



No. 6036/KOM-D/SD-S1/2023

**PEMANFAATAN CHANNEL YOUTUBE STUDIO ANTELOPE
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PEMBUATAN FILM
DIKALANGAN MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI**

© Hak cipta milik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

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

Oleh:

ANNISA SAIPUTRI
NIM: 11643202270

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM

RIAU

2023

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



PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

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

Nama : Annisa Saiputri
NIM : 11643202270
Judul : Pemanfaatan Chanel Youtube Studio Antelope Sebagai Media Informasi Pembuatan Film Dikalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi.

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

Hari : Selasa
Tanggal : 18 Juli 2023

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, 18 Juli 2023

Dekan

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

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Sekretaris/ Penguji II,

Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP.19810313201101 1 004

Muhammad Soim, M.A
NIK.130 417 084

Penguji III

Penguji IV

Artis, M.I.Kom
NIP.19680607200701 1 047

Julis Surjari, M.I.Kom
NIK. 130 417 019

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:

2. Dilarang mengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

3. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

4. 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 : Annisa Saiputri
NIM : 11643202270
Judul : PEMANFAATAN CHANEL YOUTUBE STUDIO ANTELOPE
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PEMBUATAN FILM DIKALANGAN
MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI PEKANBARU

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 27 Januari 2023


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.


Pekannbaru, 27 Januari 2023

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Penguji II,


Darmawati.M.L.Kom
NIK.130 417 026


Suardi.M.M.Kom
NIP. 198780912/201411 1 003

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic 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.



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.

Halaman Persetujuan Pembimbing :

**“PEMANFAATAN CHANEL YOUTUBE STUDIO ANTELOPE SEBAGAI
MEDIA INFORMASI PEMBUATAN FILM DIKALANGAN MAHASISWA
ILMU KOMUNIKASI”**

Disusun Oleh :

NAMA : ANNISA SAIPUTRI

NIM : 11643202267

Telah disetujui Dosen Pembimbing pada tanggal 17 Juli 2023

Mengetahui :

Pembimbing

Tika Mutia, S.I.Kom, M.I.Kom

NIP. 19861006 201903 2 010

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 17 Juli 2023

No. : Nota Dinas
Jumlah : I (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

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

Nama : ANNISA SAIPUTRI
NIM : 11643202270
Judul Skripsi : Pemanfaatan Chanel Youtube Studio Antelope Sebagai Media Informasi Pembuatan Film Dikalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi.

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, S.I.Kom, M.I.Kom

NIP. 19861006 201903 2 010

Mengetahui :

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,



Dr. Muhammad Badri, M.Si.

NIP. 19810313 201101 1 004

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



PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Annisa Saiputri

NIM : 11643202270

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini yang berjudul :
 “Pemanfaatan Chanel Youtube Studio Antelope Sebagai Media Informasi
 Pembuatan Film Dikalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi” adalah benar
 karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi ini diberi tanda
 citasi dan diajukan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia
 menerima sanksi berupa pencabutan Skripsi dan gelar yang saya peroleh dari
 skripsi tersebut.

Pekanbaru, 17 Juli 2023
 Membuat Pernyataan,



Annisa Saiputri
 Nim.11643202270

UIN SUSKA RIAU

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

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



ABSTRAK

Nama : Annisa Saiputri
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : **Pemanfaatan Channel Youtube Studio Antelope Sebagai Media Informasi Pembuatan Film di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi**

Dalam perkembangannya, media sosial yang saat ini paling banyak diakses oleh masyarakat ialah Youtube. Youtube dinobatkan sebagai media sosial terpopuler untuk masyarakat Indonesia. Salah satu fungsi Youtube saat ini adalah dijadikan sebagai referensi oleh mahasiswa dalam menggali ilmu, salah satunya oleh mahasiswa ilmu komunikasi dalam pembuatan film. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan akun chanel youtube Studio Antelope sebagai media informasi dalam pembuatan film di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik wawancara terhadap beberapa informan yang ditunjuk dengan analisis data secara interaktif. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan channel Youtube Studio Antelope terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa dalam pembuatan film oleh mahasiswa Ilmu komunikasi dapat diketahui bahwa pemanfaatan sebagai sumber informasi untuk menambah pengetahuan mengenai perfilman. Pemanfaatan melalui akun Youtube Studio Antelope juga untuk memahami istilah-istilah yang digunakan dalam dunia perfilman. Pemanfaatan akun tersebut juga sebagai sumber inspirasi dan juga sebagai media pembelajaran untuk menghasilkan karya. Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan channel Youtube Studio Antelope ini diantaranya mudah di akses kapan saja, terdapat banyak video yang dijadikan sebagai referensi belajar dan konten yang menarik yang mempermudah pemahaman mengenai dunia perfilman. Studio Antelope juga memiliki beberapa kekurangan seperti dapat menjadi sarana penjiplakan atau pembajakan karya. Setiap mahasiswa juga memiliki tingkat selera yang berbeda dalam memilih pembelajaran melalui referensi Youtube.

Kata Kunci: pemanfaatan, Youtube, Film, Ilmu Komunikasi.

- 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.

ABSTRACT

Name : Annisa Saiputri
Department : Communication
Title : Utilization of Studio Antelope's Youtube Channel as an Information Media for Film Making Among Communication Studies Students

In its development, the social media that is currently the most widely accessed by the public is Youtube. Youtube has been named the most popular social media for Indonesian people. One of the current functions of Youtube is to serve as a reference for students in exploring knowledge, one of which is by communication science students in making films. This study aims to determine the use of the Studio Antelope youtube channel account as an information medium in filmmaking among students of communication sciences. This research is descriptive qualitative research using interview techniques with several informants who are appointed by interactive data analysis. The results of this study revealed that the use of the Studio Antelope Youtube channel to increase students' understanding of filmmaking by communication science students can be seen that it is used as a source of information to increase knowledge about film. Utilization of the Studio Antelope Youtube account is also to understand the terms used in the world of film. The use of this account is also a source of inspiration and also a learning medium to produce works. There are several advantages and disadvantages of the Studio Antelope Youtube channel, including being easy to access at any time, there are many videos that are used as learning references and interesting content that makes it easier to understand the world film. Studio Antelope also has some drawbacks such as being a means of plagiarizing or pirating works. Each student also has a different level of taste in choosing learning through YouTube references.

Keywords: utilization, Youtube, Film, Communication.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh.

Alhamdulillah rabbil' alamin, penulis ucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, serta ridhonya, sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat beserta salam juga tak lupa penulis kirimkan buat junjungan alam yakni Rasulullah Muhammad SAW sebagai suri tauladan bagi seluruh umat manusia.

Skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Chanel Youtube Studio Antelope Sebagai Media Informasi Pembuatan Film Dikalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S,I.Kom) Fakultas Dakwah dan Komunikasi pada prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak terutama dan istimewa kepada Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, motivasi, dan nasehat yang tiada hentinya. Terimakasih juga untuk Kakak ku “Wulandari Syaiputri”, “Risa Mardina”, Abang Iparku “Abdul Lafiz Qurtubi”, adikku “Zahara Azkia dan Aisyah Syaiputri ”, dan seseorang yang namanya tidak bisa disebut, serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan pengorbanan semangat demi kesuksesan serta kelancaran bagi penulis dalam perkuliahan ini hingga selesai. Semoga beliau semua selalu dalam lindungan Allah SWT dimanpun berada dan penulis berdo'a semoga pengorbanan beliau mendapatkan pahala dan ridho dari ALLAH SWT. Aamiin. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

Bapak Prof Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag, selaku Rektor yang telah memberikan kesempatan menimba ilmu kepada penulis di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Imron Rosidi, S.Pd., M,A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah menyediakan kesempatan pada penulis dalam menuntut ilmu pada lembaga pendidikan yang beliau pimpin.

Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.

- 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.

Ibu Tika Mutia, S.I.kom, M.I.Kom selaku Pembimbing Skripsi penulis yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran, tenaga serta kesempatan dan juga memberikan nasehat kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini sampai selesai sehingga jasa beliau tidak mungkin bisa penulis lupakan.

Ibu Dewi Sukartik, M.Sc selaku Pembimbing Akademik.

Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang sudah banyak memberikan ilmunya untuk penulis selama masa perkuliahan

Terimakasih kepada teman seperjuangan Chrisan Dina Agustia Putri, Yola Prastika, Irma Sestri dan Pratiwi Aprilia yang telah mau menjadi teman penulis serta memberikan semangat pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Teman-teman seperjuangan Broadcasting A angkatan tahun 2016.
9. Teman-teman rekan kerja ULP RUMBAI, Terutama Ibu Eva adriana sinaga, kak Hermi, Kak Halimah, Anggie, vivi, Amoi, yang telah banyak memberikan semangat kepada penulis
10. Terakhir, untuk semua yang telah membantu memberikan motivasi bagi penulis untuk bangkit dan menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih ada kekurangan. Hal ini disebabkan keterbatasan ide dan sumber pendukung walaupun demikian penulis bersyukur dan berterimakasih karena merasakan adanya bantuan dari semua pihak dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarakatuh.

Pekanbaru, Juli 2023

Annisa Saiputri
NIM : 11643202270



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Penegasan Istilah	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Kegunaan Penelitian.....	7
1.5.1 Kegunaan Teoritis	7
1.5.2 Kegunaan Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kajian Terdahulu	8
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Pemanfaatan	14
2.2.2 Youtube	15
2.2.3 Media Informasi	19
2.2.4 Film	21
2.2.5 <i>New Media</i>	23
2.3 Kerangka Pemikiran	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Desain Penelitian	27
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	28
3.2.2 Waktu Penelitian	29
3.3 Sumber Data Penelitian	29
3.3.1 Data Primer	29

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

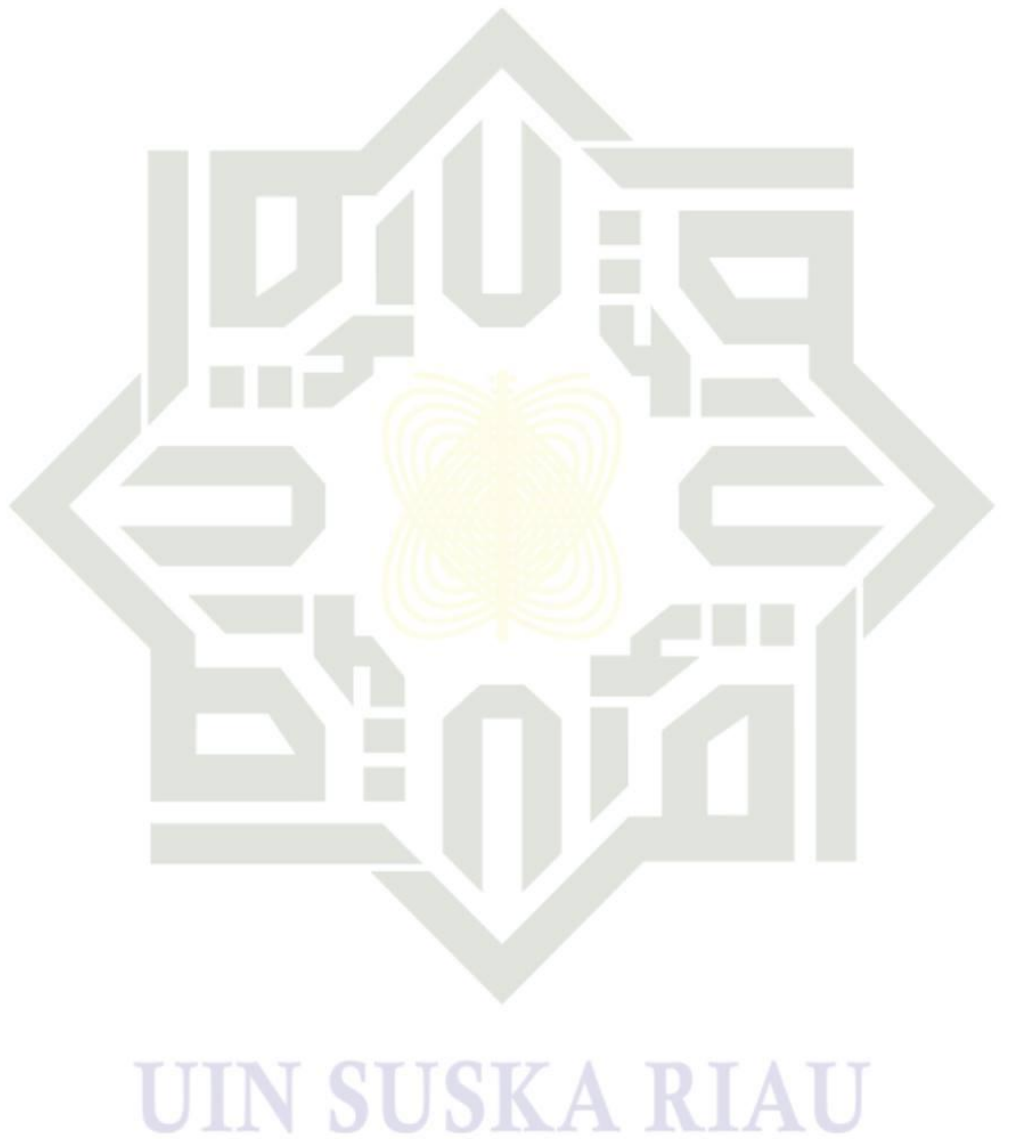


- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b.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

