

**PROSES PRODUKSI VIDEO CHANNEL YOUTUBE SAHABAT GUNDUL  
DALAM MENINGKATKAN KUALITAS KONTEN GAMING**



**SKRIPSI**

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

**Disusun Oleh :**

**FEBRI ALHADI TANJUNG**

**NIM. 11743101152**

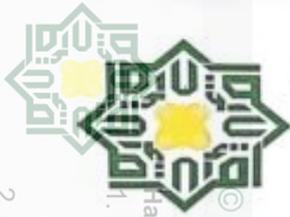
**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
1444 H/2023 M**

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.



KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
 FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
 كلية الدعوة و الاتصال  
 FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

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

**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:

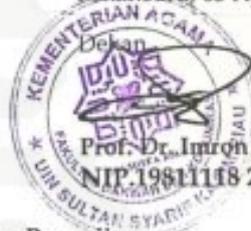
Nama : Febri Alhadi Tanjung  
 NIM : 11743101152  
 Judul : Proses produksi video channel youtube dalam meningkatkan kualitas konten gaming

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

Hari : Senin  
 Tanggal : 03 April 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, 03 April 2023



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

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Sekretaris/ Penguji II,

Prof. Dr. Masduki, M.Ag  
 NIP. 19710612 199803 1 003

Febby Amelia Trisakti, S.I.Kom., M.Si  
 NIP. 19940211 201903 2 015

Penguji III,

Penguji IV,

Dr. Sudianto, S.Sos., M.I.Kom  
 NIP. 19801230 200604 1 001

Rafdeadi, S.Sos.I., MA  
 NIP. 19821225 201101 1 011

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



**PROSES PRODUKSI VIDEO CHANNEL YOUTUBE SAHABAT GUNDUL DALAM  
MENINGKATKAN KUALITAS KONTEN GAMING**

Disusun Oleh :

**Febri Alhadi Tanjung**

**NIM.11743101152**

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal 20 maret 2023

**Pembimbing,**

**Yantos, S.ip, M.si**

**NIP. 19710122 2007011 016**

**Mengetahui :**

**Ketua Prodi 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.



### LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Febri Alhadi Tanjung  
NIM : 11743101152  
Tempat/ Tgl. Lahir : pekanbaru, 16 februari 2000  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : "proses produksi video channel youtube sahabat gundul dalam meningkatkan kualitas konten gaming"

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, penulisan dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas pada *foodnote* dan daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila kemungkinan hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan skripsi ini sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Undang-Undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 21 Maret 2023  
Yang membuat pernyataan,



**FEBRI ALHADI TANJUNG**  
NIM. 11743101152



## 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 : Febri Alhadi Tanjung  
NIM : 11743101152  
Judul : Proses produksi video channel youtube sahabat gundul dalam meningkatkan kualitas konten gaming

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : selasa  
Tanggal : 10 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.

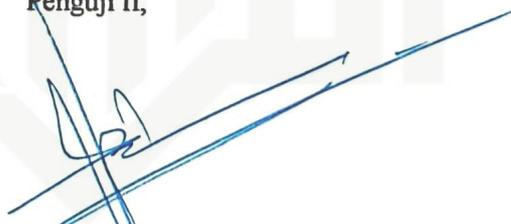
Pekanbaru, 10 januari 2023

**Penguji Seminar Proposal,**

**Penguji I,**

  
**Rafdeadi, M.A**  
**NIP. 19821225 201101 1 011**

**Penguji II,**

  
**Suardi, M. I. Kom**  
**NIP. 19780912 201411 1 003**



Pekanbaru, Maret 2023

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

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

***Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.***

Dengan Hormat,

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

Nama : Febri Alhadi Tanjung  
NIM : 11743101152  
Judul Skripsi : Proses Produksi video channel youtube sahabat gundul dalam meningkatkan kualitas konten gaming

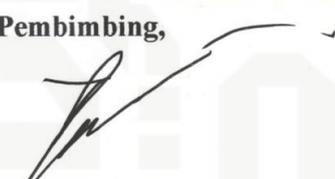
Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

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,



Yartos, S.ip, M.Si

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 Surat :

Nomor : Nomor /2023  
 Tanggal : 13 Juli 2023

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Febri Alhadi Tanjung  
 NIM : 11743101152  
 Tempat/tgl lahir : Pekanbaru/16 Februari 2000  
 Fakultas/pascasarjana : Dakwah dan Komunikasi  
 Prodi : Ilmu Komunikasi  
 Judul Skripsi :

**"Proses Produksi Video Channel Youtube Sahabat Gundul Dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming".**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya menyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi semua peraturan perundang-undangan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 13 juli 2023

it pernyataan



**FEBRI ALHADI TANJUNG**

NIM: 11743101152



## ABSTRAK

**Nama : Febri Alhadi Tanjung**  
**Jurusan : Ilmu Komunikasi**  
**Judul : Proses Produksi Video Channel Youtube Sahabat Gundul Dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang mengacu pada fenomena yang tampilkan gambaran kejadian atau keadaan dengan mendeskripsikan yang sebenarnya terjadi di lapangan secara jelas dan mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui studi deskriptif mengenai proses produksi video channel Sahabat Gundul dalam meningkatkan kualitas konten gaming. Data penelitian diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan informan dengan sumber data primer dan sekunder sebagai data pelengkap penelitian. Dalam tahap pra produksi pembuatan video konten akun channel sahabat gundul merupakan tahap perencanaan dan persiapan yang meliputi penentuan konsep dan ide cerita mengacu pada hal-hal yang sedang trending, penentuan tim produksi yang sesuai dengan kemampuan ( skrip writer, konten kreator dan editor), menentukan anggota casting dan audio, menentukan *animatic storyboard*, menentukan tujuan, serta perencanaan. Tahap produksi pembuatan video channel sahabat gundul merupakan tahap pelaksanaan produksi yang terdiri dari pelaksanaan proses produksi, penetapan *bumper* dan *opening tune*, mengadakan pembagian tugas dan koordinasi tim produksi, memaksimalkan kebutuhan produksi, menentukan saluran media komunikasi yang cocok yaitu youtube, serta menganalisis hambatan produksi. Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dan penyempurnaan video konten yang meliputi pelaksanaan evaluasi video rekaman, editing video audio menggunakan software adobe primere, serta menganalisis efek atau dampak dari video konten yang diproduksi.

**Kata Kunci : Proses Produksi, Video Channel Youtube, Konten Gaming**

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** : Febri Alhadi Tanjung  
**Major** : Communication Science  
**Title** : Video Production Process Of The Youtube Friends Of Gundul Channel In Increasing The Quality Of Gaming Content

*This research is a qualitative descriptive research that refers to visible phenomena, descriptions of events or situations by describing what actually happened in the field clearly and in depth. This study aims to find out a descriptive study regarding the video production process of the Sahabat Gundul channel in improving the quality of gaming content. The research data were obtained from observations and interviews with informants with primary and secondary data sources as research complementary data. In the pre-production stage, making video content for the friend gundul channel account is the planning and preparation stage which includes determining concepts and story ideas referring to things that are trending, determining the production team according to abilities (script writers, content creators and editors), determining casting and audio members, determining animatic storyboards, determining objectives, and planning. The production stage of making a video channel for bald friends is the stage of production implementation which consists of implementing the production process, setting bumpers and opening tunes, dividing tasks and coordinating the production team, maximizing production needs, determining suitable communication media channels, namely YouTube, and analyzing production constraints. The post-production stage is the final stage and refinement of video content which includes evaluating video recordings, editing audio videos using Adobe Primere software, and analyzing the effects or impacts of the video content produced.*

**Keywords:** Production Process, Youtube Video Channel, Gaming Content

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



## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, tiada kata lain selain mengucapkan kata syukur kepada Allah SWT atas nikmat dan karunia yang telah Allah SWT berikan kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Proses Produksi Video Channel Youtube Sahabat Gundul Dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming.”

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

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

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga dan berharga yang sebesar-besarnya atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya Teristimewa teruntuk pahlawanku yang selalu berjuang, mendukung dan mendoakan, Ibunda Yenni Sofita dan Ayahanda Adi Desrul yang telah memberi doa dan motivasi yang tak terhingga nilainya, juga memberi *support* kepada penulis dalam keadaan dan situasi apapun sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) dalam program studi Ilmu Komunikasi di Universitas



#### 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.

Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Semoga segala kebaikan, ketulusan, dan pengorbanan Ibunda dan Ayahanda dibalas oleh Allah SWT. Dan juga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas, M.Ag selaku selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan pembantu Rektor I,II,III beserta seluruh Civitas Akademika.
2. Bapak Imron Rosidi, S.Pd., M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta seluruh pembantu Dekan, staf, dan jajarannya,
3. Bapak Dr. Masduki selaku Wakil Dekan I, Bapak Dr. Toni Hartono selaku Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. H. Arwan selaku Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
4. Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si dan Bapak Artis, M.I.Kom selaku Ketua dan Sekretaris jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Yantos, S.IP., M. Si selaku pembimbing yang telah memberi arahan dan motivasi serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga ilmu yang Ibu berikan menjadi sedekah jariyah dan pahala, juga diberikan rezeki dan kesehatan oleh Allah SWT.
6. Ibu Dewi Sukartik, S.Sos, M.sc selaku Penasihat Akademik (PA)
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu kepada penulis, serta seluruh staf dan karyawan yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Seluruh Civitas Akademika Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
9. Informan yang bersedia bersedia membantu penulis sebagai narasumber dalam wawancara yaitu Fiskal Alfajri dan Farel Facrozi.
10. Kepada Nabil Makarim dan Nur Asiah, S.I.Kom selaku teman sekaligus penasihat yang telah memberi banyak solusi dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

Pekanbaru, 20 Maret 2023

Penulis

**FEBRI ALHADI TANJUNG**

NIM. 11743101152



## 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 ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR/BAGAN</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Penegasan Istilah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Kegunaan Penelitian .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1 Kajian Terdahulu .....	7
2.2 Landasan Teori .....	10
2.3 Konsep Operasional .....	26
2.4 Kerangka Pikir .....	27
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	28
3.1 Desain Penelitian .....	28
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	28
3.3 Sumber Data Penelitian .....	28
3.4 Informan Penelitian .....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.6 Validitas Data .....	31
3.7 Teknik Analisis Data .....	32
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM</b> .....	33
4.1 YouTube .....	33
4.2 Channel YouTube Sahabat Gundul .....	39



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
5.1 Hasil Penelitian.....	45
5.1.1 Pra Produksi .....	46
5.1.2 Produksi .....	58
5.1.3 Pasca Produksi .....	68
5.2 Pembahasan .....	72
5.2.1 Pra produksi .....	72
5.2.2 Produksi .....	79
5.2.3 Pasca produksi.....	85
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>90</b>
6.1 Kesimpulan.....	90
6.2 Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN 1 .....</b>	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN 2.....</b>	<b>100</b>



**DAFTAR GAMBAR/BAGAN**

Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran .....	27
Gambar 4.1	Video Pertama Unggahan YouTube.....	34
Gambar 4.2	Profil Channel Sahabat Gundul .....	41
Gambar 4.3	Logo Channel Sahabat Gundul.....	42
Gambar 4.4	Struktur YouTube Sahabat Gundul .....	44
Tabel 5.1	Data Informan.....	45
Gambar 5.1	Konten yang Mengikuti Tren 1 .....	49
Gambar 5.2	Konten yang Mengikuti Tren 2 .....	50
Gambar 5.3	Proses Produksi Video Channel .....	61
Gambar 5.4	Tampilan Bumper dan Opening Tune .....	63
Gambar 5.5	Tampilan Media Channel Youtube Sahabat Gundul.....	66

