

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 Pengertian Komunikasi	10
2.2.2 Pengertian Komunikasi Massa.....	10
2.2.3 Fungsi Komunikasi Massa	11
2.2.4 Karakteristik Media Massa	12
2.2.5 Bentuk-bentuk Media Massa	13
2.2.6 Media Baru.....	13
2.2.6.1 Jenis - Jenis Media Baru.....	14
2.2.6.2 Karakteristik Media Baru.....	16
2.2.7 Media Sosial.....	18
2.2.7.1 Ragam Media Sosial.....	19
2.2.8 Youtube.....	22
2.2.8.1 Channel Youtube CameoProject.....	23
2.2.9 Kreator Konten	25
2.2.10 Strategi.....	26
2.2.11 Kreatif.....	26
2.2.12 Strategi Kreatif.....	27

2.2.13 Faktor – Faktor Strategi Kreatif.....	33
2.2.14 Kerangka Pemikiran.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 Metode Penelitian.....	35
3.2 Desain Penelitian.....	36
3.3 Bahan Penelitian.....	37
3.4 Sumber Data.....	37
3.4.1 Key Informan.....	38
3.4.2 Informan.....	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.5.1 Data Prime.....	39
3.5.1.1 Wawancara.....	39
3.5.1.2 Observasi.....	39
3.5.2 Data Sekunder.....	40
3.5.2.1 Dokumen.....	40
3.6 Keabsahan Data.....	41
3.6.1 Triangulasi Metode.....	41
3.6.2 Triangulasi Data.....	41
3.6.3 Triangulasi Sumber.....	41
3.7 Rencana Analisis.....	42
3.7.1 Objek Penelitian.....	42
3.7.2 Tempat Penelitian.....	42
3.7.3 Waktu Penelitian.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN	43
4.1 Deskripsi Subjek Penelitian.....	43
4.1.1 CameoProject.....	43
4.1.2 Visi dan Misi CameoProject	43
4.1.3 Logo CameoProject.....	43
4.1.4 Struktur Perusahaan CameoProject.....	44
4.2 Tabel Narasumber.....	44
4.3 Hasil Penelitian.....	45
4.3.1 Cara Mendapatkan Penonton	45
4.3.2 Cara Menjaga Penonton Tetap Senang.....	51
4.3.3 Menjaga Agar Kreator Tetap Senang.....	55

BAB V PEMBAHASAN	59
5.1 Cara Mendapatkan Penonton.....	59
5.1.1 Penargetan Penonton.....	59
5.1.2 Video Mudah Ditemukan.....	60
5.1.3 Aksesibilitas.....	62
5.1.4 Kolaborasi.....	63
5.1.5 Mudah Dibagikan.....	63
5.2 Menjaga Penonton Agar Tetap Senang	64
5.2.1 Percakapan.....	64
5.2.2 Interaktivitas.....	65
5.2.3 Konsistensi.....	66
5.3 Menjaga Agar Kreator Tetap Senang.....	67
5.3.1 Inspirasi.....	67
5.3.2 Keberlanjutan.....	68
5.4 Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	68
BAB VI PENUTUP	70
6.1 Kesimpulan.....	70
6.2 Saran.....	71
DAFTAR REFERENSI	72

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Tentang CameoProject.....	4
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 2.2 Perbedaan Antara Era Media Pertama dan Kedua.....	17
Tabel 3.1 Desain Studi Kasus Robert K. Yin.	36
Tabel 4.1 Narasumber CameoProject.....	44

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.....	34
Bagan 4.1 Struktur Perusahaan CameoProject.....	44

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa U

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa U

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa U

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1 Logo CameoProject.....	43
Gambar 4.2 Judul Konten CameoProject.....	47
Gambar 4.3 Konten Interaktif CameoProject.....	52
Gambar 5.1 Konten Topik Terkini CameoProject.....	60
Gambar 5.2 <i>Playlist Channel</i> CameoProject	62
Gambar 5.3 <i>Host</i> CameoProject.....	64
Gambar 5.4 Interaksi CameoProject Bersama Penonton	65

Universitas
Esa Unggul