3.3.2	Data Sekunder	30
3.4	Teknik Pengumpulan Data	30
3.5	Teknik Keabsahan Data.....	31
3.6	Teknik Analisis Data	32
BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN		34
GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN		34
4.1	Profil Studi Antelope	34
4.2	Visi dan Misi Studio Antelope	34
4.3	Logo.....	35
4.4	Struktur Organisasi Studio Antelope.....	36
4.5	Tugas dan Fungsi Anggota.....	36
4.5.1	Produser.....	36
4.5.2	Sutradara dan Penulis.....	37
4.5.3	<i>Line Producer</i>	38
4.5.4	Manajer Produksi	40
4.5.5	<i>Talent Coordinator</i>	41
BAB V HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA		42
5.1	Pemanfaatan <i>Channel Youtube</i> Studio Antelope Sebagai Media Informasi Pembuatan Film dikalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi ..	42
5.1.1	Sebagai Sumber Informasi Untuk Pengetahuan.....	43
5.1.2	Pemanfaatan Sebagai Sumber Inspirasi	46
5.1.3	Sebagai Media Pembelajaran untuk Menghasilkan Karya.....	47
5.2	Pembahasan	48
BAB VI PENUTUP		52
6.1	Kesimpulan.....	52
6.2	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Jadwal Penelitian.....	29
----------------------------------	----

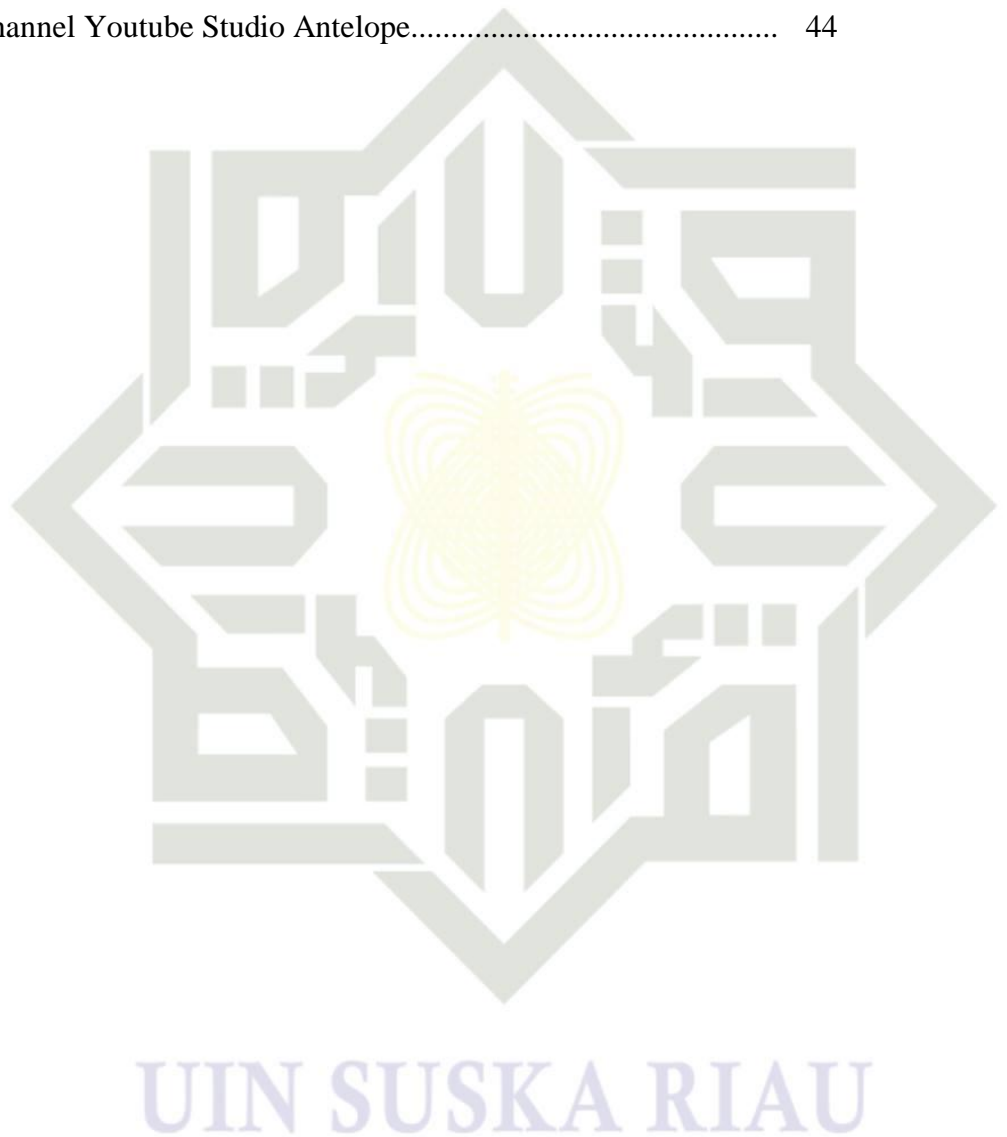


Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran.....	26
Gambar 4.1	Logo Studio Antelope dengan Background Putih.....	35
Gambar 4.2	Logo Studio Antelope dengan Background Hitam	35
Gambar 4.3	Struktur Organisasi Studio Antelope	36
Gambar 4.4	Channel Youtube Studio Antelope.....	44



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



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia yang dinamis dan terus menunjukkan kemajuan begitu pesat dalam segala aspek bidang kehidupan seperti pada era sekarang yang disebut sebagai era kekinian atau modern telah banyak menyebabkan perubahan-perubahan sosial yang terjadi dikalangan masyarakat. Pengaruh teknologi menjadikan masyarakat bergantung terhadap keberadaannya, terlebih setelah kemunculan internet sehingga dengan mudah memperoleh beragam informasi. Bermunculannya berbagai aplikasi media sosial ini memberikan manfaat bagi masyarakat untuk dijadikan sebagai sarana hiburan, eksistensi diri, dan sarana komunikasi.

Dalam perkembangannya, media sosial yang saat ini paling banyak diakses oleh masyarakat ialah *YouTube*. *YouTube* dinobatkan sebagai media sosial terpopuler untuk masyarakat Indonesia. *YouTube* berhasil menjangkau 170 juta pengguna atau 93,8 persen dari total keseluruhan populasi 181,9 juta pengguna internet berusia 16-64 tahun. Berdasarkan riset yang dilakukan *Hootsuite* dan *We Are Social* per Januari 2021 menyebutkan bahwa pengguna internet berusia 16-24 tahun paling banyak menghabiskan waktunya menonton video online. Tercatat, 98,5 persen dari 181,9 juta populasi memilih beraktivitas di internet dengan menonton video online atau streaming. Artinya, 179,1 juta orang di Indonesia telah memanfaatkan internet untuk menonton video online. Selain itu, 74,3 persen dari total populasi atau 135,1 juta orang telah menghabiskan waktunya di internet untuk menonton vlog atau video blog. Sementara layanan streaming lain seperti musik telah menjangkau 84 persen pengguna atau 152 juta masyarakat Indonesia.¹

Sebanyak 94% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia mengakses *YouTube* dalam satu bulan terakhir. Persentase tersebut menjadi yang paling tinggi dibandingkan platform lainnya.²

¹ Dythia Novianti, "YouTube Rajai Media Sosial Di Indonesia," suara.com, 2021, <https://www.suara.com/tekno/2021/02/15/153000/youtube-rajai-media-sosial-di-indonesia>.

² Andrea Lidwina, "94% Orang Indonesia Akses YouTube Dalam Satu Bulan Terakhir," Databoks, 2021, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/17/94-orang-indonesia-akses-youtube-dalam-satu-bulan-terakhir>.



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.

Youtube mulai rilis sejak tahun 2005 yang merupakan titik awal dari lahirnya situs video upload YouTube.com yang didukung oleh 3 (tiga) karyawan perusahaan finance online PayPal di Amerika Serikat. Mereka adalah Chad Hurley, Steve Chen, And Jawed Karim. Nama YouTube sendiri terinspirasi dari nama sebuah kedai pizza dan restoran Jepang di San Mateo, California. Setahun sejak kelahirannya, pada tahun 2006 YouTube telah menjadi situs yang bertumbuh dengan cepat. Dengan diunggahnya video baru sebanyak 65.000 dan mencapai 100.000 video hingga bulan Juli 2006 ke situs video 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 periklanan dengan NBC. Awal memasuki pasar internasional, pada bulan Oktober 2006 saham Situs video YouTube telah di beli oleh Google dengan nilai USD 1,65 Juta. Pada saat inilah awal dari Situs video YouTube mulai berkembang dan mencapai masa-masa kemapanan di tingkat internasional. Pada awal masa kemapanan Situs video YouTube mendapat penghargaan melalui majalah PC world dan mendapat julukan sembilan dari sepuluh produk terbaik di tahun 2006.³

Youtube merupakan situs web untuk menyampaikan informasi. Dengan media pembelajaran siswa dapat mengembangkan keterampilan pengguna dalam pengembangan keterampilan dan meningkatkan penyempurnaan pembelajaran dalam bentuk video-video sehingga hal ini mempermudah belajar dan mengembangkan keterampilan dan mengembangkan profesional pendidik dalam penggunaannya.⁴ Selain itu YouTube mempunyai keunggulan sebagai media pembelajaran sebab YouTube ialah situs paling populer di dunia internet, praktis digunakan oleh peserta didik dan guru dapat memberikan informasi pendidikan,

³ Edy Candra, "Youtube, Citra Media Informasi Interaktif Atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi," *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni* 1, no. 2 (2017): 406–17. Hlm. 407

⁴ Baihaqi, Friaman, Cahyono, G., & Hassani, N. (2019). Youtube seni komunikasi dakwah dan media pembelajaran. *Jurnal Dakwah*, 23, 23-38. Retrived from <https://pdfs.semanticscholar.org/e695/33b91d22b4d52e80c199b3287787232db2bc.pdf>.



memfasilitasi untuk dikusi.⁵

Dalam pembelajaran melalui youtube siswa dapat lebih aktif dan kreatif mampu mengutarakan ide dengan bebas pada saat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.⁶ Youtube bermanfaat untuk pembelajaran yang menarik, kreatif dan menyenangkan. Dapat mudah dipahami, dimengerti, informatif lebih praktis untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.⁷ Situs ini sangat membantu sehingga bisa memberikan pengaruh terhadap Pendidikan.⁸

Selain itu, media youtube bisa dinilai dapat menyampaikan sesuatu hal bisa dicermati dan didengar, Kelebihan serta kekurangan pada suatu media bisa sebagai umpan balik perkembangan media tersebut. Adapun kelebihan youtube adalah tersedianya berbagai type video yang beraneka ragam yang bisa membantu seseorang Video Maker terinspirasi masih adanya video yang tidak pantas ditonton, masih adanya kekerasan pengucapan yang tidak benar.⁹

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan keterampilan belajar. Penggunaan dalam media pembelajaran dapat memudahkan para guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Siswa pun dapat mencicipi manfaat yang diperoleh ketika media pembelajaran dipergunakan dalam membantu mereka memahami materi serta mencapai prestasi belajar yang maksimal. Dengan meningkatkan proses belajar siswa dengan meningkatkan

⁵ Musarofah, Indrawadi. "Youtube sebagai sumber belajar generasi milenial." *Journal of Civic Education* 2.3 (2019): 313-323.. doi <https://doi.org/10.24036/jce.v2i4.135>.

⁶ Yusriani, Y., Nasution, M., & Syahputra, E. (2022). Pemanfaatan Aplikasi You Tube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 215-218. Doi <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2521>.

⁷ Jusmaniar, W. O. N. A., Genggong, M. S., & Kamil, S. U. R. (2022). Penggunaan youtube sebagai media pembelajaran. *Jurnal Literasi Perpustakaan dan Informasi UHO*, 2(1), 32-43. Retrived from <http://doi.org/10.52423/jlpi.v%vi%i.24109>.

⁸ Erik, Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik Smp/Mts. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49-63. Retrived from <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.75>.

⁹ Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). Doi <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

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 dimiliki UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

motivasi belajar.¹⁰

Dalam pemanfaatannya, masyarakat Indonesia masih banyak mencari informasi yang bersifat entertainen, fun, senang-senang, masih jarang para netter di Indonesia yang benar-benar memanfaatkan padahal internet dapat dijadikan sebagai sumber informasi yang dapat menambah ilmu pengetahuan atau sebagai rujukan/ references dalam bidang akademik, penggunaan internet masih banyak digunakan belum sesuai dengan manfaatnya terutama untuk dunia pendidikan termasuk oleh kalangan mahasiswa.¹¹

Mahasiswa sebagai *agent of chance* atau agen perubahan seharusnya mampu memanfaatkan setiap perkembangan teknologi dengan baik untuk mengasah kemampuan dan menambah pengetahuan di bidang keilmuan masing-masing, melalui media sosial youtube, Mahasiswa merupakan kelompok masyarakat yang bertugas dalam pengalihan dan peningkatan intelektual. Mahasiswa bisa dikategorikan sebagai salah satu kelompok elit dalam masyarakat. Karena status fungsi dan peran yang diembannya sebagai kelompok intelektual. Kualitas intelektual seorang mahasiswapun sangat dipengaruhi oleh kualitas sumber ilmu/informasi yang diperolehnya. Semakin tinggi kualitas sumber ilmu yang diperoleh seseorang maka kualitas pengetahuan /intelektualnya semakin tinggi. Sebaliknya, bila kualitas sumber informasi/ pengetahuan yang diperoleh rendah maka kualitas intelektual seseorang tersebut termasuk rendah. Ini akan menjadi sangat penting bagi perkembangan sebuah bangsa, bila mahasiswa dan generasi muda sebuah bangsa setiap harinya memperoleh atau mengkonsumsi informasi yang tidak berkualitas, maka rakyat bangsa tersebut juga tidak akan menjadi sehat atau akan rendah kualitas rakyat tersebut. bila kualitas rakyat rendah maka bangsa tersebut akan sengat lamban dalam melakukan kemajuan.

Salah satu pemanfaatan media sosial termasuk youtbe ialah sebagai

¹⁰ Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171. Retrieved from https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan%20bacaan.pdf.