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi

Lampiran 2 Pedoman Wawancara



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi yang mampu merubah berbagai macam sektor kehidupan manusia, hadir media sosial yang menjadi salah satu bagian yang memberi pengaruh besar bagi kehidupan manusia. Semakin pesatnya perkembangan teknologi tersebut, saat ini media sosial telah merambah menjadi lebih canggih. Hingga pada akhirnya media sosial mampu merubah kehidupan manusia dari berbagai sektor, khususnya pada ekonomi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menghadirkan media sosial YouTube yang dinilai sebagai media sosial paling diminati di semua kalangan. YouTube merupakan sebuah situs berbagi video daring (dalam jaringan) terbesar di dunia dengan berbagai macam fitur yang dibutuhkan oleh penggunanya. Dimana pengguna mempunyai kebebasan untuk mengupload jenis video mereka sendiri. Sebagai situs web yang menyediakan berbagai macam video mulai dari video klip sampai film, serta video-video yang dibuat oleh pengguna YouTube sendiri membuat tidak sedikit orang-orang yang menjadi terkenal hanya dengan meng-upload video mereka di YouTube. Dengan memiliki lebih dari satu miliar pengguna, hampir sepertiga dari semua pengguna internet setiap harinya menonton ratusan juta jam video di YouTube dan menghasilkan miliaran kali penayangan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan jutaan karya-karya manusia yang divideo-kan dan dimasukkan ke dalam YouTube. Sehingga, YouTube telah menjadi fenomena dan berpengaruh di seluruh penjuru dunia yang hanya berakses internet.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Fralinger, B., & Owens, R, *YouTube As A Learning Tool. Journal of College Teaching & Learning*, Vol. 6, No. 8, 2009, Hal 15–28.

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.

Pengguna YouTube tentunya memiliki motivasi yang berbeda dalam memenuhi kepuasan bermedia internet khusus video di YouTube. Khalayak memiliki *continuance motivation* dalam pengguna YouTube sebagai media untuk memenuhi kepuasan dalam hal video yang diunggah oleh pengguna. *Continuance motivation* memiliki arti motivasi yang secara terus menerus ada untuk berbagi video melalui YouTube.<sup>2</sup>

Seorang YouTuber harus memiliki konsep yang matang sebelum eksekusi sebuah video untuk menarik *viewers* agar dapat ditonton. Konten yang menarik adalah konten yang mampu memenuhi hal-hal yang dicari konsumen. Dengan adanya hal demikian, seorang konten kreator tentunya membutuhkan ide-ide atau konsep yang pas untuk video konten yang akan dibuat.

Konten adalah sesuatu baik berupa tulisan, gambar, video, suara, ataupun gabungan dari dua atau materi. Konten dibuat untuk media, terutama media digital seperti YouTube. Konten yang berkualitas tidak hanya karya yang original atau karya sendiri tanpa copy karya orang lain. Bukan pula konten dengan durasi yang panjang dan menggunakan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam setiap ucapan. Selain dari itu, penonton YouTube memiliki standar mereka sendiri dalam memilih video mana yang mereka sukai.<sup>3</sup>

Dari banyaknya jumlah penonton pada sebuah video di YouTube itulah dapat menentukan nilai suatu konten. Sekarang YouTube menjadi salah satu media bisnis yang sedang banyak diminati. YouTuber telah menjadi sebuah pekerjaan yang dipertimbangkan tidak hanya oleh orang dewasa. Banyak anak muda jaman sekarang yang tertarik menjadi seorang YouTuber dan berharap mendapatkan penghasilan dari YouTube.

<sup>2</sup> Hsiu-Sen Chiang Kuo-Lun Hsiao, *YouTube Stickiness : The Needs, Personal, And Environmental Perspective. Internet Research*, Vol. 25 Iss No.1, 2011, Hal 85 – 106.

<sup>3</sup> Widjaja Christianto, *Kamera Dan Video Editing: Cara Membuat Video Mulai Pembuatan Cerita, Penggunaan Kamera, Dan Edit Dengan Adobe Premiere Pro*, (Tangerang : Widjaja, 2008), 117



YouTube berisi begitu banyak konten dengan berbagai macam genre yang disajikan. Media sosial yang memiliki slogan “*Broadcast Yourself*” ini menjadi pilihan utama masyarakat dewasa ini, hingga mampu menggantikan peran televisi sebagai penyedia hiburan dan informasi. Adapun jenis konten didalamnya sangat beragam. Salah satu konten yang memiliki banyak peminat dari berbagai kalangan adalah konten Gaming. Konten Gaming memiliki banyak peminat dari berbagai kalangan dan usia. Salah satu channel gaming yang banyak diminati adalah channel Sahabat Gundul.

Channel Sahabat Gundul pertama kali dibuat pada 3 April 2018. Channel ini dibuat oleh Fiskal Alfajri selaku YouTuber atau konten kreator dan *gamer* dari channel itu sendiri. Saat ini channel Sahabat Gundul memiliki subscriber sebanyak 508 ribu dan video unggahan sebanyak 139 video. Hingga saat ini, Fiskal dibantu oleh penambahan anggota atau tim, yakni Farel Facrozi selaku editor, *cameramen*, dan kreatif.

Channel Sahabat Gundul merupakan channel YouTube yang berisikan konten-konten *gaming*, yakni Free Fire. Konten ini memberikan informasi mengenai game, penjelasan mengenai karakter dalam game, serta informasi seputar game lainnya. Video konten tersebut kemudian disajikan dalam bentuk cerita pendek. Namun hal yang membedakan channel ini dengan channel game lainnya adalah terletak pada metode yang digunakan dalam mengunggah video konten di media sosial YouTube.

Melihat fenomena tersebut, peneliti tertarik melakukan kajian mengenai proses produksi yang dilalui channel Sahabat Gundul dalam meningkatkan kualitas konten gaming sehingga konten-konten tersebut diminati banyak pengguna. Dipilihnya channel Sahabat Gundul dikarenakan peneliti tertarik dengan konten-konten yang diunggah mengingat konsistennya video konten yang ditampilkan di akun channel Sahabat Gundul tersebut. Peneliti ingin mengulas secara lebih jelas dan detail mengenai proses produksi video konten channel Sahabat Gundul dalam meningkatkan kualitas konten gaming di 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.

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.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka peneliti tertarik mengadakan penelitian yang mengangkat topik mengenai strategi yang digunakan channel Sahabat Gundul mengenai strategi proses persiapan, produksi, hingga publikasi video konten dengan mengangkat judul “**Proses Produksi Video Channel YouTube Sahabat Gundul dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming.**”

### 1.2 Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah dalam penelitian ini maka disusun penegasan istilah. Penegasan istilah merupakan penjelasan tentang topik penelitian atau istilah yang digunakan dalam penulisan penelitian. Adapun istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Studi Deskriptif

Studi deskriptif merupakan kajian penelitian yang memfokuskan pada metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena-fenomena atau kejadian-kejadian yang ada, yang sedang berlangsung, maupun yang telah terjadi dengan penjelasan selengkap-lengkapnyanya dan apa adanya.<sup>4</sup>

2. Proses Produksi

Proses merupakan suatu cara, metode atau teknik yang digunakan untuk melaksanakan atau menyelenggarakan sesuatu.<sup>5</sup> Sedangkan produksi merupakan suatu agenda atau kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui dan menambah manfaat atau penciptaan faedah, bentuk, waktu dan tempat dari hal-hal yang menjadi faktor produksi sehingga hasil yang diciptakan dapat memberi manfaat dalam memenuhi kebutuhan konsumen.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> A. Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset, 2004), 54  
<sup>5</sup> Agus Ahyari, *Manajemen Produksi : Perencanaan Sistem Produksi*, (Yogyakarta : BPFE, 2002), 56  
<sup>6</sup> Sukanto Reksohadiprodjo dan Gitosudarmo Indriyo, *Manajemen Produksi*, (Yogyakarta : BPFE, 2000), 1



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. Konten Gaming

Konten *gaming* merupakan sebuah video konten YouTube yang menayangkan informasi melalui media elektronik dan produk-produk yang berisikan video *game*.<sup>7</sup>

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana studi deskriptif mengenai proses produksi video channel Sahabat Gundul dalam meningkatkan kualitas konten gaming?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui studi deskriptif mengenai proses produksi video channel Sahabat Gundul dalam meningkatkan kualitas konten gaming.

### 1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memberi kegunaan secara akademis dan praktis, sebagai berikut:

- a. Kegunaan Akademis
  1. Penelitian ini berguna sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana (S.I.Kom) pada Jurusan Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
  2. Penelitian ini berperan sebagai dedikasi pemikiran penulis yang dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi konsentrasi *Broadcasting*.
- b. Kegunaan Praktis
  1. Penelitian ini berguna sebagai bahan acuan, pertimbangan, dan masukan bagi channel Sahabat Gundul dalam meningkatkan kualitas konten gaming.

<sup>7</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 4 dalam Wikipedia <https://id.wikipedia.org/wiki/Konten> diakses pada tanggal 21 November 2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan dalam menambah wawasan tentang proses produksi video channel YouTube dalam meningkatkan kualitas konten gaming.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini terdapat sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bagian ini merupakan pondasi yang menjadi alasan penelitian dilakukan. Pada bab ini terdiri dari latar belakang, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini terdapat kajian terdahulu, landasan teori, konsep operasional dan kerangka pikir.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini berisikan desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, informasi penelitian, teknik pengumpulan data, validasi data, dan teknik analisis data.

### **BAB IV : GAMBARAN UMUM**

Bab ini berisikan gambaran umum subjek penelitian mengenai Pengadilan Tinggi Agama Pekanbaru tentang sejarah, visi dan misi, tujuan, struktur organisasi.

