Engagement Pada Media Sosial Youtube (Studi Kasus Froyonion)', *Prologia*, 3.1 (2019), 231–37 <<https://doi.org/10.24912/PR.V3I1.6245>>
- Wiyono, Adimas, Adhi Noor Julianto, Alim Abdurrachim, Arwani Agil Amien, Dwi Septi Prakoso, Dwiki Affian, and others, *Peradaban Media Sosial Di Era Industri 4.0* (Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan ..., 2020), IX
- Semiawan, Conny R., 'Metode Penelitian Kualitatif - Prof. Dr. Conny R. Semiawan - Google Buku', *Grasindo*, 2010, 168
- Setyobudi, Ciptono, 'Teknologi Broadcasting TV', *Jakarta: Graha Ilmu*, 2006
- Mamora, Jumadal, 'Produksi Konten Multimedia Untuk Ibadah Online HKBP Perumnas Tangerang Selama Masa Pademic Covid-19', *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 3 (2020), 36–43 <<https://doi.org/10.37695/PKMCSR.V3I0.896>>
- , 'Produksi Konten Multimedia Untuk Ibadah Online HKBP Perumnas Tangerang Selama Masa Pademic Covid-19', *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 3 (2020), 36–43 <<https://doi.org/10.37695/PKMCSR.V3I0.896>>
- Suharsimi, Arikunto, 'Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik', *Jakarta: Rineka Cipta*, 2006, 120–23
- Tanjung, Muhammad Rusdi, 'Video Chanel Youtube Sebagai Media Baru Pembelajaran Creative Art', *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 6.2 (2021), 114–23

<<https://doi.org/10.22303/PROPORSI.6.2.2021.114-123>>

— ‘Video Chanel Youtube Sebagai Media Baru Pembelajaran Creative Art’,
PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif, 6.2 (2021),
114–23 <<https://doi.org/10.22303/PROPORSI.6.2.2021.114-123>>

— Falia, Naurah, Santi Susanti, Jl Raya, Bandung-Sumedang Km, and Sumedang
45363, ‘PRODUKSI KONTEN VISUAL DAN AUDIOVISUAL MEDIA
SOSIAL LEMBAGA SENSOR FILM’, *Jurnal Common*, 5.1 (2021), 39–55
<<https://doi.org/10.34010/COMMON.V5I1.4799>>

— Wibisono, Yohanes Priadi, Clara Hetty Primasari, and Danniell Setiawan,
‘Pendampingan Dan Pembuatan Konten Video Untuk Mendukung
Pemasaran Melalui Media Sosial Bagi UMKM Fashion’, *Jurnal Pengabdian*,
4.2 (2021), 113–21 <<https://doi.org/10.26418/JPLP2KM.V4I2.45995>>

— Wibowo, Fred, ‘Teknik Produksi Program Televisi’ (Yogyakarta: Pinus Book
Publisher, 2007)

— Yoedjadi, Muhammad, Muhammad Gafar Yoedjadi, Muhammad Adi Pribadi, and
Kurniawan Hari Siswoko, ‘PROSES PRODUKSI ACARA SIARAN
LANGSUNG TELEVISI UNTUK MENGHASILKAN ACARA YANG
LAYAK TONTON’, *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 16.1
(2017), 157–70 <<https://doi.org/10.32509/wacana.v16i1.4>>

- 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 1 DOKUMENTASI



© Hak

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.



- ncantumkan 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 mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LAMPIRAN 2 PEDOMAN WAWANCARA

1. Di larang 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.

Identitas pribadi

- Nama lengkap :
 Panggilan :
 Tempat/tanggal lahir :
 Asal :
 Suku :
 Alamat :
 Pekerjaan :
 Tinggi badan :
 Berat badan :
 Riwayat pendidikan :

Identitas akun Youtube

- Tahun terbentuknya akun :
 Latar belakang dibentuknya akun :
 Anggota yang berkontribusi & jabatan :
 Tujuan dibentuknya akun :

Pertanyaan wawancara penelitian

1. Bagaimana skema produksi suatu konten yang berkualitas menurut informan?
2. Dalam tahap pra produksi, konsep seperti apa yang dibuat? Beri contoh!
3. Dalam tahap produksi, bagaimana pengambilan video atau pembuatan video yang dilakukan?
4. Dalam tahap produksi, proses apa yang dilakukan? Editing seperti apa yang dilakukan? Review seperti apa yang dilakukan?
5. Menurut informan, apakah video konten yang dibuat dan diunggah di akun youtube adhi pane sudah dapat dikatakan sebagai konten yang berkualitas?

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Penulis bernama Amedy Ramadhana lahir di Duri pada tanggal 28 Desember 1998. Anak ke-2 dari 2 bersaudara yang merupakan buah hati dari Ayahanda Yudi Warman dan Asmaniar. Penulis memiliki 1 orang abang yang bernama Firnanda Yudiastira.

Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah mulai dari SD Negeri 014 Mandau, SMP Negeri 02 Mandau dan SMA Negeri 01 Mandau dan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

Selama dibangku perkuliahan penulis telah melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Studio Barkha Photography, Duri, Kecamatan Mandau, Kabupaten Bengkalis. Kemudian penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Duri Kelurahan Air Jamban, Kecamatan Mandau, Kabupaten Bengkalis. Dalam melaksanakan tugas akhir, penulis menyelesaikan Studi S1 dengan judul **“Studi Deskriptif Tentang Proses Produksi Pembuatan Video Konten Youtube Woodworker Oleh Adhie Pane”** dan telah di Munaqasyah hingga mendapat gelar sebagai sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) tepat waktu dibawah bimbingan Ibu Tika Mutia, M.I.Kom .