¹¹ F T Samosir, D N Pitasari, and P E Tjahjono, "Efektivitas Youtube Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu)," *Record and Library Journal* 4, no. 2 (2018): 81–91, <https://e-journal.unair.ac.id/index.php/RLJ>.

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

sukses berinformasi dan pengetahuan mengenai apa saja dapat dicari dan diakses oleh siapapun dengan mudah. Informasi dan komunikasi merupakan suatu kebutuhan rutinitas jelas dan terarah agar tercapainya tujuan organisasi tersebut. Melalui fungsinya tersebut, youtube seharusnya mampu dimanfaatkan dengan baik untuk penambahan kemampuan pengetahuan dan bakat yang dimiliki khususnya oleh para mahasiswa.

Chanel Youtube Studio Antelope merupakan chanel youtube yang memuat tayangan tayangan kreatif mengenai sejumlah cerita dengan konsep seperti film pendek dan memainkan sejumlah pemain dengan latar dan konsep yang mendukung, jika dimanfaatkan dengan baik maka banyak ilmu yang didapatkan dari tayangan Chanel Youtube Studio Antelope dibandingkan hanya sekedar menjadikannya sebagai sarana hiburan.

Pemanfaatan youtube sebagai new media harus dapat dioptimalkan khususnya bagi mahasiswa ilmu komunikasi, banyak ilmu yang dapat dicontoh dan dijadikan pengetahuan dari tayangan-tayangan baik yang ditonton di media sosial youtube. Dalam praktiknya, chanel youtube tersebut digunakan mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK) Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim (UIN Suska) Riau sebagai media informasi pembuatan film, sama halnya dengan televisi, youtube juga dapat digunakan untuk mengakses sejumlah film dan menyaksikan tayangan konten-konten kreatif yang disajikan.

Pembuatan Film bukan merupakan suatu hal yang mudah, film telah menunjukkan peranan dan jasa yang berarti dalam kehidupan manusia. Berkat film realitas kehidupan diperdekat. Manusia dapat saling mengetahui dan mempelajari berbagai aspek kehidupan suatu bangsa hanya dengan menyaksikan suatu film. Dampak ini memperlihatkan kemungkinan-kemungkinan menjadikan film sebagai akses yang begitu besar terhadap suatu realitas dan proses realitas kehidupan suatu bangsa.

Film sebagai media yang diyakini dapat menjadi perantara penyampaian pesan komunikasi. Film adalah salah satu bentuk komunikasi massa karena melibatkan media film sebagai saluran pesan. Banyak hal yang harus diperhatikan dalam proses pembuatan film sehingga dalam praktiknya mahasiswa seharusnya

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.



dapat menggali dan banyak mencari sumber informasi pembelajaran tentang cara pembuatan film dan hal-hal apa saja yang harus diperhatikan.

Youtube yang memiliki bermacam-macam video hasil unggahan para pengguna bisa menjadi sumber, bahan dan media pendidikan/ media pembelajaran yang bisa digunakan oleh siapapun termasuk mahasiswa. Kehadiran Youtube merupakan wadah untuk menciptakan karya seni. Memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk melakukan sharing video apa saja, misalnya music, film, video klip, tutorial atau apapun yang berbentuk audio dan video.

1.2 Penegasan Istilah

1.1. Pemanfaatan

Dalam KBBI pemanfaatan adalah turunan dari kata “manfaat” yang diberi imbuhan pe-dan-an yang memiliki arti proses, cara, perbuatan manfaat.¹²

1.2. Chanel Youtube

Youtube merupakan sebuah situs web berbagi video (Sharing Video) atau penyedia layanan berbagai video populer yang didirikan oleh tiga karyawan paypal yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed karim pada bulan Februari 2005.¹³

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini ialah “Bagaimana pemanfaatan akun *chanel youtube Studio Antelope* sebagai media informasi dalam pembuatan film di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan peneliitan ini ialah untuk mengetahui dan menganalisis pemanfaatan akun *chanel youtube Studio Antelope* sebagai media informasi dalam pembuatan film di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi.

¹² Departemen Pendidikan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, III (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), H.710

¹³ Rudi Haryanto, *Cerdas Jelajah Internet* (Jakarta: Kriya Pustaka, 2015). Hlm.118



1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi yang dapat diberikan oleh penulis terhadap dunia pengetahuan dan pendidikan khususnya ilmu komunikasi mengenai pemanfaatan akun *chanel youtube Studio Antelope* sebagai media informasi dalam pembuatan film di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi

1.5.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sebagai masukan ataupun saran bagi mahasiswa dalam memanfaatkan media sosial dengan baik sebagai pembelajaran dan memperoleh ilmu terutama pemanfaatan akun *Youtube*.

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

Kajian terdahulu dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan dan orisinalitas penelitian yang berkaitan dengan Pemanfaatan Chanel Youtube Studio Antelope Sebagai Media Informasi Pembuatan Film Dikalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi, adapun sejumlah kajian terdahulu sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Mangole, dkk dengan judul penelitian “Pemanfaatan youtube dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat di Desa Paslaten Kecamatan Remboken Minahasa”¹⁴ Penelitian ini bertujuan untuk menelusuri permasalahan tentang bagaimana pemanfaatan youtube dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat yang ada di desa Paslaten Kecamatan Remboken Kabupaten Minahasa. Dengan menggunakan pendekatan metode penelitian secara kualitatif, juga dengan acuan teori media baru, menggunakan Teknik pengumpulan data wawancara langsung dengan informan penelitian. Mendapatkan hasil penelitian bahwa: (1) Pemahaman masyarakat tentang penggunaan aplikasi youtube sudah mulai dimengerti dengan baik, karena kebanyakan aplikasi youtube tersebut sudah ada pada smartphone masyarakat setempat. Hal ini ditandai dengan seringnya masyarakat mengakses youtube dalam kesehariannya, tergantung dari banyaknya kuota data, atau memanfaatkan jaringan wifi gratis di berbagai tempat. (2) Belum terlalu optimal dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan masyarakat, dimana seringkali atau kebanyakan masyarakat menggunakan aplikasi youtube hanya untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan Film dan Music yang bisa dilihat pada youtube tersebut. (3) Masyarakat yang memanfaatkan aplikasi youtube untuk meningkatkan pengetahuan masih terlalu sedikit, hanya sebagian orang yang mulai melihat tutorial-tutorial yang dapat membantu memperbaiki sesuatu, antara lain tutorial memperbaiki kendaraan bermotor, tutorial membuat kue, dan sebagainya. Tetapi kebanyakan masyarakat

¹⁴ Kevin David B Mangole and Edmon R Kalesaran, “Pemanfaatan Youtube Dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Di Desa Paslaten Kecamatan Remboken Minahasa,” *E-JOURNAL UNSRAT* 6, no. 4 (2017): 1–15.



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.

belum mencoba mempraktekkan apa yang mereka lihat sebagai manfaat positif dari youtube tersebut. (4) Hambatan atau kendala utama yang paling sering terjadi dalam mengakses youtube oleh masyarakat Desa Paslaten Kecamatan Remboken Kabupaten Minahasa, adalah permasalahan jaringan data yang sering kali tidak stabil, atau terputus-putus ketika melihat youtube, sehingga informasi yang didapat tidak terlalu jelas. Kemudian kendala lainnya adalah permasalahan biaya membeli kuota data yang cukup mahal untuk mengakses youtube tersebut.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Putri, dkk dengan judul penelitian “Dampak Youtube Pada Kegiatan Belajar Daring Anak Usia Dini”¹⁵. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak YouTube pada kegiatan belajar daring anak usia dini di tengah pandemi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menguji Teori Media Baru sebagai teori terapan. Hasil yang didapat dari penelitian ini merupakan YouTube memberikan dampak positif pada kegiatan belajar daring anak usia dini di tengah pandemi Covid-19. Aspek dari dampak positif tersebut yaitu pengetahuan, kenyamanan, inovasi, serta praktik. Peningkatan pengetahuan teknologi baru pada anak usia dini dalam kegiatan belajar daring memperoleh hasil tertinggi sebesar 60%. Perolehan hasil tertinggi dari kenyamanan yang didapat saat melaksanakan kegiatan belajar daring di rumah sebesar 42%. Pembelajaran daring melalui YouTube merupakan hal baru atau inovasi bagi anak dengan memperoleh hasil sebesar 54%. Hasil dari praktik pembelajaran daring yang menjadi respons anak usia dini dalam melaksanakan kegiatan belajar daring sebesar 70%.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Samosir, dkk dengan judul penelitian “Efektivitas Youtube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu)” Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui efektivitas dari youtube sebagai media pembelajaran mahasiswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki tingkat penggunaan gadget yang tinggi dan selalu terhubung dengan internet. Mahasiswa hampir

¹⁵ Siti Nursanti2 Putri, Dea Ramadhani and Luluatu Nayiroh, “Dampak Youtube Pada Kegiatan Belajar Daring Anak Usia Dini,” *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 5, no. 2 (2021): 169–81, <https://doi.org/10.30596/interaksi.v5i2.6755>.



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.

setiap hari membuka aplikasi youtube di gadget mereka. Youtube digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan dalam menambah khasana ilmu pengetahuan dan mendukung tugas perkuliahan. Pembelajaran menggunakan youtube oleh mahasiswa FISIP dapat dikatakan efektif dilihat dari kegunaan, ketepatan, dan ruang lingkup dari media youtube.¹⁶

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Liutammi dan Utami dengan judul penelitian ‘‘Pemanfaatan Youtube Channel Sebagai Media Belajar’’¹⁷ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena youtube channel sebagai media belajar untuk mengungkapkan gagasan peserta didik dalam pembelajaran PPKN. Inovasi yang dapat dilakukan salah satunya adalah dengan membangun media pembelajaran berbasis blog. Perkembangan vlog atau video blog yang merupakan bentuk media informasi berupa video yang dikemas secara sederhana yang dioperasikan melalui blog dan youtube. Vlog atau yang sekarang bisa disebut youtube channel, sebagai media yang terintegrasi teknologi informasi dijadikan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah naratif kualitatif dengan teknik triangulasi waktu dengan melalui wawancara dan teknik analisis data yang digunakan adalah proses coding data. Hasil penelitian bahwasanya konteks youtube channel itu sendiri sebagai media belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran dimana peserta didik bisa mengungkapkan gagasan yang dimiliki dan potensi masing-masing.

Penelitian kelima dilakukan oleh Yolanda, dkk dengan judul ‘‘Pemanfaatan youtube sebagai sarana transformasi majalah highend’’¹⁸ penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media sosial YouTube sebagai sarana transformasi majalah HighEnd. YouTube HighEnd Magazine merupakan salah satu media sosial yang digunakan majalah HighEnd sebagai sarana transformasi dari bentuk media cetak menjadi media digital, yang

¹⁶ Samosir, Pitasari, and Tjahjono, ‘‘Efektivitas Youtube Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu).’’

¹⁷ ICHWANI SITI UTAMI DIVA LIUTAMMI, ‘‘Pemanfaatan Youtube Channel Sebagai Media Belajar,’’ *Wiyatamandala : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* I, no. I (2021): 46–64.

¹⁸ Sandra Jasmine Yolanda StellarosaFiryal and Andre Ikhsano, ‘‘Pemanfaatan Youtube Sebagai Sarana Transformasi Majalah Highend,’’ *Jurnal Lugas* 2, no. 2 (2018): 59–68.



menyasar pembaca baru di usia belasan sampai 30 tahun, berbeda dengan target pembaca untuk majalah cetaknya yang menyasar pembaca di usia 35-45 tahun. YouTube dianggap mampu memberikan informasi berupa audio dan visual dan memberi kemudahan untuk diakses. Konten majalah HighEnd di YouTube mengarah kepada konten informasi yang fresh, light dan lebih consumable, yang dapat diakses setiap saat, yang berbeda dengan majalah cetaknya, yang terbit sekali dalam sebulan. Dalam bentuk digital majalah HighEnd memasukan kembali informasi yang terdapat di dalam majalah cetak ke dalam media sosial YouTube yakni berupa video atau gambar bergerak. Walaupun tidak sepenuhnya apa yang terdapat di majalah cetak di masukkan ke dalam aku HighEnd Magazine. YouTube HighEnd telah memanfaatkan jaringan yang ada untuk memperluas partisipasi mereka, dimana HighEnd memberikan kemudahan dalam mengakses segala media sosial untuk mendapatkan informasi. Penggunaan warna yang sendu, yaitu warna abu-abu atau biru yang memiliki saturasi rendah pada setiap video mereka, sebagai ciri khas dari HighEnd untuk membedakan dengan majalah lainnya. Sinergi yang dilakukan dengan melakukan transformasi pada distribusi pemberitaannya ini, tentunya dapat membuat majalah HighEnd terus bertahan dan merangkul konsumen yang aktif dalam mengkonsumsi media khususnya majalah. Dimana dengan menggunakan jaringan media baru yaitu YouTube pembaca dapat dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkannya.