### **BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan hasil penelitian dan pembahasan

### **BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu merupakan sebuah kajian atau penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti lain sebelumnya untuk dijadikan acuan ataupun perbandingan dengan penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini terdapat beberapa kajian yang mempunyai topik pembahasan yang hampir sama dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Penelitian yang berjudul “Manajemen Produksi Channel YouTube Febri Fegan dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming Di Media YouTube” oleh Aditya Prabowo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana manajemen produksi channel YouTube Febri Fegan dalam meningkatkan kualitas konten gaming di media YouTube. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi dengan menggunakan teori manajemen produksi dari George Terry. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bagaimana penerapan *planning*, *organizing*, *actuating*, dan *controlling* (POAC) di dalam manajemen produksi kanal YouTube Febri Fegan. Kanal YouTube Febri Fegan dibagi dalam empat tahap yaitu *Planning* yang berawal dari ide cerita yang dipegang oleh Febri Fegan, penentuan *casting* dan audio oleh tim kreatif, *animatic storyboard*, tujuan, perencanaan, *competitor* serta anggaran. *Organizing* berorientasi kepada pembagian tugas dan koordinasi tim. *Actuating* meliputi proses produksi, bumper dan opening tune, kebutuhan produksi, pemilihan media YouTube, serta menganalisa hambatan produksi, *Controlling* yang dilakukan pada kanal YouTube Febri Fegan ini yaitu evaluasi dan editing proses. Keseluruhan rangkaian proses tersebut merupakan bentuk manajemen produksi pada kanal YouTube Febri Fegan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2. Penelitian yang berjudul “Studi Deskriptif Tentang Proses Produksi Pembuatan Video Konten YouTube Woodworker oleh Adhi Pane” oleh Amedy Ramadhana. Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian adalah proses produksi pembuatan video konten YouTube *woodworker* oleh Adhie Pane diproduksi dengan tiga tahap, yakni tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam tahap pra produksi, proses pembuatan video konten YouTube *woodworker* Adhie Pane berupa pendiskusian persiapan dan perencanaan ide produk yang akan dibuat, mencocokkan alur produksi, menciptakan gambaran desain, memperkirakan dan mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan, dan menyalin semua perencanaan dalam sebuah catatan khusus. Dalam tahap produksi, yakni tahap pengaplikasian dan pelaksanaan dilakukan dengan pengambilan video (*take*) diproses dengan alur searah dan dilakukan di dalam ruangan dengan berbagai *angle* sesuai kebutuhan. Sedangkan tahap pasca produksi, yakni tahap akhir dilakukan proses editing dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dilanjutkan dengan pengunggahan video konten ke media sosial YouTube. Dengan semua usaha, waktu, dan dedikasi yang telah dicurahkan, Adhie Pane menyatakan bahwa proses produksi pembuatan video konten YouTube *woodworker* yang dilakukan dan dibantu tim sudah dapat dikatakan sebagai video konten yang berkualitas dari segi video.
3. Penelitian yang berjudul “Analisis Strategi Kreatif dan Tujuan Konten YouTube (Studi Kasus Konten Prank Yudit Ardhana) oleh Shera Aske Cecariyani, Gregorius Genep Sukendro. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi kreatif dan tujuan yang dilakukan oleh Yudist Ardhana dalam konten prank yang dibuat. Dasar teoritik yang digunakan dalam penelitian ini mencangkup teori strategi kreatif, logika dasar, humor dan konten. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus deskriptif. Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui strategi kreatif dan

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.

tujuan konten prank Yudist Ardhana melalui wawancara, observasi dan hal-hal lain yang terkait dengan penelitian ini. Dapat disimpulkan, strategi kreatif konten prank yang dibuat oleh Yudist Ardhana merupakan strategi yang terbilang unik dan beda dari yang lainnya karena Yudist Ardhana berusaha untuk memodifikasi kontennya dengan karakteristik Yudist Ardhana Sendiri, sehingga membuat para viewers-nya terhibur dan tidak bosan dengan konten prank yang disajikannya. Dan tujuan Yudist Ardhana untuk menghibur berhasil, yang terlihat dari reaksi orang yang menonton videonya dan juga dari jumlah viewers videonya. Meskipun jumlah like pada video Yudist Ardhana tidak sebanyak jumlah viewersnya, karena orang yang menonton dan merasa terhibur tidak semuanya akan menekan like pada video yang disajikan oleh Yudist Ardhana.

4. Penelitian yang berjudul “Produksi Konten *Visual* dan *Audiovisual* Media Sosial Lembaga Sensor Film” oleh Naurah Thifalia dan Susan Susanti. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengungkap pembuatan konten pada platform media sosial yang digunakan oleh Lembaga Sensor Film (LSF) untuk menyebarkan informasi kepada khalayak umum. Hasil penelitian menyatakan bahwa LSF menggunakan *Instagram*, *Facebook*, dan *Twitter* untuk berbagi konten *visual* dan *audiovisual* dengan *audiens*. Ide, visualisasi, revisi, dan final artwork merupakan empat tahapan proses pembuatan konten *visual* (publikasi). Pra produksi, produksi, dan pasca produksi adalah tiga langkah dalam produksi konten audiovisual. Dalam enam bulan, perubahan konten media sosial meningkatkan pengikut *Instagram*, *Twitter*, dan *Facebook LSF*
5. Penelitian yang berjudul “Proses Produksi Acara Siaran Langsung Televisi Untuk Menghasilkan Acara Yang Layak Tonton” oleh Muhammad Gafar Yoedtadi, Muhammad Adi Pribadi, Kurniawan Hari Siswoko. Penelitian ini berisikan tentang, acara televisi langsung lebih canggih daripada program yang diproduksi dalam format rekaman.

#### 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.

Dalam hal persiapan, harus cermat dan matang. Diskusi diadakan dengan kru produksi dan artis secara teratur. Alasan untuk ini adalah bahwa acara yang ditayangkan langsung di televisi tidak memiliki kemampuan pengeditan yang sama seperti siaran dalam format rekaman. Dalam acara siaran langsung, berbagai kesalahan dan anomali mungkin terjadi. Ketika aturan hukum dan norma masyarakat dilanggar, penyimpangan menjadi lebih serius. Sesuai dengan amanat Undang-Undang Penyiaran No. 32 Tahun 2002, Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) telah merilis Kode Etik Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) untuk memastikan bahwa stasiun televisi selalu menyediakan program yang layak untuk ditonton publik. Namun, menurut KPI, jumlah stasiun televisi yang dikenai sanksi pelanggaran P3SPS tidak berkurang. Pelanggaran yang paling berat dilakukan oleh para aktor yang disebabkan oleh tidak mengikuti skrip yang telah ditentukan dan melakukan adegan-adegan langsung yang ternyata melanggar standar P3SPS.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Teori Produksi Program

Tahap pelaksanaan suatu produksi mencakup banyaknya peralatan yang digunakan, orang dan dengan sendirinya biaya yang besar, selain memerlukan suatu organisasi yang rapi juga perlu suatu tahap pelaksanaan produksi yang pasti dan efisien. Terdapat tiga bagian yang lazim dalam proses produksi yang disebut dengan *standard operation procedure (SOP)*, sebagai berikut:<sup>8</sup>

#### 1. Pra Produksi (Perencanaan dan Persiapan)

Pra Produksi merupakan tahap paling penting dalam proses produksi video, di mana semua tahap produksi yang paling penting dimulai. Semakin mudah proses produksi

<sup>8</sup> Fred Wibowo, 'Teknik Produksi Program Televisi' (Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2007).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

video, semakin baik rencana produksinya. Rapat perencanaan produksi diadakan oleh Millerson untuk memulai tahap pra-produksi (konsep program, tujuan, dan sasaran yang ingin dicapai). Ide, model produksi, audiens target, estimasi biaya, casting, dan desain set semuanya diperlukan selama tahap pra-produksi.

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

- a) Proses penghasilan ide.

Ketika seorang produser menemukan ide atau gagasan, tahap ini dimulai. Sebuah studi audiens dilakukan berdasarkan konsep ini. Setelah survei selesai dan ditemukannya data yang dapat dipercaya, produser atau penulis naskah memasukkannya ke dalam naskah.

Penentuan ide video diteruskan dengan penulisan naskah sebagai bahan acuan dalam proses shooting video nantinya.

- b) Perencanaan

Menentukan masa kerja, menyelesaikan skenario, dan memilih artis, lokasi, dan kru adalah bagian dari langkah ini. Penyajian rencana pengeluaran dan alokasi, selain perkiraan dana, merupakan bagian dari perencanaan yang harus dilakukan secara cermat dan menyeluruh.

- c) Persiapan

Semua kontrak, izin, dan korespondensi diselesaikan pada tahap ini. Pengembangan dan pelatihan artis, serta penelitian dan perolehan peralatan yang

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.

diperlukan. Semua persiapan ini harus dilakukan sesuai dengan jadwal yang ditetapkan.

2. Produksi (Pelaksanaan)

Produksi adalah tahap pengambilan data yang dibutuhkan sesuai *script* dan *storyboard*. *Output* dari tahap produksi adalah kumpulan *footages* yang berasal dari proses *shooting* dan pengumpulan *footages*.<sup>9</sup> Selama tahap produksi pembuatan video konten *YouTube*, dengan mengikuti metode produksi pengambilan video yang baik dan tetap diarahkan oleh konsep yang ada. Intinya, tahap produksi ini menangkap kejadian sebenarnya dari adegan produksi video yang nantinya akan digunakan untuk membuat konten *YouTube*.

Sementara Morissan menjelaskan, proses produksi terbagi menjadi beberapa tahapan, antara lain:<sup>10</sup>

- a) *Organizing*: tahapan organizing merupakan tahapan dalam proses penentuan, penyusunan, baik struktur organisasi, pengelompokan sumber tenaga manusia, lokasi organisasi, hingga teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan yang berlandaskan pada komunikasi satu sama lain.
- b) *Actuating*: pada tahapan sebelumnya dengan tujuan mengorganisasikan anggota dalam struktur organisasi guna memberi arahan dan motivasi demi optimalisasi kinerja yang dilakukan. Proses tersebut diharapkan terjalannya komunikasi yang baik dengan adanya tindakan (*actuating*) yang pasti dan jelas dalam sebuah tim dan

<sup>9</sup> Alvian Adie Pradana, Bayu Widodo, and Aditya Eka Purwanto, 'Produksi Video Konten Religi Kamus Ustadz Untuk Aplikasi ROOV Di PT MNC Networks', *Jurnal Sains Terapan*, 7.1 (2017), 38–55 <<https://doi.org/10.29244/JSTSV.7.1.38-55>>.

<sup>10</sup> M A Morissan, *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi Ed. Revisi* (Prenada Media, 2018).

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.

meningkatkan kinerja para anggota untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam sebuah organisasi.

- c) *Controlling*: kinerja yang dihasilkan oleh anggota organisasi perlu adanya pengawasan berupa penilaian berdasarkan pada berhasil atau tidaknya tujuan yang ditentukan sebuah perusahaan atau organisasi.

### 3. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap mengolah data-data yang diambil ditahap produksi, sehingga bisa menjadi bahan jadi/*final* yang siap untuk diedarkan.<sup>11</sup>

Tahap pasca produksi merupakan tahap penyempurna dan tahap akhir dari proses produksi video. Sedangkan menurut Andi Fachruddin pasca produksi dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya:

- a) *Capturing*, diartikan sebagai proses pengiriman *audio visual* dari kaset digital ke dalam *harddisk* komputer, sehingga menghasilkan materi editing dalam berbentuk file.
- b) *Logging*, merupakan proses dalam pembuatan struktur atau susunan daftar gambar dari kaset hasil shooting secara detail disertai dengan mencatat *time code*-nya.
- c) *Editing Pictures*, disusun dan dirangkai menjadi produk final (*final product*)
- d) *Editing Sound*, penyuntingan suara yang disinkronkan pada gambar serta menghidupkan suasana melalui ilustrasi musik.
- e) *Final Cut*, merupakan proses yang dilakukan untuk hasil akhir dari bauran suara dan gambar. Proses pasca produksi lebih berfokus pada program-program yang

<sup>11</sup> Hendi Hendratman, *The Magic of Adobe Premiere Pro*, (Jakarta: Informatika, 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.

bersifat tidak langsung (*recording*) atau masih bisa diedit. Hal ini dikarenakan pada saat siaran langsung biasanya di direct pada *panel switcher* oleh *program director* (PD) untuk kemudian ditransmisikan secara langsung (*Live*) ke pemirsa. Untuk program yang bersifat langsung biasanya hanya dilakukan evaluasi sebagai tahapan akhir dari keseluruhan produksi dan penayangan program.<sup>12</sup>

Namun, Pasca produksi lebih berfokus pada program-program yang bersifat tidak langsung (*recording*), karena untuk siaran langsung biasanya di direct pada *panel switcher* oleh program *director* (PD) untuk kemudian ditransmisikan secara langsung (*Live*) ke pemirsa.<sup>13</sup>

### 2.2.2 Proses Produksi Program

Istilah proses diartikan sebagai suatu cara, metode maupun teknik yang digunakan untuk penyelenggaraan atau pelaksanaan dari suatu hal tertentu. Proses merupakan suatu tahapan yang diterapkan dalam suatu pekerjaan dengan tujuan mencapai hasil dari pekerjaan dengan penggambaran yang sebaik-baiknya prosedur yang digunakan.<sup>14</sup>

S. Handyaningrat menyatakan bahwa proses merupakan serangkaian tahap yang dilakukan dalam kegiatan mulai dari menentukan ide hingga menentukan sasaran sampai dengan mencapai tujuan.<sup>15</sup> Sedangkan J.S Badudu dan Sutan M. Zain mengemukakan bahwa proses adalah jalannya suatu peristiwa dari

<sup>12</sup> Andi Fachruddin, *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi*, ed. by Jeffry, 2012, 492.