Penelitian keenam adalah penelitian yang dilakukan oleh Fitroh Tri Utami, Miefthaul Zanah dengan judul penelitian “Youtube Sebagai Sumber Informasi Bagi Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19”. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji potensi Youtube sebagai sumber belajar bagi peserta didik pada masa pandemi Covid-19. Metode yang digunakan dalam artikel ini yaitu kajian literatur. Berdasarkan hasil kajian literatur bahwa Youtube dapat digunakan sebagai sumber informasi bagi peserta didik untuk belajar memahami materi. Penggunaan Youtube sebagai sumber informasi juga dapat mengurangi kebosanan dan rasa jenuh peserta didik dalam proses pembelajaran. Youtube dapat menjadi media alternatif yang dapat digunakan untuk membantu menyelesaikan tugas dan sekaligus dapat menjadi sarana hiburan ketika lelah dengan berbagai tugas

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

sekolah.¹⁹

Penelitian ketujuh, ialah penelitian yang dilakukan oleh Yuan Anisa dengan judul “ Peran Channel Youtube Sebagai Media Alternatif untuk Membantu Proses Pembelajaran Matematika dan Media Informasi pada Tingkat Perguruan Tinggi” Berdasarkan ulasan tersebut peneliti melakukan penelitian untuk menganalisis seberapa besar peran serta efektifnya belajar menggunakan saluran youtube sebagai media sosial alternatif dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika sehingga dapat diperoleh manfaatnya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan memanfaatkan google form sebagai media pengisian kuesioner. Pengukuran data menggunakan skala likert dengan 3 kategori sebagai alternatif jawaban yaitu setuju, netral dan tidak setuju sehingga dapat diperoleh manfaat dari penggunaan channel youtube sebagai media sosial alternatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebesar 89,74% mahasiswa setuju bahwa dosen perlu terlibat dalam penggunaan youtube sebagai media sosial alternatif dalam pembelajaran di perkuliahan, 83,33% setuju youtube sebagai tempat diskusi, 79,92% setuju bahwa akses penggunaan youtube sangat mudah dan dapat dijadikan sebagai media informasi seputar perkuliahan, 64,1 % setuju youtube dapat membantu dalam mengerjakan tugas, 51,28% setuju youtube sebagai media tambahan pembelajaran dan akses dalam menambah jaringan pertemanan.²⁰

Penelitian ke delapan, ialah penelitian yang dilakukan oleh Wardah dan Reza dengan judul penelitian “ Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Youtube sebagai Media Konten Video Kreatif” Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa Unismuh Makassar terhadap media youtube serta efek yang ditimbulkan setelah mengakses media youtube. Dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan tipe deskriptif, serta melalui observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap informan, penelitian ini mampu

¹⁹ Fitroh Tri Utami and Miefthaul Zanah, “Youtube Sebagai Sumber Informasi Bagi Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19 Pendahuluan” 11, no. 1 (2021): 78–84.

²⁰ Yuan Anisa, “Peran Channel Youtube Sebagai Media Alternatif Untuk Membantu Proses Pembelajaran Matematika Dan Media Informasi Pada Tingkat Perguruan Tinggi,” *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 07, no. 01 (2022): 13–21.

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

mengkategorikan serta menjabarkan beragam persepsi mahasiswa yang dibedakan atas persepsi positif dan persepsi negatif. Pertama, Mahasiswa Unismuh mempersepsi youtube sebagai media konten video kreatif, secara positif dimana youtube bersifat informatif dan sebagai sumber pengetahuan yang efektif, sebagai sarana hiburan, sebagai wadah penyalur kreatifitas dan bersifat inspiratif, serta sebagai sumber mata pencaharian/profesi. Kedua, Mahasiswa Unismuh Makassar mempersepsi youtube secara negatif dimana youtube memungkinkan menjadi media penyebaran aib seseorang, youtube dapat memberikan tontonan yang cenderung merugikan orang lain, serta banyaknya konten drama settingan. Youtube juga sebagai media untuk memanfaatkan kekurangan orang lain sebagai objek candaan yang disebarluaskan, begitupun dengan menyebarkan konten sensasional. Efek yang ditimbulkan oleh youtube sebagai media konten video kreatif berupa efek kognitif (pengetahuan), efek afektif (perubahan sikap), serta efek behavioral (perilaku, tindakan atau kegiatan).²¹

Penelitian ke sembilan, dilakukan oleh Adinda Vera Reynata dengan judul Penerapan Youtube Sebagai Media Baru Dalam Komunikasi Massa. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode kualitatif dapat membantu peneliti untuk menggambarkan sebuah kejadian secara sistematis, faktual, dan akurat terkait objek dan subjek penelitian yang peneliti akan teliti. Hasil penelitian menyebutkan bahwa Dengan segala kelebihan sebagai media baru, YouTube juga terus mengoptimalkan segala fiturnya yang disesuaikan dengan kebutuhan para pengguna. Semua orang juga bisa mengakses YouTube secara gratis selain itu juga YouTube mudah dioperasikan. Tentu kelebihan kelebihan YouTube ini tidak sepenuhnya kan menutupi kekurangan dari konten konten video yang di unggap di platform YouTube. Penyaringan video harus tetap dilakukan saart pengguna ingin menonton video di YouTube, karena memang pada dasarnya semua orang dapat dengan mudah dan memiliki hak untuk mengunggah video apapun di YouTube dan unggahkn unggahan tersebut belum tentu bis akita nilai positif. Beberapa

²¹ Muh Jamil Reza et al., "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Youtube Sebagai Media Konten Video Kreatif," *Jurnal Komunikasi Dan Organisasi (J-KO)* 3 (2021): 39–46.

²² Reza et al.

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

video yang ada di YouTube terkadang berisikan hal hal negatif , seperti contohnya penyebaran informasi yang palsu. Dimana para pengguna YouTube ini sendiri dari semua kalangan, dan tidak menutup kemungkinan jika konten konten yang negative dan menyesatkan akan mempegaruhi pola pikir seseorang.²³

Penelitian terakhir, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sekarnegara dan Handriyotopo dengan judul Youtube As An Alternative Medium For Appreciating Independent Short Films. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai YouTube sebagai alternatif media apresiasi film pendek independen, khususnya yang ada di Kota Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang menekankan pada sudut pandang detail, kritis, dan didukung perspektif fenomenologi. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan studi pustaka, serta analisis data kualitatif. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pemanfaatan YouTube sebagai alternatif media apresiasi film pendek independen dianggap belum maksimal. Kebanyakan sineas, komunitas, ataupun rumah produksi dalam memanfaatkan platform streaming seperti YouTube hanya sebagai upaya mengukuhkan eksistensi dan membangun jejaring antar sineas saja.²⁴

Dari sejumlah kajian penelitian terdahulu diatas belum ditemukan adanya pembahasan sejenis mengenai Pemanfaatan Chanel Youtube Studio Antelope Sebagai Media Informasi Pembuatan Film Dikalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pemanfaatan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti guna atau bisa di diartikan berfaedah. Pemanfaatan memiliki makna proses, cara atau perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu

²³ Adinda Vira and Eka Reynata, "PENERAPAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA BARU DALAM KOMUNIKASI," *Komunikologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 12, no. 2 (2022): 96–100.

²⁴ Zafira Saraswati and Yasmin Sekarnegara, "YOUTUBE AS AN ALTERNATIVE MEDIUM FOR APPRECIATING," *Capture Jurnal Seni Media Rekam* 14, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.33153/capture.v14i1.4056>.

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

yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan. Pengertian pemanfaatan dalam penelitian ini adalah turunan dari kata “manfaat”, yaitu suatu perolehan atau pemakaian halhal yang berguna baik dipergunakan secara langsung maupun tidak langsung agar dapat bermanfaat.²⁵

Pemanfaatan merupakan turunan kata dari kata “manfaat”, yang mendapat imbuhan pe-dan-an yang berarti proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan adalah aktifitas menggunakan proses dan sumber-sumber belajar. Menurut Davis kemanfaatan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya. Kemanfaatan (perceived usefulness) merupakan penentu yang kuat terhadap penerimaan pengguna suatu sistem informasi, adopsi, dan perilaku para pengguna.²⁶

2.2.2 Youtube

2.2.2.1 Pengertian Youtube

Youtube Aplikasi perangkat lunak (bahasa Inggris: software application) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tetapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. (www.wikipedia.com) Beberapa aplikasi yang diabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (application suite). Contohnya adalah Microsoft Office dan OpenOffice.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja,

²⁵ KBBI, “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),” *Kementerian Pendidikan Dan Budaya*, 2016.

²⁶ Habib hanafi, dkk., “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan dan Persepsi Kemudahan Website UB terhadap Sikap Pengguna dengan Pendekatan TAM”, Artikel diakses pada tanggal 23 April 2022 dari <http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id>

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.



serta beberapa aplikasi lainnya.

Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna. Contohnya, suatu lembar kerja dapat dibenamkan dalam suatu dokumen pengolah kata walaupun dibuat pada aplikasi lembar kerja yang terpisah. (www.wikipedia.com) YouTube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai teknologi Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu ada pula konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan.

Kebanyakan konten di YouTube diunggah oleh individu, meskipun perusahaan-perusahaan media seperti CBS, BBC, Vevo, Hulu, dan organisasi lain sudah mengunggah material mereka ke situs ini sebagai bagian dari program kemitraan YouTube. Pengguna tak terdaftar dapat menonton video, sementara pengguna terdaftar dapat mengunggah video dalam jumlah tak terbatas. Video-video yang dianggap berisi konten ofensif hanya bisa ditonton oleh pengguna terdaftar berusia 18 tahun atau lebih. Pada November 2006, YouTube, LLC dibeli oleh Google dengan nilai US\$1,65 miliar dan resmi beroperasi sebagai anak perusahaan Google. YouTube didirikan oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim, yang sebelumnya merupakan karyawan pertama PayPal. Hurley belajar desain di Indiana University of Pennsylvania, sementara Chen dan Karim belajar ilmu komputer di University of Illinois at UrbanaChampaign Menurut cerita yang berulang-ulang diterbitkan di media, Hurley dan Chen mengembangkan ide YouTube pada bulan-bulan pertama tahun 2005 setelah mengalami kesulitan saat berbagi video pesta makan malam di apartemen Chen di San Francisco. Karim tidak datang ke pesta dan menolak pesta tersebut pernah terjadi, sementara Chen berkomentar bahwa ide YouTube tercetuskan setelah pesta makan "tampaknya

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

diperkuat oleh metode pemasaran yang terpusat pada menciptakan cerita yang mudah dicerna konsumen". Sumber Data : www.wikipedia.com YouTube berawal sebagai sebuah perusahaan teknologi rintisan yang didanai oleh investasi senilai \$11,5 juta dari Sequoia Capital antara November 2005 dan April 2006. Kantor pertama YouTube terletak di atas sebuah pizzeria dan restoran Jepang di San Mateo, California. Nama domain www.youtube.com aktif pada 14 Februari 2005 dan situs ini dikembangkan pada bulan-bulan berikutnya. Video pertama di YouTube berjudul Me at the zoo. Video ini menampilkan pendiri pendamping Jawed Karim di San Diego Zoo. Video ini diunggah pada tanggal 23 April 2005 dan masih ada sampai sekarang di situs ini.

2.2.2 Kelebihan dan kekurangan Youtube

YouTube merupakan salah satu penyedia layanan video terbesar saat ini, YouTube juga media untuk upload secara gratis. Para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. YouTube juga sangat cocok bagi kita yang ingin mencari informasi tanpa harus membaca artikel, Umumnya video-video di YouTube adalah klip video klip, Acara TV, Film serta video buatan para penggunanya sendiri. 7 Dan perlu di ingat, video yang ditampilkan pada umumnya hanya untuk dilihat melalui browser, tidak untuk di download dan dilihat secara offline. Namun pada 9 Oktober 2006 diumumkan bahwa YouTube telah dibeli Google dengan harga US\$1,65 miliar, mungkin karena Youtube merupakan situs yang paling banyak dikunjungi kedua di dunia, dan pasti ini sangat menguntungkan bagi Google. Karena terlalu bisa diakses dan mengakses terlalu bebas, di beberapa negara seperti cina dan turki, oleh pihak berkuasa, fasilitas YouTube tidak bisa diakses.

Upload bebas video dengan YouTube kadang bisa menimbulkan akibat fatal ketika kita lupa upload atau tidak sengaja terupload. fitur-fitur yang terdapat pada youtube, antara lain sebagai berikut:

- a. Youtube Editor : Dimana kita menggunakan fitur ini apabila kita ingin mengedit video sebelum kita mengupload video kedalam youtube namun kita ingin mengurangi durasi dari video kita ataupun mengatur dari segi konsep warna.

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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

b. Youtube Cisco : Dimana fitur ini dapat kita gunakan apabila kita ingin melihat youtube dengan membuat terlebih dahulu track dari video-video yang ingin kita lihat tanpa harus memilihnya lagi satu-persatu. Youtube Livejadi : apabila kita tidak mau ketinggalan disaat ada club bola kesayangan kita yang main tapi kita ga punya Tv atau Tv kita rusak kita bisa menggunakan fitur ini karna Youtube live ini menyediakan channel yang menyiarkan langsung acara Tv kedalam youtube.

c. Youtube Charts : Dengan menggunakan fitur ini khalayak dapat mencari video terbaik dengan kualitas tertentu,bahkan kita bisa melihat video terbaik di minggu ini,bulan ini,bahkan tahun ini. Berikut ini adalah beberapa kelebihan maupun kekurangan dari aplikasi youtube tersebut. Kelebihannya

- 1) bisa melihat dan mengupload video yang kita suka
- 2) sebagai ajang promosi diri
- 3) bisa mendownload setiap video
- 4) bisa belajar streaming,
- 5) banyak video bermanfaat
- 6) ukurannya ada yang HD, bisa di download
- 7) videonya banyak

Kekurangannya :

- 1) bisa disalahgunakan penggunanya
- 2) banyak informasi yang menyesatkan
- 3) banyak negara yang memblok Youtube
- 4) Karena terlalu bebas upload jadi banyak video yang tidak berguna atau video pornografi yang terupload
- 5) gambarnya tersendat sendat • banyak video dengan kualitas buruk 8
- 6) tidak cocok untuk slow conection.²⁷

²⁷ Mangole and Kalesaran, "Pemanfaatan Youtube Dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Di Desa Paslaten Kecamatan Remboken Minahasa." Hlm.7

2.2.3 Karakteristik Youtube

YouTube mempunyai lima karakteristik diantaranya:

- a. Tidak ada batasan durasi untuk mengunggah video. Hal ini yang membedakan YouTube dengan beberapa aplikasi lain yang mempunyai batasan durasi minimal waktu semisal instagram, snapchat, dan sebagainya.
- b. Sistem pengamanan yang akurat, dimana YouTube membatasi pengamanannya dengan tidak mengizinkan video yang mengandung SARA, illegal, dan akan memberikan pertanyaan konfirmasi sebelum mengunggah video.
- c. Berbayar. Menurut Theoldman YouTube memberikan penawaran bagi siapapun yang mengunggah videonya dan mendapatkan minimal 1000 viewers penonton maka akan diberikan honorarium.
- d. Sistem offline; YouTube memiliki fitur baru bagi para pengguna untuk menonton video secara sistem offline. Sistem ini memudahkan para pengguna untuk menonton video pada saat offline tapi sebelumnya video tersebut harus di download terlebih dahulu.
- e. Tersedia editor sederhana. Pada menu awal mengunggah video, pengguna akan ditawarkan untuk mengedit videonya terlebih dahulu. Menu yang ditawarkan adalah memotong video, memilah warna, atau menambahkan efek perpindahan video.²⁸

2.2.3 Media Informasi

Media adalah alat sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Pesan-pesan yang diterima pancaindra selanjutnya diproses dalam pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan biasanya digunakan media massa.²⁹ Menurut Anggraeni dan Irviani menjelaskan bahwa Informasi adalah

²⁸ Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir. A. S. (2016). Kareba. YouTube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassar vidgram, 5(2), 259-272. Diakses pada tanggal 24 April 2022 melalui E-Journal: <http://journal.unhas.ac.id/index.php/kareba/article/view/1905/1063>

²⁹ Hafied. Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi. Cetakan Kedua*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015). Hlm.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.

sejumlah data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima.³⁰ Sutabri menjelaskan bahwa Informasi merupakan suatu data yang telah diolah, diklasifikasikan dan diinterpretasikan serta digunakan untuk proses pengambilan keputusan”. Informasi dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu:

- a. Informasi Strategis. Informasi ini digunakan untuk mengambil keputusan jangka panjang, yang mencakup informasi eksternal, rencana perluasan perencanaan, dan sebagainya
- b. Informasi Taktis. Informasi ini dibutuhkan untuk mengambil keputusan jangka menengah, seperti informasi tren penjualan yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun rencana penjualan.
- c. ³¹Informasi Teknis. Informasi ini dibutuhkan untuk keperluan operasional sehari – hari, seperti informasi persediaan stock, retur penjualan, dan laporan kas harian

Masyarakat modern ditandai dengan semakin tingginya waktu untuk bertukar informasi, baik dengan media komunikasi maupun dengan pemakaian teknologi komunikasi seperti telepon dan komputer. Media komunikasi, dalam hal ini media massa, memiliki fungsi-fungsi bagi masyarakat. McQuail mengemukakan fungsi-fungsi media massa, yakni;³²

- a. Pemberi informasi, Media massa memungkinkan seseorang untuk mendapatkan informasi tentang suatu peristiwa ataupun lainnya. Informasi merupakan sesuatu yang sangat menunjang perkembangan diri baik secara fisik ataupun intelektual. Fungsi keempat media massa menurut McQuail adalah sebagai hiburan.
- b. Pemberi identitas pribadi, Media merupakan sarana untuk meningkatkan pemahaman mengenai diri sendiri. Untuk melihat serta menilai siapa, apa dan bagaimana diri kita, pada umumnya dibutuhkan pihak lain. Kita harus meminjam kacamata orang lain. Media dapat dijadikan sebagai salah satu

³⁰ R. Anggraeni, E. Y. & Irviani, *Pengantar Sistem Informasi*. (Yogyakarta: Andi, 2017).

³¹ Trimahardhika, R., & Sutinah, E. (2017). Development Dalam Perancangan Sistem. Informasi Perpustakaan. Jurnal Informatika, Vol.4 No.2(2), 250.

³² McQuail, *Teori Komunikasi Massa*, Edisi 6 Buku 1. Hlm.54

kacamata yang dipergunakan untuk melihat siapa, apa serta bagaimana diri kita sesungguhnya.

c. Sarana intergrasi dan interaksi social, Bersosialisasi dengan orang lain di saat kita tidak berusaha untuk mengadakan komunikasi dengan orang tersebut merupakan hal yang sulit. Di lain pihak, akan sulit bagi kita untuk berkomunikasi dengan orang lain apabila kita tidak mengetahui topik apa yang bisa digunakan untuk membangun komunikasi dengan orang tersebut. Media membantu kita dengan memberikan berbagai pilhan topik yang bisa digunakan dalam membangun dialog dengan orang lain. Hal ini pada gilirannya menjadikan media massa sebagai sarana integrasi dan interaksi sosial berfungsi untuk penyedia bahan percakapan dalam interaksi sosial. D

d. Sarana hiburan

Berkaitan dengan itu media massa menjalankan fungsinya sebagai pelepas khalayak dari masalah yang sedang dihadapi. Rasa jenuh di dalam melakukan aktivitas rutin pada saat tertentu akan muncul. Di saat itulah media menjadi alternatif untuk membantu kita di dalam melepaskan diri dari problem yang sedang dihadapi atau lari dari perasaan jenuh. Khalayak juga memperoleh kenikmatan jiwa dan estetis dari mengkonsumsi media massa. Manusia tidak saja perlu untuk memenuhi kebutuhan fisiknya, namun ia juga harus memenuhi kebutuhan rohaninya, jiwanya. Kebutuhan ini dapat terpuaskan dengan adanya media massa. Media massa memenuhi kebutuhan tersebut dengan sajian yang menurut media yang bersangkutan dapat dinikmati dan memiliki nilai estetika.

2.2.4 Film

2.2.4.1 Pengertian Film

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, film adalah selaput tipis yang dibuat dari selluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop).³³ Sedangkan secara

³³ Kamus Besar Bahasa Indonesia (Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional, 2008, p.316)

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.

etnologis, film adalah gambar hidup cerita hidup, sedangkan menurut beberapa pendapat, film adalah susunan gambar yang ada dalam *selliloid*. Kemudian diputar menurut teknologi proyektor yang sebetulnya telah menawarkan nafas demokrasi, dan bisa ditafsirkan dalam berbagai makna.

Berdasarkan Undang – Undang perfilman No. 8 Tahun 1992, film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam dengan silindroid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, elektronik, atau lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau difayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik dan/atau lainnya, sedangkan perfilman itu sendiri adalah seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan, jasa, teknik, pengeksporan, pengimporan, pengedaran, pertunjukkan dan/atau penayangan film.

Film memberikan pengaruh yang besar pada jiwa manusia. Dalam satu proses menonton film, terjadi suatu gejala yang disebut oleh ilmu jiwa sosial sebagai identifikasi psikologis. Pengaruh film tidak hanya sampai di situ. Pesan-pesan yang termuat dalam adegan-adegan film akan membekas dalam jiwa penonton. Lebih jauh, pesan itu akan membentuk karakter penonton.³⁴

2.2.4.2 Jenis-jenis Film

Jenis – jenis film dibedakan menurut sifatnya, yaitu sebagai berikut:

1) Film Cerita (*Story film*)

Film cerita adalah film yang menyajikan kepada public sebuah cerita, sebagai cerita harus mengandung unsur – unsur yang dapat menyentuh rasa manusia. Cerita dalam film ini diambil dari kisah – kisah sejarah, cerita nyata dari kehidupan sehari – hari, atau khayalan yang diolah untuk menjadi film. Film cerita diartikan sebagai pengutaraan cerita atau ide, dengan pertolongan gambar – gambar, gerak dan dikemas yang memungkinkan pembuat film melahirkan realitas rekaan yang merupakan suatu alternatif dan realitas nyata bagi penikmatnya. Ide atau pesan cerita

³⁴ Aep Kusnawa, *Komunikasi Penyiaran Islam*, (Bandung: Benang Merah, 2004). Hlm.93



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.

menggunakan pendekatan yang bersifat membujuk. Oleh karena itu film cerita dapat dipandang sebagai wahana penyebaran nilai – nilai.³⁵

2) Film Berita (*Newsreel*)

Film berita adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar – benar terjadi. Kamera sekedar merekam peristiwa, karena sifatnya berita, film ini disajikan kepada publik harus bernilai berita (*Newsvalue*), film berita menitikberatkan pada segi pemberitaan kejadian actual, misalnya dokumentasi peristiwa perang, dan komunikasi upacara kenegaraan.

3) Film Dokumentar (*Documentary film*)

Istilah *Documentary* awalnya digunakan oleh seorang (sutradara director) Inggris John Grierson. Film documenter didefinisikan oleh Grierson sebagai karya ciptaan sebagai kenyataan (*Creative treatment of actuality*).

4) Film Kartun (*Cartoon film*)

Film kartun adalah film yang berasal dari lukisan para seniman. Titik berat pada pembuatan film kartun adalah seni lukis. Film ini adalah hasil imajinatif dari para seniman lukis yang kemudian menghidupkan gambar – gambar seolah – olah hidup. Film kartun juga disebut sebagai film animasi memanfaatkan gambar (lukisan) maipun benda-benda mati yang lain seperti; boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan dengan teknis animasi seperti halnya Mickey Mouse, Donald Duck, dan Sinchan.³⁶

2.2.5 New Media

Media baru didefinisikan sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersamaan dengan komputer digital. Sebelum tahun 1980-an, media mengandalkan model cetak dan analog seperti surat kabar, televisi, bioskop dan radio. Sekarang kita memiliki radio digital, televisi digital, dan model cetak yang telah diubah oleh teknologi digital baru Rasmussen berpendapat bahwa media baru memiliki efek kualitatif berbeda terhadap integrasi sosial dalam jaringan masyarakat modern. Kontribusi pokoknya adalah untuk menjembatani jurang lebar yang terbuka antara dunia publik dan dunia privasi, antara dunia

³⁵ Effendy, *Ilmu Komunikasi: Teori Dan Prakteknya*,.hlm211

³⁶ Sumarno, *Dasar – Dasar Apresiasi Film*, (Jakarta : PT Grassindo, 1996). Hlm.1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

kehidupan, dan dunia sistem serta organisasi.³⁷

Adapun definisi Media Baru menurut Lev Manovich dalam ‘The New Media Reader’³⁸ diungkapkan dalam delapan proposisi sebagai berikut :

- a. Media Baru versus Cyberculture –istilah ‘media baru’ dan ‘siberkultur’ sering dipakai secara bergantian. Media baru merupakan sebuah paradigma dan objek budaya (digital untuk televisi analog, iPhone), sedangkan siberkultur adalah beragam fenomena sosial yang berkaitan dengan jaringan komunikasi internet seperti blog, online multi – player game.
- b. Media baru adalah media yang berbasis teknologi komputer sebagai ‘platform’ distribusi informasi melalui situs Web, Komputer Multimedia, Blu-ray disk dan lain-lain.
- c. Media baru merupakan media pertukaran data digital yang dikendalikan oleh software.
- d. Media baru merupakan campuran antara konvensi budaya yang sudah ada dengan konvensi software. Kini media baru dapat dipahami sebagai campuran antara konvensi budaya yang lebih tua dan konvensi budaya baru dalam pengelolaan dan akses data yang semuanya diproses melalui manipulasi. Jadi kata ‘lama’ dalam ‘media lama’ sebagai lawan dari ‘media baru’ menggambarkan kerja media atas data yang sekaligus merepresentasikan realitas visual dan pengalaman manusia, sedangkan kata ‘baru’ menunjukkan bahwa data itu bersifat numerik.
- e. Media baru adalah media yang menghasilkan estetika baru, karena media baru menyediakan strategi untuk meningkatkan kualitas estetika konten (bayangkan orang dapat memanipulasi foto dalam banyak versi dengan perangkat lunak Adobe Photoshop). Artinya media baru sangat bermanfaat untuk merekam momen penampilan realitas, dan sekaligus mengubah kualitas data dari rekaman tersebut.
- f. Media baru sebagai pemercepat eksekusi ‘algoritma’, artinya segala algoritma yang sebelumnya dilakukan secara manual atau teknologi lain

³⁷ McQuail, *Teori Komunikasi Massa*, Edisi 6 Buku 1. Hlm.154

³⁸ Alo. Liliweri, *Komunikasi Antarpersonal*. (Jakarta: Kencana, 2015). Hlm,54

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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

seperti kalkulator maka kini eksekusi seperti itu harus berubah. Hadirnya komputer yang menyediakan perangkat lunak perhitungan (contoh: Excell) maka orang dapat memperbesar kapasitas, mempercepat berbagai jenis perhitungan, karena itu komputer digital modern dapat dipandang sebagai kalkulator cepat yang dapat dikontrol secara siberetik.

Media baru sebagai candra dimuka yang dapat mengendalikan encoding informasi, media baru juga dipandang sebagai "metamedia".

Media baru juga dapat dipandang sebagai gagasan artikulasi paralel dari seni dan komputasi modern yang sejak akhir PD II disebut seni "kombinatorik".

Pierre Levy³⁹ memandang World Wide Web (WWW) sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel dan dinamis, yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan juga terlibat dalam dunia demokratis tentang pembagian mutual dan pemberian kuasa yang lebih interaktif dan berdasarkan pada masyarakat. Dapat disimpulkan, bahwa media baru merupakan pembaruan penyebaran informasi yang memanfaatkan teknologi, dan membuat suatu informasi menjadi lebih cepat tersebar serta lebih efisien dalam penyampaian suatu informasi. Lister, Dovey, Giddings, Grant dan Kelly (2009:16-38) menyatakan terdapat enam karakteristik media baru, yaitu:

- a. Digital, semua data diubah menjadi angka dalam proses media digital. Dalam hal ini media komunikasi dan representasi biasanya berbentuk grafik, gambar bergerak yang direkam, dan foto. Data yang telah diolah menjadi angka, kemudian diproses dan disimpan dalam bentuk sumber online, disk digital atau drive memori yang akan diterjemahkan dan diterima sebagai tampilan layar, dikirim lagi melalui telekomunikasi, jaringan atau output seperti hard copy.
- b. Interaktifitas, merupakan salah satu karakteristik utama atau nilai dari media baru. Dimana media konvensional menawarkan konsumsi pasif, media baru menawarkan konsumsi secara lebih aktif. Media baru dapat

³⁹ Stephen W & Karen A. Foss Littlejohn, *Teori Komunikasi, Edisi 9* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009). Hlm.143

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.

dimiliki oleh semua orang dengan mudah dan hanya memerlukan jaringan internet.