<sup>13</sup> Ciptono Setyobudi, *Teknologi Broadcasting Tv*, (Jakarta: Graha Ilmu, 2006), 31.

<sup>14</sup> Agus Ahyari, *Manajemen Produksi : Perencanaan Sistem Produksi*, (Yogyakarta : BPFE, 2002), 56

<sup>15</sup> Soewarno Handyaningrat, *Pengantar Studi dan Administrasi*, (Jakarta : Haji Masagung, 1988), 20

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.

awal hingga akhir atau masih berjalan mengenai suatu perubahan, pekerjaan, dan tindakan.<sup>16</sup>

Produksi merupakan suatu Kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui penambahan manfaat atau penciptaan faedah, bentuk, waktu dan tempat atas faktor-faktor produksi yang bermanfaat bagi pemenuhan konsumen.<sup>17</sup>

Produksi adalah landasan desain produksi atau penghubung dari semua tahapan produksi. Alhasil, saat berkreasi, diperlukan fondasi yang kokoh. Rujukan mendasar ini tidak dapat dipisahkan; pada kenyataannya, mereka harus saling melengkapi. Berikut ini adalah beberapa referensi dasar:<sup>18</sup>

- a. Tindakan berpikir menghasilkan ide. Di sinilah seorang produser harus bisa menghasilkan ide yang solid, yang kemudian bisa digunakan untuk membuat video klip, iklan, atau acara televisi. Biasanya, konsep ini harus dalam tahap pra-produksi.
- b. *Events for Performers* Keberhasilan sebuah pertunjukan sangat dipengaruhi oleh para performernya. Karena para artis akan memberikan hiburan yang disuguhkan dengan cara yang menarik
- c. Peralatan merupakan salah satu kebutuhan untuk dapat melakukan suatu produksi. Dari kabel sederhana hingga kamera besar dan mahal serta peralatan lainnya, semuanya tercakup.
- d. Kelompok kerja Produksi Nantinya, kelompok kerja produksi ini akan menangani pekerjaan yang telah dijadwalkan sesuai

<sup>16</sup> Badudu J.S dan Sutan M. Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Pustaka Sinar Harapan, 1996), 1092

<sup>17</sup> Sukanto Reksohadiprodjo dan Gitosudarmo Indriyo, *Manajemen Produksi*, (Yogyakarta : BPF, 2000), 1

<sup>18</sup> Darwanto., 'Televisi Sebagai Media Pendidikan', 2007, 345

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

dengan ide awal yang telah dicerna dan direncanakan dengan baik.

Setiap produksi memiliki penonton. Tanpa penonton, produksi tidak akan berarti apa-apa, karena dengan jumlah penonton yang begitu besar, perusahaan yang menyediakan dana (Sponsor) akan ikut serta dalam pendanaan.

### 2.2.3 Media Sosial

Teori new media merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori new media, terdapat dua pandangan, Pertama yaitu pandangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Pierre Levy memandang *world wide web* (www) sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka. Fleksibel dan dinamis yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru. Pandangan kedua yaitu pandangan integrasi sosial, yang merupakan gambaran media bukan dalam bentuk informasi, interaksi, atau penyebarannya, tetapi dalam bentuk ritual, atau bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat. Media bukan hanya sebuah instrumen informasi atau cara untuk mencapai ketertarikan diri, tetapi menyuguhkan kita dalam beberapa bentuk masyarakat dan memberi kita rasa saling memiliki.<sup>19</sup>

Media sosial merupakan salah satu media online yang menghubungkan seseorang dengan orang lainnya menggunakan teknologi berbasis web yang berperan dalam mengadakan perubahan komunikasi satu arah menjadi komunikasi dua arah atau

<sup>19</sup> Novi Herlina, *Efektivitas Komunikasi Akun Instagram @Sumbar\_Rancak Sebagai Media Informasi Online Pariwisata Sumatera Barat*, Jurnal Risalah Vol. 4, NO. 2, (Oktober 2017), 9

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.

dialog interaktif. Tujuannya adalah untuk memudahkan seseorang berinteraksi dengan orang lain dengan memanfaatkan jejaring social sebagai media penyampaian pesan.

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

Tujuan media sosial menurut Chris Brogen sendiri adalah satu instrument baru untuk berkomunikasi dan dapat dikombinasikan jenis interaksi yang sebelumnya masyarakat tidak mengetahuinya.<sup>20</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan suatu wadah yang memungkinkan pengguna menampilkan diri, berinteraksi, bekerjasama, berkomunikasi dan berinteraksi, berbagi, hingga membentuk ikatan sosial secara virtual dengan pengguna lain.

#### 2.2.4 YouTube

YouTube merupakan situs portal video yang kerap diakses oleh pengguna internet, dan juga mempunyai fitur berbagi video (*video sharing*) sehingga dapat dilihat oleh siapapun yang mengklik video tersebut. Terdapat didalamnya berbagai macam video seperti tutorial, video musik, berita dan lain-lain. Walaupun penonton tidak mendaftarkan akunnya, mereka tetap juga bisa melihat postingan video pada situs yang sangat sering diakses oleh masyarakat sekarang umum.

Situs berbagi video yang kerap diakses masyarakat kini didirikan tiga mantan karyawan PayPal pada tahun 2005, yaitu

<sup>20</sup> Adimas Ryvo and others, *Peradaban Media Sosial Di Era Industri 4.0* (Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan ..., 2020), IX.

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.

Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Hurley pernah belajar desain di Indiana University of Pennsylvania, kemudian Chen dan Karim belajar ilmu komputer di University of Iinois at Urbana Champaign. Lalu pada 13 November 2006, Google membeli situs tersebut dengan biaya sebesar 1,65 Triliyun Dollar. Kantor pusat saat ini berada di San Bruno, California.<sup>21</sup>

YouTube ialah suatu web website video sharing( berbagi video) yang terkenal dimana para pengguna dapat mengakses, menyaksikan, serta berbagi klip video secara free. Didirikan pada bulan Februari 2005 oleh 3 orang mantan karyawan PayPal, ialah Chad Hurley, Steve Chen serta Jawed Karim. Biasanya video-video di YouTube merupakan video klip film, Televisi, dan video buatan para penggunanya sendiri.

Setelah itu salah satu layanan dari Google ini, memfasilitasi penggunanya buat mengupload video serta dapat diakses oleh pengguna yang lain dari segala dunia secara free. Dapat dimaksud YouTube ialah database video yang sangat terkenal di dunia internet, apalagi jadi yang sangat lengkap serta variatif.

Saat ini YouTube jadi *web online Video provider* sangat dominan di Amerika serikat, apalagi dunia, dengan memahami 43% pasar. Diperkirakan 20 Jam durasi video di *upload* ke YouTube tiap menitnya dengan 6 *milyar views* per hari. YouTube saat ini sudah menjadi kebutuhan dari penggunanya, fitur- fitur yang ditawarkan dengan kemajuan teknologi YouTube saat ini begitu membantu dari berbagai aspek kebutuhan yang dibutuhkan sang pengguna.<sup>22</sup>

#### 1. Channel YouTube

<sup>21</sup> Ali Akbar, *Efektifitas YouTube Sebagai Media Penyebaran Informasi (Studi Pada Serambi on TV)*, Banda Aceh, 2018, Hal 31

<sup>22</sup> Fatty Faiqah, Muh. Nadjib, dan Andi Subhan Amir, *YouTube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram*, Jurnal Komunikasi KAREBA, Vol. 5, No. 2, 2016, 260

#### 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 merupakan salah satu aplikasi media sosial yang digemari semua kalangan, seiring dengan perkembangannya, YouTube semakin mengembangkan dan mengupgrade fitur-fitur terbaru. Bertambahan fitur-fitur dipandang sebagai jalur penghubung pengguna dari berbagai kalangan. YouTube memungkinkan pengguna pada pembuatan konten hingga mengadakan iklan.

Terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan pengguna dalam akses YouTube, diantaranya .<sup>23</sup>

a. Mencari Video

Situs ini merupakan kumpulan dari berbagai macam video yang telah diunggah, jelas bahwa YouTube terdapat berbagai macam video. Pengguna dapat mencari berbagai macam video dengan mengetikkan kata kunci di bagian pencarian.

b. Memutar Video

Setelah itu pengguna mendapatkan video yang diinginkan, hanya perlu mengklik penonton dapat langsung memutar video tersebut, agar video lancar saat ditonton koneksi internet sangat penting demi kelancaran.

c. Mengunggah (mengupload)

Video Akun penonton yang sudah terdaftar dengan YouTube, mereka dapat mengunggah videonya kedalam akunnya. Dengan syarat telah terdaftar, semakin 27 besar videonya maka semakin mempengaruhi jangka waktu saat mengunggah video tersebut.

d. Mengunduh (mendownload)

Video yang terdapat dalam YouTube juga dapat didownload penonton, secara gratis. terdapat berbagai cara

<sup>23</sup> Apriadi Tamburaka, *Literasi Media Cerdas bermedia Khalayak Media Massa*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013).Hal 84



#### 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.

seperti meng-*copy* alamat URL yang ada dalam video tersebut kemudian dipasteikan ke dalam situs seperti [www.savefrom.net](http://www.savefrom.net). Melihat dampak sosial dari YouTube sering terjadi di Indonesia banyak bermunculan artis dadakan. Seperti contohnya, Briptu Norman dengan melipsing lagu Chaiyya Chaiyya. Video mereka menjadi perbincangan karena memiliki keunikan tersendiri sehingga menjadi trending topik.

e. Berlangganan (*Subscribe*)

Fitur gratis ini berfungsi bagi pengguna agar bisa berlangganan video terbaru dari akun yang sudah di klik tombol subscribenya. Pemberitahuan segera didapatkan melalui kotak masuk yang ada dalam email penggunanya.

f. *Live Streaming* (Siaran Langsung)

Fitur *live streaming* ini merupakan fitur yang dimiliki internet bagi pemilik konten ataupun pengguna yang sudah memiliki akun YouTube tentu sangat berguna. dengan syarat selalu terhubung dengan koneksi internet ataupun memiliki kuota yang memadai, siapapun dapat menyiarkan video yang berlangsung saat itu.

Sebagai wadah yang berperan mengiklankan, menyiarkan, dan berbagi informasi serta mengapresiasi, YouTube terdiri dari :<sup>24</sup>

a. Vlogging

Video yang menampilkan kehidupan sehari-hari kita, kebanyakan dari pengguna jenis video ini adalah artis atau selebrity yang sudah terkenal terlebih dahulu, namun tak jarang banyak juga yang memulai karirnya bukan dari selebrity, melainkan murni seorang YouTuber, tetapi

<sup>24</sup> Abraham A, *Sukses Menjadi Artis dengan YouTube*, (Surabaya : Reform Media, 2011),

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.

kehidupan mereka haruslah semenarik mungkin agar pengguna YouTube ingin menonton video Vloggingnya.

b. Tutorial

Video informasi kepada khalayak banyak tentang bagaimana menggunakan sebuah alat, memasak, *game*, *stand up comedy*, otomotif. Para pembuat konten ini sudahlah handal terlebih dahulu sebelum memberi tutorial kepada pengguna YouTube yang menontonnya agar terlihat meyakinkan dan videonya bisa ditonton orang banyak, namun tak khayal jika video tersebut tidaklah handal namun lucu, akan banyak juga pengguna YouTube yang akan menontonnya.

c. Komedi

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

d. *Game*

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

e. *Challenge*

Video yang menampilkan sebuah tantangan yang dibuat oleh YouTuber itu sendiri, dari menantang dengan

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.

yang aneh-aneh, hingga masuk di akal. Video ini juga termasuk yang membuat pengguna YouTube lain penasaran.<sup>25</sup>

### 2.2.5 Konten

Konten merupakan sekumpulan informasi yang tersedia dan disiarkan melalui perantara media atau produk elektronik. Konten yang disampaikan tersedia dalam bentuk media atau medium, seperti internet, audio, visual, audio visual, CD. Dalam bentuk lain konten juga dapat disampaikan dalam bentuk konferens hingga mengadakan pertunjukan di panggung.<sup>26</sup>

Istilah konten sering kali dipergunakan untuk mengadakan identifikasi serta kuantifikasi dengan format yang beragam serta genre yang bervariasi sebagai komponen nilai tambah. Sebuah konten media online pada umumnya terdiri dari gambar dalam bentuk visual, suara dalam bentuk audio, teks, dan lain sebagainya.

Konten kreator merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk menyatakan profesi selaku orang pembuat konten baik berupa tulisan, gambar, video, dan konten lain sebagainya. Dalam membuat konten, hal yang perlu diperhatikan seorang konten kreator adalah sebagai berikut.<sup>27</sup>

- a. Mengumpulkan Ide, konsep, data serta adakan riset mengenai konsep yang akan diciptakan
- b. Mengadakan perekaman ide atau gagasan yang diciptakan
- c. Mengadakan editing
- d. Melakukan evaluasi konten yang diciptakan

<sup>25</sup> Rizki Rahmat Suharyana, Hadi Purnama, *Proses Produksi Video Channel YouTube Saaenih - Andhika Wipra (Episode Susu Kental Manis Dijadiin Pomade – Emergency Pomade 4 Jangan Ditiru*, E-Proceeding Of Management, Vol 4, No 3, 2017, Hal 167

<sup>26</sup> Asdani Kindarto, *Belajar Sendiri YouTube (Menjadi Mahir Tanpa Guru)*, (Jakarta : PT. Elexmedia Komputer, 2008), Hal 89

<sup>27</sup> Deny Setyawan, *Rahasia Mendapatkan Dollar Dari YouTube*, (Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2016), Hal 1

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.

- e. Publikasi
- f. Melakukan evaluasi konten yang telah ditayangkan

Jenis-jenis konten dapat dibedakan sebagai berikut :<sup>28</sup>

1. Teks

Teks merupakan salah satu konten dalam bentuk berupa tulisan yang berisikan ulasan, analisis, deskripsi, pengertian, dan bentuk-bentuk teks lainnya.

2. Gambar (Visual)

Gambar merupakan konten yang sifatnya visual dan memiliki makna mengenai suatu hal yang dibua oleh seorang penulis untuk disebarkan kepada khalayak dengan tujuan menyampaikan informasi.

3. Infografis

Infografis merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk mempresentasikan tampilan visual data-data yang berisikan informasi, ilmu pengetahuan dan ilmu lainnya secara grafis. Grafis ini akan menampilkan dan menyajikan informasi mulai dari informasi yang bersifat rumit yang ditayangkan dengan penyajian data secara lebih singkat serta mudah dimengerti. Contoh infografis yakni papan informasi, jurnalisme, penulisan teknis, serta ilmu pendidikan.

4. Meme

Meme adalah sebuah gambar yang sifatnya menghibur atau lucu yang berisikan sindiran serta kritikan. Saat ini meme sangat populer di kalangan anak muda yang aktif menggunakan internet. Meme biasanya berisi video atau gambar yang berisikan teks narasi lucu dan seringkali menjadi viral.

5. Video

---

<sup>28</sup> *Ibid*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Video pada umumnya berisikan tayangan mengenai penjelasan singkat tentang apa saja yang ingin ditampilkan seorang videografer dengan durasi beberapa menit.

Dalam YouTube biasanya berisikan video-video yang mampu mengajak penikmatnya untuk menikmati konten yang ditayangkan dengan membuat sebuah channel atau media yang berperan sebagai penyalur video konten antara seorang konten kreator dengan penikmatnya. Di dalam YouTube tersebut terdapat ribuan hingga ratusan ribu video konten yang ditayangkan dengan tema dan topik yang beragam pula.

Konten-konten di YouTube secara umum dapat dibedakan sebagai berikut :

a. Konten Prank

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

b. Konten Parodi

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

c. Konten Review

*Reviews* membahas tentang sesuatu objek melalui sudut pandang seseorang. Bisa jadi ini penilaian yang subjektif, tetapi banyak orang yang tertarik dengan konten ini karena bagi orang yang ingin menggunakan, atau membeli sesuatu, biasanya orang tersebut akan mencari informasi tentang barang yang mereka beli terlebih

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.

dahulu, apakah kualitas, murah, berguna, bagus atau tidak, dan sebagainya.

d. Konten Rekomendasi

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

e. Konten Makanan

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

f. Konten Keresahan

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

g. Konten *Gaming*

Konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium seperti internet, televisi, CD audio bahkan acara langsung seperti konferensi dan pertunjukan panggung. Istilah ini digunakan untuk mengidentifikasi beragam format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media.<sup>29</sup>

<sup>29</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 4 dalam Wikipedia <https://id.wikipedia.org/wiki/Konten> diakses pada tanggal 21 November 2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

### 2.3 Konsep Operasional

Dalam suatu penelitian, konseptualisasi variabel berfungsi sebagai mempermudah penelitian apabila penelitian tersebut berkaitan dengan variabel atau fokus penelitian. Dengan demikian perlu dibentuk kerangka sendiri yang bertujuan untuk menentukan alur suatu penelitian sehingga penelitian yang dilakukan akan jauh lebih jelas dan dapat diterima secara akal (rasional).<sup>30</sup>

Adapun konsep operasional dalam penelitian ini sebagai berikut :

#### 1. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap awal dari produksi sebuah video konten, tahap ini terdiri dari proses:

- a. Pencarian ide, konsep, atau tema video
- b. Membuat naskah
- c. Survei lokasi
- d. Mempersiapkan alat dan bahan

#### 2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap pelaksanaan atau pengaplikasian ide. Proses produksi meliputi:

- a. Shooting (pengambilan video)
- b. *Preview* hasil *shooting*

#### 3. Pasca produksi

Pasca produksi merupakan tahap akhir pelaksanaan produksi dan tahap penyempurnaan serta penyelesaian video yang dibuat.

Tahap ini meliputi proses sebagai berikut:

- a. Editing gambar dan suara (*sound*)
- b. Pemberian *sound efek* dan ilustrasi pada video
- c. Pengisian narasi
- d. Melakukan proses evaluasi

<sup>30</sup> Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2008), Hal 39

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

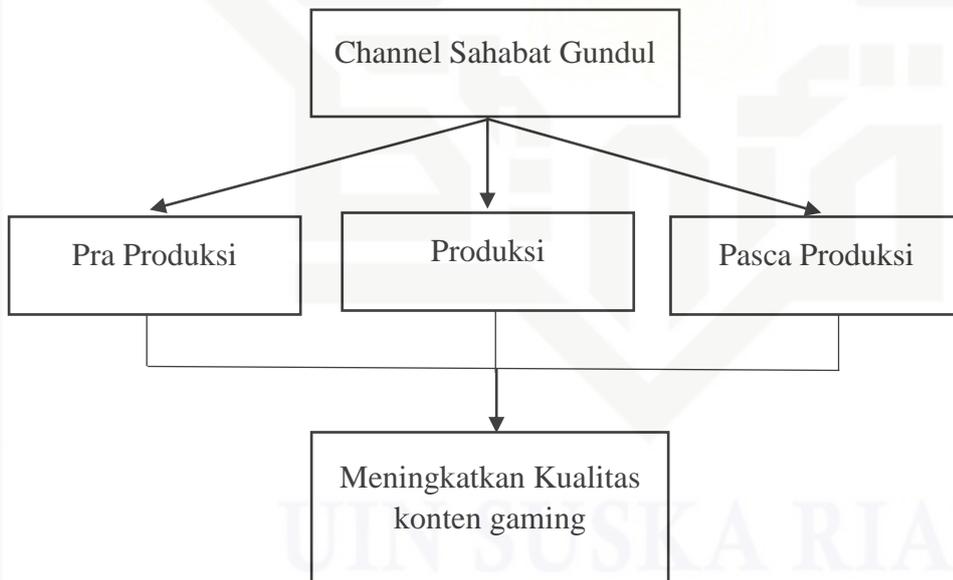
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

## 2.4 Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan sebuah kerangka dalam penelitian yang digunakan untuk menjelaskan hubungan satu variabel dengan variabel lain yang dikaitkan dengan teori yang digunakan untuk menjawab pertanyaan atau permasalahan dalam penelitian. Kerangka pikir berisikan bagan yang bersifat logis mengenai peta konseptual dan bertujuan menjelaskan alur peneliti dalam mengembangkan penelitian.

Untuk alur penelitian sesuai teori produksi program yang digunakan saat ini, peneliti akan mengamati dari pra produksi, produksi dan pasca produksi hingga nantinya akan diketahui bagaimana channel sahabat gundul meningkatkan kualitas konten gaming. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini, sebagai berikut :

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Pikir**



## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bukan merupakan angka, melainkan kata-kata serta penjelasan yang bersifat mendalam. Penelitian kualitatif pada hakekatnya adalah metode penelitian yang berfungsi untuk memahami suatu objek penelitian secara mendalam dan terperinci. Nasution mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang sering kali dipakai untuk mengamati serta memahami seseorang, berinteraksi dengannya, serta memberi penafsiran terhadap bahasa mereka dan segala hal yang berkaitan dengannya.<sup>31</sup>

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada channel YouTube Sahabat Gundul, tepatnya di Jalan Yosudarso, Rumbai, Pekanbaru. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada bulan November 2022 hingga Januari 2023.

### 3.3 Sumber Data Penelitian

Dalam suatu penelitian, data diperoleh dari sumber-sumber yang mampu menjawab pertanyaan penelitian. Adapun sumber data dalam penelitian ini sebagai berikut :

#### a. Data Primer

Data primer merupakan sumber data dalam penelitian yang diperoleh langsung dari sumber aslinya. Data primer dapat berupa hasil wawancara, observasi langsung, pendapat individu atau sekelompok orang, fenomena atau suatu kejadian serta pengujian dalam bentuk benda.