- c. Hypertextual, adalah memasukan kembali setiap informasi yang terdapat di media lama kedalam media baru dengan tampilan yang disesuaikan dengan tampilan media baru. Hal ini digunakan sebagai database informasi yang terdapat di media baru tetap ada di media lama.
- d. Jaringan; dapat diartikan bahwa di dalam media baru terdapat beberapa jaringan yang bertujuan untuk mempermudah konsumen memperluas partisipasi mereka. Jaringan tersebut antara lain World Wide Web (www), situs media sosial, situs web blog, forum online, situs web edukasi dan sebagainya.
- e. Virtual, sifat maya dan mewujudkan dunia virtual yang diciptakan oleh keterlibatan grafik komputer dan video digital. Virtual juga berfungsi sebagai identitas postmodern, seni, hiburan, konsumen, dan budaya visual.
- f. Simulasi, berarti menirukan beberapa dari media lama yang masih dapat digunakan di dalam media baru. Pengguna media baru juga dapat meniru informasi apa yang mereka dapat di dalam media baru ke dunia nyata yang dimana hal tersebut dapat mempengaruhi hidupnya.

2. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran



BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada Desain penelitian ini, peneliti melakukan suatu penelitian dengan pendekatan kualitatif dimana untuk mengetahui dan mengamati suatu hal yang menjadi ciri suatu hal. Metode Penelitian ialah prosedur yang harus digunakan peneliti dalam upaya mendapatkan data atau informasi guna memperoleh jawaban atas pertanyaan dari peneliti. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah agar mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut peneliti mendapatkan empat kunci yang diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan dalam suatu penelitian lebih baik menggunakan suatu metode penelitian yang nantinya akan digunakan agar penelitian tersebut dapat berjalan dengan baik.

Penelitian Kualitatif, Menurut sugiyono dalam bukunya menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif ialah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna pada generalisasi.⁴⁰ Selanjutnya, pendekatan penelitian ini menggunakan metode fenomenologis, Asumsi dasar dari fenomenologi ada tiga yaitu:

1. Pengetahuan adalah kesadaran,
2. Makna tergantung dari fungsi makna terhadap pengalaman individu, dan
3. Bahasa sebagai sarana makna.

Setiap pengetahuan yang didapatkan manusia merupakan hasil dari pengalaman sadar melalui penginderaan melalui penglihatan, pendengaran, sensasi sensoris lainnya. Pun pengetahuan didapatkan melalui interaksi yang dilakukan individu dengan individu lainnya. Sedangkan makna akan dihadirkan oleh individu tergantung dari fungsi makna tersebut pada pengalaman individu.

⁴⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi Data R&D)," in *Metodelogi Penelitian*, 2017.



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

Sebagai contoh individu yang mempunyai pengalaman tidak mendapatkan pendidikan tinggi bias jadi ketika ditanyakan tentang pendidikan tinggi dia akan menganggap tidak penting. Sedangkan manusia memerlukan bahasa untuk memahami pengalaman sadar yang dialaminya untuk dapat menjadi pengetahuan.⁴¹

Penelitian dengan menggunakan metode fenomenologi memiliki beberapa karakteristik diantaranya :

1. Fokus pada sesuatu yang tampak,
2. Tertarik dengan keseluruhan,
3. Mencari makna dan hakikat dari penampakan,
4. Deskripsi pengalaman bukan menjelaskan atau menganalisisnya,
5. Berakar pada pertanyaan tentang fenomena yang diamati,
6. Integrasi subjek dan objek,
7. Investigasi dalam kerangka Intersubjektifitas⁴²

Metode fenomenologi digunakan dalam penelitian ini karena untuk menganalisis pengalaman langsung mahasiswa ilmu komunikasi dalam menggunakan chanel youtube Studio Antelope sebagai media informasi pembuatan film dengan mengintegrasikan dan melakukan investigasi secara langsung.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Universitas Riau, UIN SUSKA RIAU dan Universitas Islam Riau

⁴¹ Jalaludin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2018). Hlm.46

⁴² *Ibid.* Hlm.44

3.2.2 Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

Tahap Kegiatan	Januari	Februari	Maret	April	Mai	Juni	Juli
Pengajuan Judul dan Dosen Pembimbing Skripsi							
Menyusun proposal penelitian							
Bimbingan dan Penyusunan Bab 2-3 Skripsi							
Melakukan pengambilan data dengan melakukan wawancara							
Analisis Data dan Kesimpulan							
Ujian Skripsi							

3.3 Sumber Data Penelitian

Menurut Lofland sebagaimana dikutip oleh Leky J. Moleong, bahwa “Sumber data utama penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.”⁴³ Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti mengelompokkan sumber data dalam penelitian ini menjadi:

3.3.1 Data Primer

Data primer/ data utama adalah informasi yang diperoleh langsung dari pelaku yang melihat dan terlibat langsung dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Data utama dalam penelitian ini adalah hasil wawancara terhadap mahasiswa ilmu komunikasi mengenai pemanfaatan *chanel youtube* Studio Anelope sebagai media informasi pembuatan film

⁴³ Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).
 Hal: 157

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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3.3.2 Data Sekunder

Dalam penelitian ini, data utama dikategorikan ke dalam data yang diperoleh yang berupa kata-kata atau tindakan. Seperti yang dijelaskan Moleong bahwa:

“Kata-kata atau tindakan orang yang diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video/ audio tapes, pengambilan foto atau film. Pencatatan sumber data utama melalui wawancara atau pengamatan berperan serta merupakan hasil usaha gabungan dari kegiatan melihat, mendengar, dan bertanya.”⁴⁴

Data sekunder atau data penunjang merupakan data penelitian yang diperoleh dari data-data yang telah ada, selanjutnya dilakukan proses analisa dan interpretasi terhadap data-data tersebut sesuai dengan tujuan penelitian. Data ini didapat dari sumber kedua atau melalui perantara orang. Dalam penelitian ini, data sekunder yaitu berupa data yang didapat dari sumber tertulis dan juga dokumentasi foto. Moleong menjelaskan sebagai berikut:

“Walaupun dikatakan bahwa sumber di luar kata dan tindakan merupakan sumber kedua, jelas hal itu tidak dapat diabaikan. Dilihat dari segi sumber data, bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi.”⁴⁵

Sumber tertulis yang dimaksud dalam penelitian ini berupa sumber-sumber literature dan studi pustaka lain yang berhubungan dengan penelitian mengenai pemanfaatan *channel youtube* Studio Antelope sebagai media informasi pembuatan film.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Moleong penelitian kualitatif ini menggunakan tahap-tahap sebagai berikut:⁴⁶

1. Teknik Observasi/Pengamatan

Observasi dilaksanakan melalui mengamati dan mencatat hal-hal dengan tersusun dan secara langsung terjun atas gejala yang timbul atas

⁴⁴ *Ibid.*, hlm.158

⁴⁵ *Ibid.* Hlm.159

⁴⁶ *Ibid.*,. Hlm.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.

permasalahan penelitian dilokasi dan kondisi subjek dan objek yang di teliti.

Observasi dalam penelitian ini mengkaji mengenai perilaku dan sikap yang dimiliki mahasiswa termasuk keahlian dan pengetahuan mengenai pembuatan film dalam pelaksanaan selama proses komunikasi.

2. Teknik Wawancara/*Interview*

Wawancara dilaksanakan dengan pertanyaan dan berdialog untuk memperoleh pengetahuan dan informasi atas data yang hendak diperoleh melalui metode tanya jawab. Wawancara yang dilakukan pada sejumlah informan dengan pedoman wawancara terstruktur mengenai kemampuan, alasan dan prosedur mahasiswa ilmu komunikasi dalam menggunkan *chanel youtube* Studio Antelope sebagai media informasi pembuatan film.

3. Dokumentasi

Pengumpulan gambar dan foto terkait kebutuhan penelitian.

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan pengumpulan data yang mendukung mengenai kemampuan, alasan dan prosedur mahasiswa ilmu komunikasi dalam menggunkan *chanel youtube* Studio Antelope sebagai media informasi pembuatan film.

3.5 Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif adalah hal yang mutlak (Moleong, 2017:320). Uji keabsahan yang digunakan dalam penelitian ini ialah uji *credibility, transferability, dependability, dan confirmability*.⁴⁷

Uji *credibility* merupakan uji keabsahan data agar apa yang didapatkan benar-benar hal yang nyata.

1. Perpanjangan Pengamatan

Tahapan ini ditujukan untuk mendapatkan hal yang baru, sumber maupun data yang baru dari data yang telah didapatkan sebelumnya. Jadi peneliti tidak hanya fokus dengan data yang telah didapatkan saja namun

⁴⁷ Sugiyono, *Op.Cit.*, hlm.270

**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.

mengulangi kembali pengamatan secara berulang untuk benar-benar yakin dengan kebenaran yang didapatkan.

2. Meningkatkan kecermatan dalam penelitian

Tahapan ini dilaksanakan dengan benar-benar teliti dan mencatat dengan sistematis dan runtun atas data-data dan proses pengumpulan data yang didapatkan selama penelitian berlangsung. Hal ini dapat dilaksanakan dengan membaca ulang data yang didapat kemudian mencari dengan seksama referensi penelitian yang memiliki hubungan dan kebutuhan penelitian.

3. Triangulasi

William Wiersma menjelaskan bahwa triangulasi merupakan tahapan untuk mengecek sumber, teknik dan waktu yang digunakan selama penelitian⁴⁸ Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah triangulasi sumber yaitu dengan mengecek setiap sumber data yang diperoleh dan menghubungkannya satu sama lain sehingga ditemukan member check kebenaran data yang diperoleh. Kemudian triangulasi waktu yang digunakan dalam penelitian ini yang dilaksanakan dengan mengulang proses pengumpulan data terhadap informan di lain waktu pelaksanaan wawancara dilaksanakan ketika pagi hari dimana informan masih dalam keadaan fresh dan fokus untuk menjawab pertanyaan kemudian apabila ditemukan hal yang berbeda dengan sumber lainnya maka akan dilaksanakan dengan berulang hingga didapatkan data yang sebenarnya.

3. Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman, dalam proses analisis data yang akan dilakukan yaitu menggunakan model interaktif, inti yang dapat diambil dari analisis interaktif.⁴⁹

⁴⁸ Sugiyono, *Op.Cit* hlm.372

⁴⁹ Moleong, *Op Cit*.



1. Reduksi data

Diartikan sebagai proses pemilihan atau seleksi, pemuatan perhatian pada penyederhanaan dan transportasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data. Reduksi data yang peneliti gunakan yaitu membuat sebuah rangkuman dari semua data data yang sudah dikumpulkan.

2. Penyajian Data

Adalah sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan penyajian data, peneliti dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan pemahaman tentang penyajian data.

3. Menarik Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil akan ditangani secara longgar dan tetap terbuka sebagai kesimpulan yang semula belum jelas kemudian akan meningkat menjadi lebih rinci, mengakar dan kokoh. Kesimpulan ini juga di verifikasi selama penelitian berlangsung dengan maksud untuk menguji kebenarannya, kekokohnya dan kecocokanya yang merupakan validitasnya

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.

BAB IV**GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN****4.1 Profil Studi Antelope**

Studio Antelope merupakan sebuah perusahaan production house yang berdiri di bawah PT. Studio Antelope Indonesia. Perusahaan yang berlokasi di Jl. Pangkalan Asem No. 17, Jakarta Pusat ini berdiri sejak tahun 2011. Berdirinya Studio Antelope didasari oleh inisiatif Jason Iskandar, seorang sutradara film pendek dengan segudang prestasi di festival film, bersama dengan Florence Giovani yang merupakan seorang desainer grafis. Hingga sekarang Jason pun fokus menjadi sutradara dan penulis, dan Florence sebagai produser di Studio Antelope.

Awalnya Studio Antelope merupakan perusahaan yang mengerjakan produksi video dan juga desain grafis. Namun seiring berjalannya waktu, Studio Antelope memfokuskan usahanya pada produksi video dan konten digital. Diawali dengan produksi film-film pendek non komersial, untuk memvisualisasikan gagasan- gagasan yang dimiliki, Studio Antelope akhirnya mulai bekerjasama dengan beberapa perusahaan dan melebarkan produksi videonya ke arah konten digital dan bersifat komersial.

Semakin berkembangnya era digital, Studio Antelope menjadikan dirinya sebagai partner dan wadah bagi brand maupun perusahaan untuk mengkomunikasikan nilai-nilai perusahaannya ke dalam bentuk audio visual. Dengan kemampuan bercerita yang baik, Studio Antelope mengemas video-video tersebut menjadi alat marketing yang menarik. Video-video yang dikerjakan oleh Studio Antelope berupa film pendek, web series, TVC, dan juga branded entertainment. Di sini Studio Antelope berperan dari tahap development ide, produksi, hingga delivery, maupun distribusi di platform digital.

4.2 Visi dan Misi Studio Antelope

Visi yang dimiliki Studio Antelope sendiri yaitu dapat menyampaikan ide dan gagasan dengan efektif dan sederhana ke dalam bentuk audio visual. Salah satunya dengan membuat konten video original dengan kualitas yang baik, rapi,

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.

dan juga elegan. Kemudian Studio Antelope juga memiliki misi untuk membuat konten unggulan yang dapat menarik dan menjangkau khalayak luas.