<sup>31</sup> Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta : Deepublish, 2018), Hal 1

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.

Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber dan beberapa hasil observasi serta dokumentasi. Dalam penelitian ini data primer merupakan hasil wawancara yang dilakukan dengan Fiskal Alfajri selaku *YouTuber* atau *content kreator* akun channel Sahabat Gundul.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang dikumpulkan peneliti sebagai bahan tambahan atau pelengkap dalam penelitian atau dapat juga dikatakan sebagai data yang disusun dalam bentuk dokumen dan dapat juga diperoleh dari hasil penelitian atau jurnal-jurnal yang telah diterbitkan melalui akses penerbitan publikasi dan informasi yang dicetak atau dikeluarkan dari organisasi atau perusahaan yang bermacam-macam.<sup>32</sup>

Dalam penelitian ini, data sekunder atau data tambahan diperoleh dari dokumentasi, arsip-arsip, jurnal dan penelitian terdahulu, teori-teori atau referensi-referensi buku-buku yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam penelitian.

### 3.4 Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan subjek yang menjadi sasaran atau pelaku yang mempunyai pemahaman informasi yang lebih tentang penelitian yang dilakukan, atau orang lain yang memahami objek penelitian atau topik penelitian tersebut.<sup>33</sup>

Dalam penelitian ini, informan dijelaskan sebagai berikut :

a. Informan Kunci

Informan kunci merupakan orang atau subjek penelitian yang memegang peran utama dan mempunyai wawasan serta pemahaman tentang topik kajian yang dilakukan. Dalam penelitian ini yang

<sup>32</sup> Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Rajawali,1987), Hal 93

<sup>33</sup> Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Rosdakarya, 2008), Hal 68

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.

berperan sebagai informan kunci adalah Fiskal Alfajri selaku *YouTuber* atau *content kreator* akun channel Sahabat Gundul.

b. Informan Pelengkap

Informan pelengkap merupakan orang atau subjek penelitian yang menjadi sumber data pelengkap atau tambahan dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi informan pelengkap adalah tim channel sahabat gundul

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan beberapa teknik, diantaranya :

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik jika dibandingkan dengan teknik-teknik pengumpulan data lainnya. Observasi bersifat tidak terbatas tetapi mampu mencakup pada obyek-obyek alam yang lain.

Observasi adalah teknik pengumpulan data penelitian yang bertujuan untuk mencari dan memberi makna secara realistik dan kompleks, yang terdiri dari proses biologi dan psikologis.<sup>34</sup> Observasi diperoleh dari objek penelitian atau hasil pengamatan yang berkaitan dengan pengamatan alat indra dari apa yang dilihat, diamati, dirasakan, didengar, dan diamati. Teknik pengumpulan data berupa observasi ini bertujuan untuk mengamati strategi yang digunakan *content kreator* atau *YouTuber* Sahabat Gundul dalam meningkatkan kualitas konten gaming melalui *short YouTube* secara lebih mendalam.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi sejumlah pertanyaan kepada narasumber selaku pemilik informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Wawancara

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT. Alfabeta, 2016), Hal 203

#### 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.

melibatkan manusia sebagai subjek penelitian, yang berkaitan dengan informasi dan fenomena yang sedang dikaji.<sup>35</sup>

Proses wawancara dapat dilakukan secara langsung dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber secara terstruktur ataupun tidak terstruktur secara tatap muka (*face to face*). Dapat juga dilakukan dengan menggunakan perantara alat komunikasi, seperti telepon ataupun pesan singkat.<sup>36</sup>

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang berperan sebagai data tambahan atau pelengkap penelitian. Dokumentasi dapat berupa arsip, rekaman audio, visual, audio-visual, karya-karya, jurnal, buku-buku, surat-surat pribadi, catatan telepon, biografi, maupun dokumentasi lainnya.

Dokumentasi merupakan sebuah catatan khusus atau berkas yang berisikan data-data yang sifatnya mudah didapatkan dan ditelusuri untuk menyempurnakan penelitian.

### 3.6 Validitas Data

Validitas data merupakan suatu kegiatan yang berperan untuk menguji derajat ketepatan antara data atau variabel-variabel dalam suatu penelitian. Biasanya hal ini terjadi pada objek kajian dalam penelitian yang dikaitkan dengan daya serta data-data yang diperoleh peneliti di lapangan.<sup>37</sup>

Penelitian ini menggunakan triangulasi untuk menguji keabsahan dan kevalidan data yang diperoleh. Triangulasi yang dimaksud adalah pengecekan data dan waktu. Dalam penelitian ini, triangulasi yang digunakan peneliti adalah triangulas sumber, yakni data yang diperoleh dari informasi yang didapatkan dari hasil wawancara dengan informan. Dengan demikian akan diperoleh hasil yang sesuai dengan data-data yang diperoleh.

<sup>35</sup> Pawito, *Metode Komunikasi Kuantitatif*. (Yogyakarta : Penerbit LkiS, 2007), Hal 132

<sup>36</sup> Sugiyono, *Op. Cit*, Hal 194

<sup>37</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2014), Hal 117

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.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data diartikan sebagai salah satu teknik yang digunakan untuk memeriksa data yang telah dikumpulkan. Dengan kata lain analisis data juga dapat diartikan sebagai alat terakhir yang digunakan setelah mengumpulkan data penelitian.

Menurut Moleong, analisis data kualitatif dilakukan dengan langkah-langkah berikut :<sup>38</sup>

1. Kualifikasi data

Kualifikasi data atau diartikan sebagai pengelompokan data sesuai topik-topik pembahasan.

2. Reduksi data

Proses reduksi data dilakukan dengan mengadakan pengecekan dan memeriksa kelengkapan data untuk mencari data yang masih kurang dan mengesampingkan data yang kurang relevan.

3. Deskripsi data

Pendeskripsian data dilakukan dengan menguraikan data secara sistematis sesuai dengan topik-topik pembahasan.

4. Menarik kesimpulan

Setelah semua proses pengolahan data, selanjutnya ditarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dengan melakukan kegiatan merangkum uraian-uraian penjelasan kedalam susunan yang singkat dan padat.

Dengan adanya langkah-langkah pengelolaan data, dengan analisis yang dilakukan dalam pembahasan terhadap hasil penelitian yang didapatkan maka akan didapatkan suatu temuan mengenai strategi channel Sahabat Gundul dalam meningkatkan kualitas konten gaming melalui short YouTube. Hasil penelitian atau temuan yang didapatkan diperoleh dengan maksud memberi pemahaman dan pengertian terhadap topik kajian dan maknanya.

---

<sup>38</sup> Lexy J. Moelong, *Prosedur Penelitian*, (Bandung: PT. Rineka Cipta, 2008), Hal 330-

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

### 4.1 YouTube

#### 4.1.1 Sejarah YouTube

YouTube adalah perusahaan yang mengumpulkan koleksi user generated content, memuat ribuan film pendek dan episode televisi, dan ratusan film *full-length*. Melayani lebih dari dua miliar video per hari, telah menjadi pemimpin yang jelas dalam berbagi video online. YouTube terutama memperoleh pendapatan dengan menjual iklan pada halaman homepage dan pencarian hasil-hasilnya, serta dalam video-nya. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video.<sup>39</sup>

Perusahaan YouTube berkantor pusat di San Bruno, California. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2005 oleh Steve Chen (CTO mantan) dan Chad Hurley (mantan CEO). YouTube hari ini adalah anak perusahaan dari Internet pencari raksasa Google. Pada November 2006, YouTube, LLC dibeli oleh Google dengan nilai US\$1,65 miliar dan resmi beroperasi sebagai anak perusahaan Google. Perusahaan YouTube 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.<sup>40</sup>

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,

<sup>39</sup> Asdani Kindarto, *Belajar Sendiri Youtube (Menjadi Mahir Tanpa Guru)*, (Jakarta : PT Elexmedia Komputer, 2008), 76

<sup>40</sup> *Ibid*

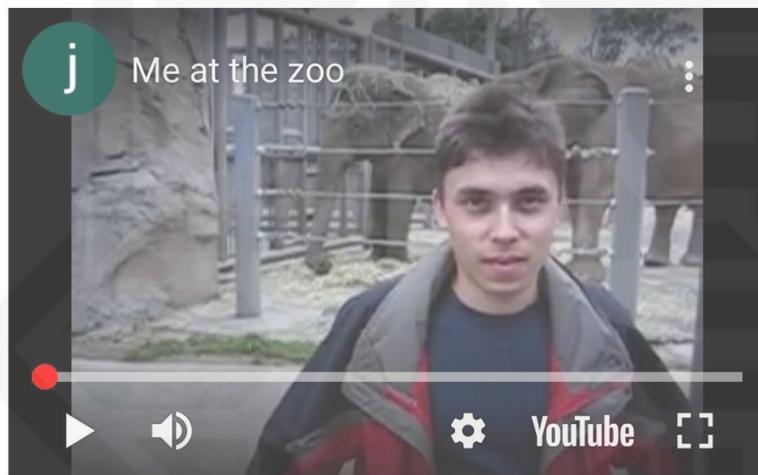
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

California. Nama domain [www.YouTube.com](http://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.<sup>41</sup>

**Gambar 4.1**

**Video pertama Unggahan YouTube**



**Sumber : [cnnindonesia.com](http://cnnindonesia.com)**

YouTube menawarkan uji beta pada Mei 2005, enam bulan sebelum peluncuran resmi pada November 2005. Pertumbuhan situs ini meroket dan pada bulan Juli 2006, perusahaan ini mengumumkan bahwa lebih dari 65.000 video diunggah setiap harinya dan situs ini menerima 100 juta kunjungan video per hari. 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,

<sup>41</sup> Muhammad Rusdi Tanjung, *Video Chanel Youtube Sebagai Media Baru Pembelajaran Creative Art*, PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif, Vol.6, No.2, 2021, 114-23

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

sementara pengguna terdaftar dapat mengunggah video dalam jumlah tak terbatas.

Pada November 2011, jejaring sosial Google+ terintegrasi langsung dengan YouTube dan penjelajah web Chrome, sehingga video-video YouTube bisa ditonton di Google+. Bulan Desember 2011, YouTube meluncurkan antarmuka baru. Kanal video ditampilkan di kolom tengah halaman utama, sama seperti umpan berita situs-situs jejaring sosial. Pada saat yang sama, versi baru logo YouTube dipasang dengan bayangan merah yang lebih gelap. Inilah perubahan desain pertama mereka sejak Oktober 2006.<sup>42</sup>

#### 4.1.2 Fitur-fitur YouTube

Sebagai situs web yang mengumpulkan koleksi video dan film, YouTube mempunyai berbagai fitur yang dapat digunakan pengguna untuk memudahkan penggunaan, diantaranya :<sup>43</sup>

##### a. YouTube Editor

Meskipun fasilitas yang disediakan YouTube terbatas, YouTube mempunyai fitur yang berfungsi sebagai pengedit video secara *online*. Fitur tersebut dapat diakses melalui alamat [www.YouTube.com/editor](http://www.YouTube.com/editor).

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

<sup>42</sup> *Ibid*

<sup>43</sup> Ahmad Fauzan, *Penggunaan Media Youtube Dan Sikap Pengguna Media Youtube*, Kinesik, Vol.6, No.3, 2019, 247–254

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

b. *YouTube Leanback*

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

c. *Always Play Full HD on Full Screen*

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

d. *YouTube Live*

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

e. *Video Popular*

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

f. *YouTube Movies*

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

#### 4.1.3 Peraturan YouTube

Sebagai sebuah komunitas yang mempunyai banyak anggota, YouTube menerapkan berbagai aturan yang ketat untuk mengatur semua perilaku anggotanya. Untuk itu semua anggota harus memperhatikan dan mengikuti semua aturan yang ada, agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan. Peraturan dasar dari komunitas ini mengenai beberapa hal yang memberikan arahan terhadap tata cara berperilaku di dalam komunitas YouTube. Peraturan-peraturan tersebut diantaranya:<sup>44</sup>

a. Konten seksual atau ketelanjangan

YouTube bukanlah sebuah platform untuk pornografi atau konten yang bersifat seksual. YouTube melarang mengekspos video yang mengandung konten seperti ini. Perhatikan bahwa

<sup>44</sup> Deny Setyawan, *Rahasia Mendapat Dollar Dari YouTube*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2016), 152-155

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 disini telah bekerja sama dengan pihak penegak hukum, dan YouTube akan melaporkan video yang berisi eksploitasi anak.

b. Konten kekerasan atau vulgar

YouTube melarang mengekspos video dengan konten kekerasan atau yang berisi dengan hal-hal yang menyeramkan, terutama yang dimaksudkan disini adalah video yang dapat memicu keterkejutan, mengundang sensasi, atau hal-hal yang dianggap kurang sopan. Jika mengekspos video yang mengandung konten kekerasan dalam konteks berita atau dokumenter, pertimbangkan atau berikan informasi yang tepat, sehingga orang lain dapat memahami tujuan yang terkandung dalam video tersebut. Jangan mengekspos video yang mendorong orang lain untuk melakukan tindakan kekerasan tertentu.

c. Konten yang mengandung kebencian

YouTube memberikan kebebasan untuk berekspresi. Tetapi, YouTube tidak mendukung video yang mempromosikan atau membenarkan kekerasan terhadap individu atau kelompok berdasarkan ras atau asal etnis, agama, jenis kelamin, usia, kebangsaan, dan lain-lain, yang memiliki tujuan untuk menumbuhkan kebencian terhadap karakter tersebut.

d. Spam, metadata yang menyesatkan, dan scam

Semua anggota komunitas YouTube membenci spam. YouTube melarang membuat deskripsi, tag, judul ataupun gambar mini yang dapat menyesatkan untuk meningkatkan jumlah tayangan. YouTube tidak menganjurkan mengekspos sejumlah konten yang tidak bertarget, tidak diinginkan, atau berulang, termasuk juga diantaranya komentar dan pesan pribadi.

e. Konten yang merugikan atau berbahaya YouTube melarang mengekspos video yang dapat mendorong orang lain untuk melakukan hal-hal yang mungkin bisa menyebabkan orang lain tersebut terluka parah, terutama pada anak-anak. Video yang dapat

#### 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.

merugikan dan membahayakan orang lain mungkin akan dikenai batasan usia atau bahkan akan dibuang, tergantung pada tingkat keparahan videonya.

#### f. Hak Cipta

Hak cipta harus tetap dihormati. YouTube hanya memperbolehkan meng-upload video milik sendiri atau video orang lain dengan catatan telah memperoleh izin dari pemilik video yang asli. Artinya, janganlah meng-upload video yang bukan buatan diri sendiri. Selain itu YouTube melarang menggunakan video yang memiliki hak cipta, seperti misalnya : trek musik, cuplikan program berhak cipta, atau video yang dibuat oleh orang lain tanpa memperoleh izin dari pemilik video yang asli. Perlindungan hukum hak cipta di Indonesia diatur dalam undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang hak cipta diatur pada pasal 40 yaitu ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.

#### g. Pengancaman

YouTube akan bertindak tegas terhadap perilaku seperti menindas, mengancam, melecehkan, mengintimidasi, melanggar privasi, mengungkapkan informasi pribadi milik orang lain, dan menghasut orang lain untuk melakukan suatu tindak kekerasan atau melanggar persyaratan penggunaan lainnya. Siapapun yang terbukti melakukan hal tersebut kemungkinan akan dicekal oleh YouTube selamanya.

## 4.2 Channel YouTube Sahabat Gundul

### 4.2.1 Sejarah Singkat Channel Sahabat Gundul

Channel Sahabat Gundul pertama kali didirikan oleh seorang YouTuber gaming bernama fiskal Alfajri. Fiskal lahir di Pekanbaru, 4 Maret 2002. Karirnya pertama kali terjun di dunia konten kreator berawal dari aplikasi instagram dimana saat itu dirinya menciptakan

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.

sebuah video kompilasi komedi berdurasi 60 detik. Video tersebut berhasil menarik perhatian publik hingga video dan YouTuber tersebut mendapatkan banyak pujian.

Seiring berjalannya waktu, Fiskal Alfajri mulai mencoba dan mendalami dunia youtube untuk terjun di dunia YouTube pada tanggal 3 april 2018 dengan mengawali mengupload video gaming. Alhasil video tersebut langsung meledak dan ramai ditonton para pengguna internet khususnya penyuka konten gaming.

Video pertama unggahan channel youtube Fiskal Alfajri mengenai cara untuk mendapatkan diamond gratis dari game Free Fire. Total view yang sudah ia dapatkan hingga saat ini sekisar 800.000 views dan mendapatkan total like 19.000. Dikarenakan video tersebut sangat membantu dan menghibur banyak dari warganet memberikan tanggapan positif dan menjadikan Fiskal Alfajri lebih semangat untuk membuat konten di YouTube.

Dari awal hingga saat ini Fiskal Alfajri tetap konsisten untuk mengupload jenis konten gaming. Game yang selalu di konten yaitu Free Fire dimana isi dalam video tersebut mengulas tentang *bug*, *event update*, trik bermain dalam sebuah game tersebut.

Dikarenakan Fiskal tidak pernah ganti jenis konten dan game yang dimainkan tetap sama, disitulah ia terus mendapatkan peningkatan baik dari jumlah *subscribers*, *like* serta komentar positif dari penonton. Untuk peningkatan konten Fiskal jarang sekali untuk tetap menggunakan tema yang sama. Biasanya ia selalu berinovasi menciptakan tema baru seperti ia akan melihat kembali apa saja yang lagi viral dan akan disatukan hal yang lagi viral tersebut kedalam konten gamingnya sendiri.

Dengan semua proses yang dilalui Fiskal, hingga saat ini sahabat gundul mempunyai 508.000 *subscribers* dan 105 video dalam keseluruhan yang sudah di unggah di publik dengan bio di bagian profil yang bertuliskan “selalu stand by di channel aku ya, karna disini

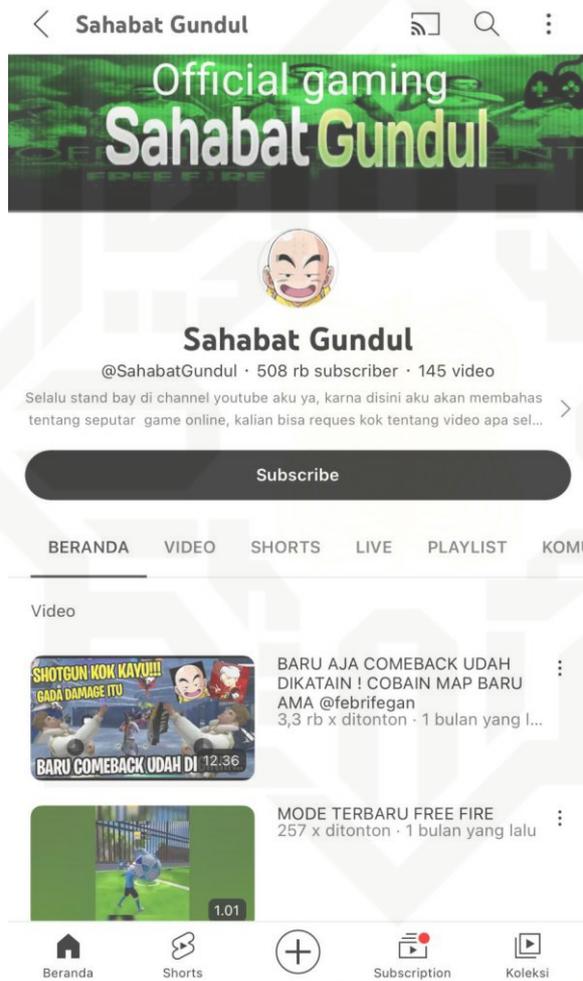
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

aku akan membahas tentang seputar game online, kalian bisa request kok tentang video apa selanjutnya yang akan aku bahas, ok terima kasih ya yang udah support aku selama ini, gua gundul babay.”

Gambar 4.2

Profil Channel Sahabat Gundul



Sumber : Channel YouTube Sahabat Gundul,  
Screenshot pada 28 Januari 2023

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**Gambar 4.3**  
**Logo Channel Sahabat Gundul**



**Sumber : Channel YouTube Sahabat Gundul, 2023**

Logo YouTube sahabat gundul memiliki beberapa artian filosofi sendiri yaitu :

1. Kepala botak menjelaskan bahwa foto dan nama channel saling sesuai
2. Anak kecil menunjukan bahwa seluruh target penonton adalah anak-anak
3. Mata seperti mengantuk berarti sahabat gundul selalu tidur terlalu larut malam

#### **4.2.2 Biodata YouTubers**

Fiskal Alfajri lahir di pekanbaru pada tanggal 4 maret 2002 dengan umur saat ini berusia 20 tahun dan beralamat tinggal di jalan Perjuangan, Rumbai Pekanbaru. Saat ini Kreator sedang menyandang status sebagai seorang mahasiswa disalah satu perguruan tinggi negeri di Pekanbaru.

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.

#### 4.2.3 Visi Misi Channel Sahabat Gundul

Tujuan Fiskal Alfajri membuat konten gaming dikarenakan ia ingin memberikan tontonan positif kepada penonton khususnya anak anak yang dimana sekarang kebanyakan para *kreator gaming* kebanyakan *toxic*. Dan juga memperlihatkan bahwa dengan bermain game kita juga bisa menghasilkan uang tergantung bagaimana cara kita mempermainkan sisi kreatif diri sendiri.

#### 4.2.4 Sasaran Dan Orientasi Sahabat Gundul

Sasaran dari channel sahabat gundul adalah anak anak serta juga remaja usia 12 – 18 tahun. Dalam hasil wawancara Fiskal Alfajri tidak terlalu menargetkan siapapun yang akan menonton konten gamingnya karena seluruh usia dapat menonton video tersebut. Hanya saja setelah Fiskal pantau seperti isi komenan kebanyakan isinya anak-anak disitulah Fiskal menargetkan bahwa konten tersebut tepatnya untuk anak-anak.