4.3 Logo



Studio Antelope

Gambar 4.1 Logo Studio Antelope dengan background putih



Gambar 4.2 Logo Studio Antelope dengan background hitam

Kedua gambar di atas merupakan logo dari Studio Antelope. Logo Studio Antelope terdiri dari elemen gambar antelope dan elemen grafis berupa tulisan Studio Antelope. Gambar hewan antelope pada logo, dijadikan simbol sesuai dengan nama perusahaan. Di mana antelope dipilih karena sifat hewan tersebut yang percaya pada intuisi dan tegas dalam tindakan. Warna yang dipilih untuk logo Studio Antelope sendiri adalah warna monokrom, di mana hanya terdiri dari hitam dan putih. Untuk background putih, logo Studio Antelope diberi warna hitam, kemudian untuk background hitam, logo antelope diberi warna putih.

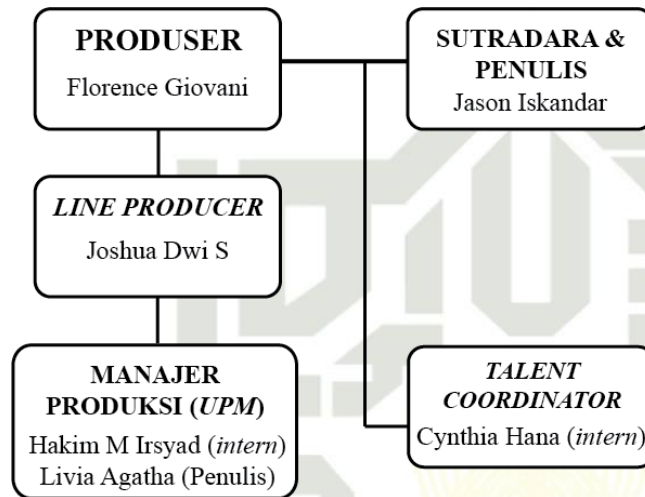
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

4.4 Struktur Organisasi Studio Antelope

Berikut ini akan dijabarkan mengenai struktur organisasi perusahaan Studio Antelope yaitu sebagai berikut:

Gambar 4.3 Struktur Organisasi Studio Antelope



4.5 Tugas dan Fungsi Anggota

4.5.1 Produser

Produser adalah orang yang bertanggung jawab mengubah ide atau gagasan kreatif ke dalam konsep yang praktis dan dapat dijual. Produser harus memastikan adanya dukungan keuangan bagi terlaksananya produksi program televisi serta mampu mengelola keseluruhan proses produksi termasuk melaksanakan penjadwalan. Produser terkadang ikut terlibat secara langsung dalam proses pengambilan keputusan setiap harinya. Produser juga harus mampu menterjemahkan keinginan dan pandangan para pendukung modal atau investor dan juga audience melalui proses produksinya.

Produser juga memiliki beberapa tanggung jawab antara lain dalam tiga tahap produksi, yaitu: pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1. Pra produksi
 - a. Mengembangkan konsep gagasan
 - b. Membuat biaya produksi



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

- c. Menentukan pengarah acara
- d. Mengadakan pembicaraan dengan penulis naskah
- e. Menyetujui berbagai saran dari pengarah acara, penata cahaya dan penata dekorasi
- f. Memimpin dan mengkoordinasikan seluruh rencana produksi.

2. Produksi

- a. Dalam siaran langsung bila diperlukan membantu pengarah acara dan mengawasi jalannya produksi acara.
- b. Dalam rekaman bekerja sama dengan pengarah acara untuk memastikan gambar - gambar yang akan digunakan
- c. Sebagai pimpinan pelaksana produksi

3. Pasca produksi

- a. Evaluasi / Editing
- b. Mengadakan koordinasi dengan stasiun penyiaran untuk promosi atau publikasi.

4.5.2 Sutradara dan Penulis

Sutradara televisi adalah sebutan bagi seseorang yang menyutradarai program acara televisi, baik drama maupun non drama, dalam produksi single maupun multi camera. Sutradara televisi bertanggungjawab terhadap hasil akhir program acara televisi, baik secara audio maupun visual. Pada intinya, hasil akhir karya televisi adalah kesimpulan dari tiga tingkat pekerjaan produksi, yaitu pra produksi (*Preproduction*), produksi (*Production*), dan Pascaproduksi (*Post Production*).

Ketiganya menyatu, tidak boleh terlewatkan. Jika salah satu tingkat pekerjaan produksi ini hilang atau belum selesai, berarti tugas sang sutradara masih belum tuntas. Seorang sutradara bertanggungjawab tidak hanya kepada pemain atau pengisi acara, tetapi juga pada penonton (Fitriyan G. Dennis, 2008:18) Menjadi sutradara harus mempunyai modal berikut:

1. *Leadership* (Kepemimpinan)

Sesuai dengan tugas dan wewenangnya sebagai orang yang paling bertanggung jawab pada sebuah karya produksi film/ televisi/ iklan/



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 Syaif Kasim Riau

dokumenter, sutradara harus punya jiwa kepemimpinan yang kuat dan mampu mengkoordinasikan proses dari seluruh tim produksi.

2. Imajinasi kreatif

Sutradara harus punya kemampuan berimajinasi dengan kreatif, instan, dan inovatif. Daya imajinasi kreatif ini didapat dari kepekaan atas rasa seni artistik dalam melihat warna, 15 bentuk, karakter, komposisi hingga bahasa fiksi yang muncul di lingkungan sekitarnya

3. Fiction Frea

Suka menonton film, membaca novel, membuat puisi, mencipta lagu, memainkan alat musik, dan berbagai hobi lainnya di dunia fiksi merupakan modal kuat untuk menjadi sutradara. Hal ini karena dunia penyutradaraan erat kaitannya dengan dunia penciptaan, dimana karya – karya yang diproduksi adalah karya-karya yang diciptakan.

4. Berjiwa Petualang

Karena tantangan dalam setiap produksi film atau televisi selalu berbeda setiap waktu maka sutradara harus memiliki jiwa petualang.

5. Wawasan dan pengetahuan

Sutradara harus mempunyai wawasan dan pengetahuan luas, seperti tentang sejarah film, sejarah televisi, analisis media, sistem penyiaran, komunikasi massa, sosiologi, pemasaran, atau iklan televisi.

6. Berani menghadapi tantangan deadline

Biasanya bila semakin mepet deadline, maka sutradara justru harus semakin kreatif, bukan sebaliknya.

4.5.3 Line Producer

Jabatan ini tak ubahnya seorang penyelia (*supervisor*), tugasnya membantu memberi masukan dan alternatif atas masalah-masalah yang dihadapi oleh seluruh departemen dalam lingkup manajerial dan dalam batasan anggaran yang sudah disepakati. *Line producer* tidak ikut campur dalam urusan kreatif. *Produser* mempunyai sekelompok orang yang menangani pekerjaan administrasi harian dalam produksi film. Mereka adalah manajemen menengah dalam produksi film.



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

1. Manajer Produksi: Adalah pengawas garis depan dan kepala departemen produksi. Dia membuat jadwal produksi, mengesahkan pengeluaran dan mengatur anggaran. Selain itu dia juga merundingkan kesepakatan dengan para kru, peralatan, dan lokasi. Manajer produksi bertanggung jawab langsung ke produser atau line produser. Dia disebut juga unit production manager atau unit manajer.
2. Asisten Sutradara: tugasnya mengurus set yang berwujud fisik. Ia bertanggung jawab atas kelancaran shooting. Ini dilakukannya dengan memilah informasi dan mengkoordinasi cast dan kru, supaya mereka siap untuk setiap shot tepat pada waktunya. Pada produksi besar akan ada astrada 2 dan 3 mereka mengerjakan tugas administrasi astrada 1.
3. Manajer Lokasi: Bertanggung jawab mencari tempat yang cocok untuk shooting dan mengurus masalah biaya dan perijinan lokasi yang akan dipakai. Saat produksi, manajer lokasi berurusan dengan orang diluar perusahaan produksi seperti: pemilik gedung dan polisi. Manajer lokasi tidak selalu dibutuhkan sepanjang produksi dan bisa dipekerjakan sesuai kebutuhan. Pada produksi besar, manajer lokasi bisa punya satu asisten atau lebih.
4. Akuntan Produksi: Disebut juga auditor produksi, bertanggung jawab atas akuntansi dan tatabuku yang berhubungan dengan proyek. Termasuk didalamnya pembayaran, gaji dan laporan keuangan. Pada produksi besar dia biasanya punya asisten yang mengurus pembayaran gaji dan tagihan-tagihan lainnya.
5. Koordinator Kantor Produksi: Pada dasarnya adalah office manager, tanggung jawabnya adalah mengedarkan kertas administrasi, mengkoordinir rapat, mengatur asuransi, mengatur masalah perjalanan dan memesan peralatan dan persediaan kantor. Dia juga menutup semua departemen di akhir produksi.
6. Production Assistant: Bertanggung jawab mengurus berbagai pekerjaan agar produksi berjalan lancar, seperti mengetik, mengatur penonton. Manajer produksi, sutradara dan astrada bisa dibantu satu PA atau lebih.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

4.5.4 Manajer Produksi

Kerja seorang manajer produksi bak koordinator harian yang mengatur kerja dan memaksimalkan potensi yang ada seluruh departemen yang ada dalam sebuah produksi film. Manajer produksi yang paling bertanggung jawab dalam operasional produksi mulai dari tahap praproduksi hingga produksi selesai. Baik urusan administratif, anggaran, perlengkapan shooting (equipment), logistik, transportasi dan akomodasi. Tiap hari ia membuat check list, mendaftar apa yang sudah dan belum dikerjakan, sembari mengantisipasi masalah yang mungkin timbul dan menyiapkan alternatif pemecahannya.

Dalam manajemen produksi film selain mengurus hal teknis juga berhubungan dengan usaha menciptakan kreatifitas, artistik, teknologi dan manusia. Manajemen produksi film juga mempunyai SOP (standard operational procedure) yang terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi. Menurut bustal Nawawi (1992), langkah- langkah manajemen produksi film adalah:

1. Merancang produk film: aktifitas merumuskan pesan, bentuk, karakter, cara/ teknik mewujudkannya.
2. Merancang proses pembuatan production breakdown: aktifitas merumuskan segala hal teknis maupun nonteknis dalam suatu catatan, kegiatan tersebut bertujuan agar proses produksi lebih mudah
3. Menjadwalkan proses pembuatan produk film (time schedule); menyusun waktu yang akan digunakan untuk melaksanakan proses pembuatan film. Serat menentukan waktu untuk production meeting and creative meeting.
4. Menyusun pembiayaan/ budget; merancang anggaran dana yang akan tentukan dalam pembuatan film.
5. Menentukan crew film atau pekerja film; apabila kita tidak memiliki crew maka susah untuk mewujudkan sebuah produksi film. Mengingat pembuatan film merupakan kerja kolaborasi.
6. Melaksanakan pembuatan produk; Melaksanakan persiapan, melaksanakan shooting, processing I, diting, rekaman suara, processing II.
7. Merevisi rencana; melakukan shooting ulang, memperbaiki anggaran biaya, memperbaiki editing dan sebagainya.



4.5.5 Talent Coordinator

Talent Coordinator disebut juga sebagai *Talent management* adalah suatu proses untuk memastikan kemampuan perusahaan mengisi posisi kunci pemimpin masa depan (*future leaders*) dan posisi yang mendukung kompetensi inti perusahaan (*unique skill and high strategic value*). Dalam pengertian yang lain, manajemen talenta dapat juga dideskripsikan sebagai suatu proses komprehensif dan dinamis untuk mengembangkan sekumpulan manusia berpotensi tertinggi dalam organisasi melalui pengembangan yang searah dan terintegrasi, yang praktiknya dilakukan para pemimpin yang terkait perusahaan, berkaitan dengan aktivitas menarik pegawai yang bertalenta, menyeleksi, mengembangkan, dan memeliharanya.

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.

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan pada penelitian ini, yaitu pemanfaatan channel Youtube Studio Antelope terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa dalam pembuatan film oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi dapat diketahui bahwa pemanfaatan sebagai sumber informasi untuk menambah pengetahuan mengenai perfilman. Pemanfaatan melalui akun Youtube Studio Antelope juga untuk memahami istilah-istilah yang digunakan dalam dunia perfilman. Pemanfaatan akun tersebut juga sebagai sumber inspirasi dan juga sebagai media pembelajaran untuk menghasilkan karya.

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan channel Youtube Studio Antelope ini diantaranya mudah di akses kapan saja, terdapat banyak video yang dijadikan sebagai referensi belajar dan konten yang menarik yang mempermudah pemahaman mengenai dunia perfilman. Studio Antelope juga memiliki beberapa kekurangan seperti dapat menjadi sarana penjiplakan atau pembajakan karya. Setiap mahasiswa juga memiliki tingkat selera yang berbeda dalam memilih pembelajaran melalui referensi Youtube.

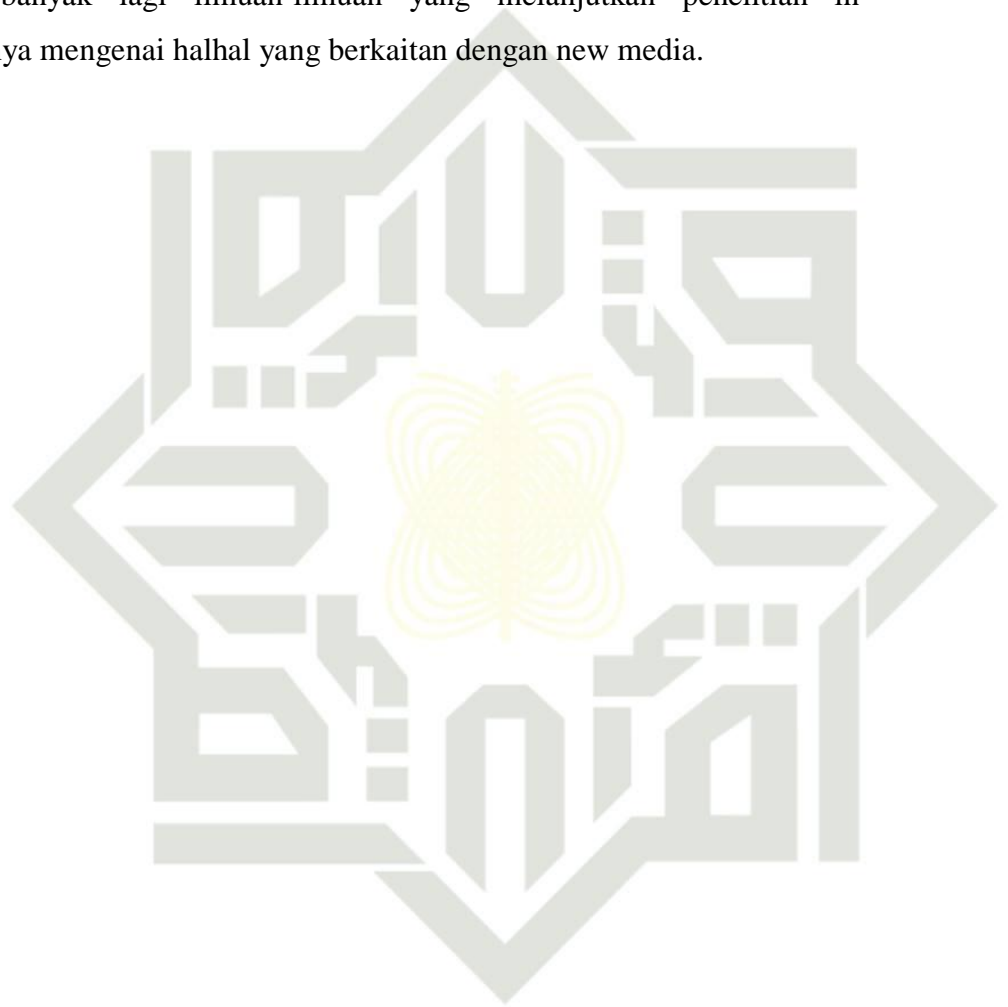
6.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengamatan yang telah peneliti dilakukan, adapun saran dari pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Youtube sebagai media belajar sangat membantu bagi beberapa mahasiswa Ilmu Komunikasi, oleh karena itu sebaiknya anak bagi yang berminat dalam dunia perfilman dapat menggunakan Youtube semaksimal mungkin sebagai referensi mereka untuk memperdalam kemampuan mereka.
2. Bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi sekiranya yang ingin menggunakan Youtube sebagai media belajar harus dengan bijak guna mengurangi kekurangan-kekurangan yang ada dalam penggunaan Youtube

sebagai media belajar dikarenakan salah satu kelemahannya yang terdapat sumbernya adalah gratis sehingga terkadang ada ketidak lengkapan yang ingin dicari.

3. Penulis mengharapkan agar penelitian ini tidak hanya sampai disini melainkan mampu memperluas cakupan wilayah penelitian dan semoga masih banyak lagi ilmuan-ilmuan yang melanjutkan penelitian in khususnya mengenai halhal yang berkaitan dengan new media.



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.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, E. Y. & Irviani, R. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2017.
- Anisa, Yuan. “Peran Channel Youtube Sebagai Media Alternatif Untuk Membantu Proses Pembelajaran Matematika Dan Media Informasi Pada Tingkat Perguruan Tinggi.” *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 07, no. 01 (2022): 13–21.
- Arham, M. (2020). Efektivitas penggunaan youtube sebagai media pembelajaran. *Academia Education*, 1-13. Retrived from https://www.academia.edu/download/63960854/Artikel_Mutmainnah_Arham20200719-31533-e13121.pdf.
- Arsyad, A. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran e-learning terhadap motivasi mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 11-16. Doi <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.105133>.
- Cahyono, G., & Hassani, N. (2019). Youtube seni komunikasi dakwah dan media pembelajaran. *Jurnal Dakwah*, 23, 23-38. Retrived from <https://pdfs.semanticscholar.org/e695/33b91d22b4d52e80c199b3287787232db2bc.pdf>.
- Candra, Edy. “Youtube, Citra Media Informasi Interaktif Atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi.” *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni* 1, no. 2 (2017): 406–17.
- Cagara, Hafied. *Pengantar Ilmu Komunikasi. Cetakan Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Dina Liutammi, Ichwani Siti Utami. “Pemanfaatan Youtube Channel Sebagai Media Belajar.” *Wiyatamandala : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* I, no. I (2021): 46–64.
- Dr. Drs. Ido Prijana Hadi, M.Si Megawati, M.Med.Kom Inri Wahjudianata, S.Sos., and M.Si Inggrit Indrayani, S.I.P. *Buku Ajar Komunikasi Massa*. Pasuruan: Qiara Media, 2020.
- Effendy, Onong Uchyana. *Ilmu Komunikasi: Teori Dan Prakteknya.*. Bandung: Remaja Rosdakarya., 2011.
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik Smp/Mts. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49-63. Retrived from <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.75>.
- Hayyanto, Rudi. *Cerdas Jelajah Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka, 2015.

- 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.

- Jusmaniar, W. O. N. A., Genggong, M. S., & Kamil, S. U. R. (2022). Penggunaan youtube sebagai media pembelajaran. *Jurnal Literasi Perpustakaan dan Informasi UHO*, 2(1), 32-43. Retrived from <http://doi.org/10.52423/jlpi.v%vi%i.24109>.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). Doi <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778> .
- KBBI. "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)." *Kementerian Pendidikan Dan Budaya*, 2016.
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149-2158. Doi <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.857> .
- Khyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenadamedia Group., 2014.
- Kusnawa, Aep. *Komunikasi Penyiaran Islam*,. Bandung: Benang Merah, 2004.
- Lidwina, Andrea. "94% Orang Indonesia Akses YouTube Dalam Satu Bulan Terakhir." *Databoks*, 2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/17/94-orang-indonesia-akses-youtube-dalam-satu-bulan-terakhir>.
- Liliwari, Alo. *Komunikasi Antarpersonal*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss. *Teori Komunikasi, Edisi 9*. Jakarta: Salemba Humanika, 2009.
- Mangole, Kevin David B, and Edmon R Kalesaran. "Pemanfaatan Youtube Dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Di Desa Paslaten Kecamatan Remboken Minahasa." *E-JOURNAL UNSRAT* 6, no. 4 (2017): 1–15.
- McQuail. *Teori Komunikasi Massa , Edisi 6 Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika, 2011.
- McQuail, Denis. *Mass Communication Theory (Teori Komunikasi Massa)*. Diterjemahkan Oleh: Agus Dharma Dan Aminuddin Ram. Jakarta: Erlangga, 2000.
- Meleong. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Nasional, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,. Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- Noianti, Dythia. "YouTube Rajai Media Sosial Di Indonesia." *suara.com*, 2021. <https://www.suara.com/tekno/2021/02/15/153000/youtube-rajai-media-sosial-di-indonesia>.
- Nurudin. *Komunikasi Massa*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta, 2013.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

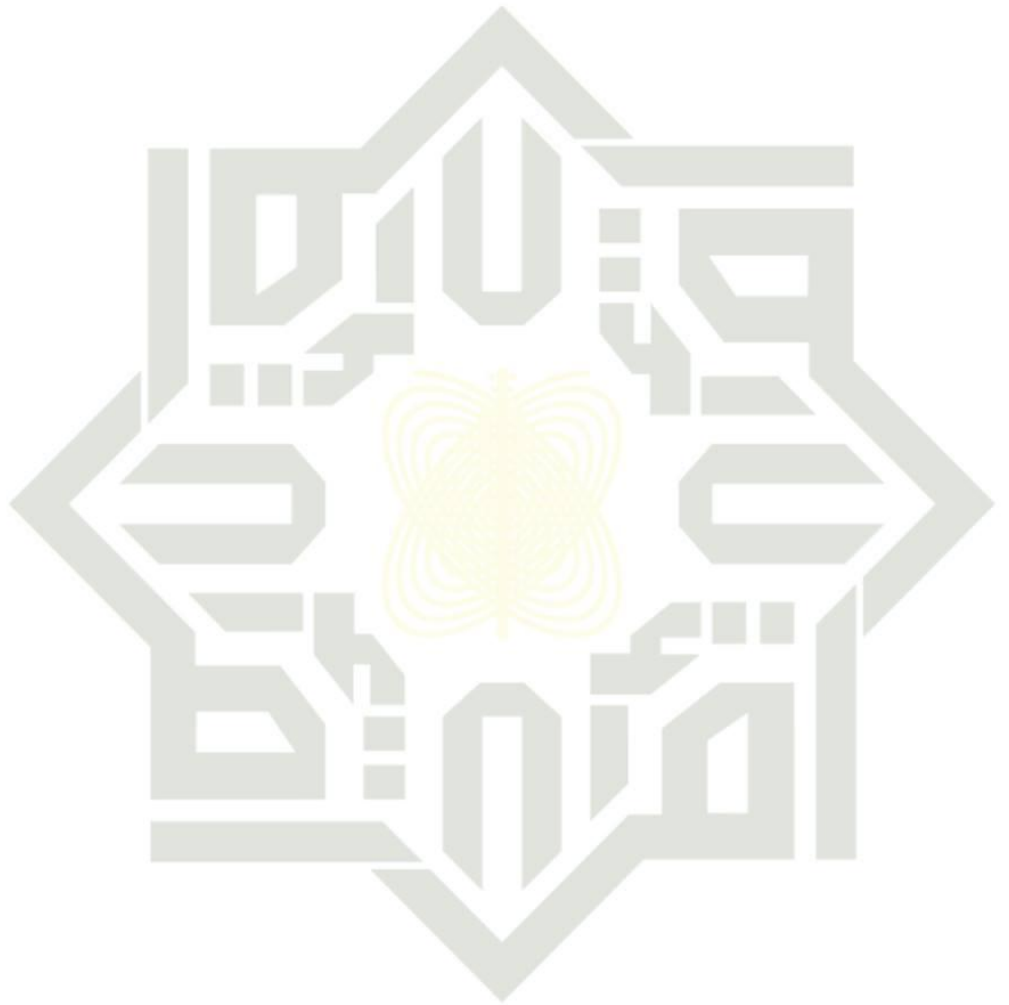
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 3(2), 173-181. Doi <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.
- Putri, Dea Ramadhani, Siti Nursanti², and Luluatu Nayiroh. "Dampak Youtube Pada Kegiatan Belajar Daring Anak Usia Dini." *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 5, no. 2 (2021): 169–81. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v5i2.6755>.
- Rahmat, Jalaluddin. *Metode Penelitian Komunikasi: Dilengkapi Contoh. Analisis Statistik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Rahmat, Jalaludin. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2018.
- Reza, Muh Jamil, Serikat Mereka, Jawed Karim, and Nama Youtube. "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Youtube Sebagai Media Konten Video Kreatif." *Jurnal Komunikasi Dan Organisasi (J-KO)* 3 (2021): 39–46.
- Samosir, F T, D N Pitasari, and P E Tjahjono. "Efektivitas Youtube Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu)." *Record and Library Journal* 4, no. 2 (2018): 81–91. <https://e-journal.unair.ac.id/index.php/RLJ>.
- Saraswati, Zafira, and Yasmin Sekarnegara. "Youtube As An Alternative Medium For Appreciating." *Capture Jurnal Seni Media Rekam* 14, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.33153/capture.v14i1.4056>.
- Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi. Cetakan Kelima*. Bandung: PT Rosda Karya Offset, 2013.
- Sobur, Alex. 2012. *Analisis Teks Media*. Jakarta: Rosdakarya
- Suriyono. "Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi Dan R&D)." In *Metodelogi Penelitian*, 2017.
- Susan, Novri. *Pengantar Sosiologi Konflik*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Tamburaka, Apriadi. *Literasi Media Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Utami, Fitroh Tri, and Miefthaul Zanah. "Youtube Sebagai Sumber Informasi Bagi Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19 Pendahuluan" 11, no. 1 (2021): 78–84.
- Via, Adinda, and Eka Reynata. "Penerapan Youtube Sebagai Media Baru Dalam Komunikasi." *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 12, no. 2 (2022): 96–101.

Yohana StellarosaFiryal, Sandra Jasmine, and Andre Ikhsano. "Pemanfaatan Youtube Sebagai Sarana Transformasi Majalah Highend." *Jurnal Lugas* 2, no. 2 (2018): 59–68.

Yusriani, Y., Nasution, M., & Syahputra, E. (2022). Pemanfaatan Aplikasi You Tube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 215-218. Doi <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2521>.



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.

LAMPIRAN

© Hak ci

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.



©if Kasim Riau



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.



UIN SUSKA RIAU



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Annisa Saiputri.Lahir di Pekanbaru, pada tanggal 19 Oktober 1996, merupakan anak ke dua dari 4 bersaudara dari pasangan ayah Syaiful dan Ibunda Leni Nisdayanti. Penulis memulai pendidikan formal di SD Negeri 012 Rumbai dan tamat pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 15 Pekanbaru dan tamat pada tahun 2012. Selanjutnya penulis menamatkan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada tahun 2015 di SMK Negeri 7 Pekanbaru.

Pada tahun 2016, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan mengambil jurusan Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi dan lulus pada tahun 2023.

No. Hp :081268722364

Email : annisasaiputri824@gmail.com