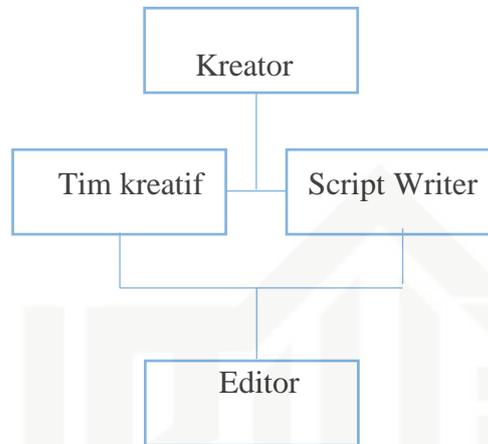
#### 4.2.5 Struktur Organisasi Channel Sahabat Gundul

Struktur organisasi merupakan salah satu hal penting yang perlu diperhatikan dengan harapan dapat mencapai tujuan-tujuan dari channel dan pembuatan video-video konten Sahabat Gundul. Struktur organisasi menggambarkan adanya pemisahan tanggung jawab secara fungsional, serta pemisahan tugas dan wewenang. Tugas, wewenang serta tanggung jawab masing-masing anggota organisasi sebagai berikut :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

**Gambar 4.4**  
**Struktur YouTube Sahabat Gundul**



**Sumber : Informan Fiskal Alfajri, 2022**

Berdasarkan struktur tim channel Sahabat Gundul diatas diketahui bahwa di youtube Sahabat Gundul, sebagai berikut:

1. Kreator, bertugas menjadi penentu ide dan konsep yang akan dibuat dalam proses produksi konten. Selain itu juga kreator mempunyai peran di dalam konten.
2. Tim kreatif, bertugas untuk membantu dan mensukseskan proses produksi konten tersebut sehingga tujuan dan ide kreator terpenuhi.
3. Script writer, bertugas untuk membuat naskah skenario yang telah ditentukan oleh kreator tersebut.
4. Editor, bertugas untuk menyempurnakan hasil video yang sudah diproduksi sehingga menjadi konten gaming yang menarik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## BAB VI PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, penelitian dengan judul “Proses Produksi Video Channel Youtube Sahabat Gundul dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming” dapat diambil kesimpulan bahwa proses produksi yang dilakukan kreator atau youtuber channel Sahabat Gundul meliputi tiga bagian atau tahap produksi sesuai landasan teori produksi program oleh fred wibowo, yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. Tahap pra produksi pembuatan video konten akun channel sahabat gundul merupakan tahap perencanaan dan persiapan yang meliputi penentuan konsep dan ide cerita mengacu pada hal-hal yang sedang trending, penentuan tim produksi yang sesuai dengan kemampuan (konten creator, editor, dan skrip writer), menentukan anggota casting dan audio, menentukan *animatic storyboard*, menentukan tujuan, serta perencanaan.
2. Tahap produksi pembuatan video channel sahabat gundul merupakan tahap pelaksanaan produksi yang terdiri dari pelaksanaan proses produksi, penetapan *bumper* dan *opening tune*, mengadakan pembagian tugas dan koordinasi tim produksi, memaksimalkan kebutuhan produksi, menentukan saluran media komunikasi yang cocok, serta menganalisis hambatan produksi.
3. Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dan penyempurnaan video konten yang meliputi pelaksanaan evaluasi video rekaman, editing audio video melalui software adobe primere, serta menganalisis efek atau dampak dari video konten yang diproduksi.

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.

## 6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang dijabarkan pada bab sebelumnya, penelitian yang berjudul “Proses Produksi Video Channel Youtube Sahabat Gundul dalam Meningkatkan Kualitas Konten Gaming” terdapat beberapa saran, sebagai berikut:

1. Diharapkan tim produksi konten akun channel sahabat gundul mampu meningkatkan kreatifitasnya lagi dalam pembuatan konsep dan ide cerita agar konten yang ditayangkan selalu disukai penonton.
2. Diharapkan pihak atau tim sahabat gundul mampu mengoptimalkan permasalahan jaringan atau signal dalam proses produksi video konten serta mampu meminimalisir *noise* (kebisingan) dalam proses perekaman video dan permainan game online.
3. Diharapkan pihak produksi konten sahabat gundul terutama fiskal alfajri untuk selalu menjaga mood dengan baik agar selama proses produksi berjalan lancar. sebab dalam analisis yang sudah dilakukan, perubahan mood fiskal alfajri sangat berpengaruh dalam kualitas konten.
4. Diharapkan tim produksi channel sahabat gundul untuk berhati hati dalam membuat konten khususnya yang lagi viral. Karena biasanya hal hal yang berbau viral tersebut sangat sensitif takutnya bisa mendapatkan penuntutan dari pelaku tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

- A, Abraham. (2011). *Sukses Menjadi Artis dengan YouTube*. Surabaya: Reform Media.
- Afrilla, N, F. (2020). *Teori-Teori Komunikator*. Banten : Desanta Muliavisitama
- Akbar, A. (2018). *Efektifitas YouTube Sebagai Media Penyebaran Informasi (Studi Pada Serambi on TV)*. Banda Aceh.
- Bantuan Google. (n.d.). Retrieved from <https://support.google.com/YouTube/answer/1>
- Bungin, B. (2008). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rosdakarya.
- Chandra, E. Youtube, Citra Media Informasi Interaktif Atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi, *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*
- Cangara, H. (2014). *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafinda.
- Christianto, W. (2008). *Kamera Dan Video Editing: Cara Membuat Video Mulai Pembuatan Cerita, Penggunaan Kamera, Dan Edit Dengan Adobe Premiere Pro*. Tangerang: Widjaja.
- David, E. R, Sondakh, M, Stefi Harilama. (2021). Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi, *Jurnal Acta Diurna*
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, A. S. (2016). YouTube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram. *Jurnal Komunikasi KAREBA*.
- Fauzan, A. (2019). *Penggunaan Media Youtube Dan Sikap Pengguna Media Youtube*, Kinesik

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

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



1. 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.

- Fralinger, B., & R., O. (2009). YouTube As A Learning Tool. *Journal of College Teaching & Learning*.
- Ghony, M. D., & Almansur, F. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hsiao, H.-S. C.-L. (2011). Hsiu-SenYouTube Stickiness : The Needs, Personal, And Environmental Perspective. *Internet Research*.
- Idris, A. (2017). *Analisis Proses Produksi Program Inspirasi Islam Inews Tv Makassar*, Skripsi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Pengajaran, cet pertama*. Jogjakarta: DIVA Press
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (n.d.). Retrieved from [https://id.wikipedia.org/wiki /Konten](https://id.wikipedia.org/wiki/Konten)
- Kindarto, A. (2008). *Belajar Sendiri YouTube (Menjadi Mahir Tanpa Guru)*. Jakarta: PT. Elexmedia Komputer.
- Latief, R. dan Yusiatie. (2015). *Siaran Televisi Non-Drama Kreatif, Produktif, Public Relation, dan Iklan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Moelong, L. J. (2008). *Prosedur Penelitian*. Bandung: PT. Rineka Cipta.
- Morissan. (2008). *Morissan, Manajemen Media Penyiaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Muhammad, A. (2014). *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Murniati, E. (2019). *Komunikator, Pesan, Media/Saluran, Komunikan, Efek/Hasil, Dan Umpan Balik*, Bahan Ajar Universitas Kristen Indonesia
- Nurudin. (2014). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.



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.

- Patria, A. Y, & Pramono, A. (2022). Perancangan Opening, Closing, & Bumper Animasi Sebagai Media Pengenalan Animasi Petualangan Marta, *Journal Of Language, Literature, And Arts*
- Pawito. (2007). *Metode Komunikasi Kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit LkiS.
- Radliya, Nizar R. (2017). *Pengantar Penulisan Skenario*
- Ramadhana, A. (2022). *Studi Deskriptif Tentang Proses Produksi Pembuatan Video Konten Youtube Woodworker Oleh Adhie Pane*, Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sa'diyah, U. & Joko Wasisto, Evaluasi Informasi Berbasis Web Pada Konten Kanal Youtube "Kok Bisa?". *Jurnal Ilmu Perpustakaan*
- Setyawan, D. (2016). *Rahasia Mendapatkan Dollar Dari YouTube*. Jakarta: PT. Elexmedia Komputerindo.
- Suharno & Retnoningsih. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang : Widya Karya
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Sultan, N. S. (2008). *Produksi Televisi*. Makassar : Yayasan Annur Pariyangan Selayar
- Suharyana, R. R., & Purnama, H. (2017). Proses Produksi Video Channel YouTube Saaenih - Andhika Wipra (Episode Susu Kental Manis Dijadiin Pomade – Emergency Pomade 4 Jangan Ditiru. *Journal E-Proceeding Of Management*.



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.

Suparno, B. A, Muktiyo. W, Dan RR Susilastuti, *Media Komunikasi Representasi Budaya Dan Kekuasaan*

Suryabrata, S. (1987). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali.

Tamburaka, A. (2013). *Literasi Media Cerdas bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Tanjung, M. D. (2021). Video Chanel Youtube Sebagai Media Baru Pembelajaran Creative Art, *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*

Taufiqurokhman. (2008). *Konsep Dan Kajian Ilmu Perencanaan*. Jakarta : Universitas Prof. Dr. Moestopo Beragama

Terry, G. R. (2016). *Prinsip-Prinsip Manajemen*. Jakarta : Bumi Aksara

Thoha, M. (2003). *Perilaku Organisasi Konsep Dasar Dan Aplikasi*. Jakarta : Rajawali

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

Wicaksono, A, R. *Mengenal Storyboard Animatic*, Mata Kuliah Animasi 2 Dimensi Desain Komunikasi Visual

Wikipedia. (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.

#### SUMBER LAIN:

Ika Nilasari, Apa Itu Casting? Berikut Pengertian Dan Fungsinya, <https://jepretproduction.co.id/apa-itu-casting/> (diakses pada 3 maret 2023, pukul 14.15)

Liputan6, *Pengertian Tujuan Menurut Para Ahli, Lengkap Dengan Makna Dan Jenis-Jenisnya*, <https://www.liputan6.com/hot/read/pengertian-tujuan-menurut-para-ahli-lengkap-dengan-makna-dan-jenis-jenisnya>, (diakses pada 3 maret, pukul 22.27)

Pengertian Audio Dan Media Audio Secara Lengkap,  
<https://www.pengertianku.net/2014/11/pengertian-audio-dan-media-audio-secara-lengkap.html> (diakses pada 3 maret 2023, pukul 14.13)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



## LAMPIRAN 1 DOKUMENTASI

### Hak 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.



**Foto Bersama Informan, Fiskal Alfajri Selaku Konten Kreator Channel Youtube Sahabat Gundul**



**Wawancara Bersama Fiskal Alfajri Selaku Pemilik Channel Youtube Sahabat Gundul**

**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.



**Reward Channel Youtube Sahabat Gundul**



**Proses Produksi Video**

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



**Proses Editing Video Konten**



**Proses Penulisan Naskah/Skenario**

## LAMPIRAN 2

### PEDOMAN WAWANCARA

#### 1. Pra Produksi

- a. Bagaimanakah konsep awal dan ide cerita produksi channel youtube sahabat gundul dalam meningkatkan kualitas konten gaming?
- b. Siapa saja orang yang berperan penting dalam pra produksi dari channel youtube sahaba gundul?
- c. Bagaimanakah peran casting dan audio dalam pra produksi channel youtube sahabat gundul?
- d. Seperti apakah bentuk animatic storyboard pada produksi channel youtube sahabat gundul?
- e. Apakah yang menjadi tujuan mendasar dari produksi youtube sahabat gundul?
- f. Bagaimanakah perencanaan yang dilakukan sahabat gundul dalam meningkatkan kualitas konten gaming?

#### 2. Produksi

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

#### 3. Pasca Produksi

- a. Apa bentuk evaluasi dari produksi channel youtube sahabat gundul dalam meningkatkan kualitas konten gaming ?
- b. Bagaimanakah proses editing untuk finishing dari produksi channel Youtube sahabat gundul?
- c. Apakah efek / dampak dari produksi channel youtube sahabat gundul?

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.