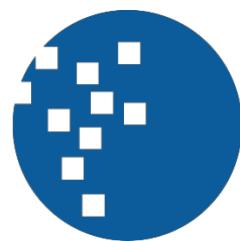


**PERAN KOMUNITAS KREATOR DALAM PRODUKSI  
KONTEN DI MEDIA DIGITAL NARASI**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

**Wisely Filbert Sean**

**00000033600**

PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
**2021**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Wisely Filbert Sean

00000033600

PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2021

## **HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Dengan ini saya,

Nama : Wisely Filbert Sean

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033600

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERAN KOMUNITAS KREATOR DALAM PRODUKSI KONTEN DI MEDIA *DIGITAL NARASI* merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 7 Desember 2021



(Wisely Filbert Sean)

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

### PERAN KOMUNITAS KREATOR DALAM PRODUKSI KONTEN DI MEDIA DIGITAL NARASI

Oleh  
Nama : Wisely Filbert Sean  
NIM : 00000033600  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Desember 2021  
Pukul 11.00 s/d 11.45 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

R.R Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.  
0303018005

Penguji

Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.  
0331107801

Pembimbing

Christian Aditya S.Sn., M.Anim.  
0303019102

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSA TARA

Kus Sudarsono S.E., M.Sn.  
0328097503

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Wisely Filbert Sean  
NIM : 00000033600  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PERAN KOMUNITAS KREATOR DALAM PRODUKSI KONTEN DI MEDIA DIGITAL NARASI**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 November 2021

Yang menyatakan,

(Wisely Filbert Sean)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya ucapkan atas selesainya penulisan skripsi berjudul: “Peran Komunitas Kreator dalam Produksi Konten di Media Digital Narasi” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 (satu) Jurusan Film Pada Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari betul bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, tidak mungkin saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Christian Aditya S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini.
5. PT Narasi Media Pracaya (Narasi TV) yang telah menyediakan tempat dan ruang bagi penulis untuk belajar di industri secara langsung.
6. Kepada Supervisi, Cita Kharismastuti S.S.T yang telah menjadi pembimbing lapangan yang memberi arahan selama proses kerja magang.
7. Orang Tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 22 November 2021



(Wisely Filbert Sean)

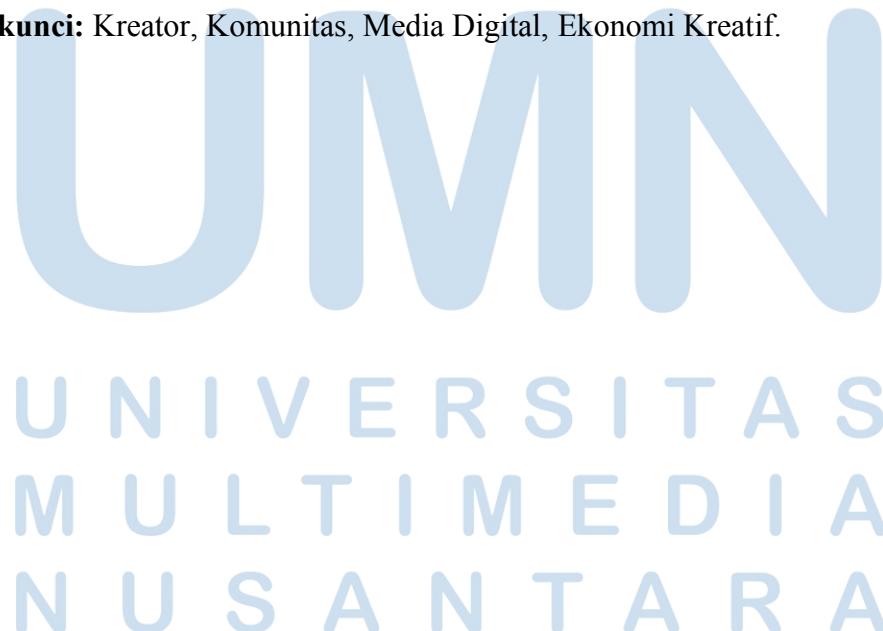
# **PERAN KOMUNITAS KREATOR DALAM PRODUKSI KONTEN DI MEDIA DIGITAL NARASI**

Wisely Filbert Sean

## **ABSTRAK**

Media digital adalah pilar utama komunikasi saat ini, sebagai media baru yang mengikuti kebutuhan dari masyarakat, media mulai bersifat dua arah, artinya setiap orang memiliki hak yang sama untuk menyampaikan pendapat, informasi, sanggahan, dan lain sebagainya. Dengan kebebasan berkarya saat ini, dua hal utama yang perlu diperhatikan adalah potensi lapangan pekerjaan dan etika berkarya. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai sistem yang dapat mendukung perluasan lapangan kerja untuk kreator konten di media digital tapi juga menjaga kualitas dan etika setiap kreator dalam menghasilkan karya. Salah satu sistem yang menarik dan memenuhi dua kebutuhan ini adalah komunitas kreator yang ada di media digital Narasi. Penulis menggali informasi yang lebih dalam mengenai Komunitas Kreator Narasi dan pendapat kreator terhadap keberadaan komunitas ini. Metode yang dilakukan adalah metode kualitatif, dengan melakukan pendekatan dan wawancara langsung, penulis mendapatkan informasi yang lebih luas dan rincih. Penulis menemukan bahwa sistem Komunitas Kreator Narasi berpotensi menjadi solusi yang dicari oleh Industri Kreatif Indonesia karena dapat mengembangkan kreator secara teknis dan non-teknis, memberikan lapangan kerja bagi kreator, serta menjaga kualitas konten media digital di Indonesia. Dengan begitu, komunitas kreator dapat meningkatkan kualitas ekonomi dan kreatif di Indonesia.

**Kata kunci:** Kreator, Komunitas, Media Digital, Ekonomi Kreatif.



# **THE ROLE OF CREATORS' COMMUNITY IN CONTENT PRODUCTION AT NARASI'S DIGITAL MEDIA**

Wisely Filbert Sean

## **ABSTRACT**

Nowadays, digital media is the main pillar of human communication, as a new media that follows the needs of the community, the media is starting to be a two-way communication platform, meaning that everyone has the same right to express opinions, information, rebuttals, et cetera. This situation leads to two important things that need to be considered. First is the potential of jobs opportunities. Second, the work ethics of the creators. This research was conducted to obtain information about a system that can support the expansion of jobs opportunities for content creators in digital media but also to maintain the quality and ethics of each creator while producing contents. A system that is interesting and fulfills these two needs is the creators community in the Narasi's digital media. The author explores more information about the Narasi's Creators Community and the creators' opinion on the existence of this community. The method used is a qualitative method, by a close approach and direct interviews, the authors get more extensive and detailed information. The author finds that the Narasi's Creators Community system has the potential to be the solution sought by the Indonesian Creative Industry because it can develop creators technically and non-technically, provide job opportunities for creators, and maintain the quality of digital media content in Indonesia. In this way, the creative community can improve the quality of Indonesian economy and creative industry.

**Keywords:** Creator, Community, Digital Media, Creative Economy

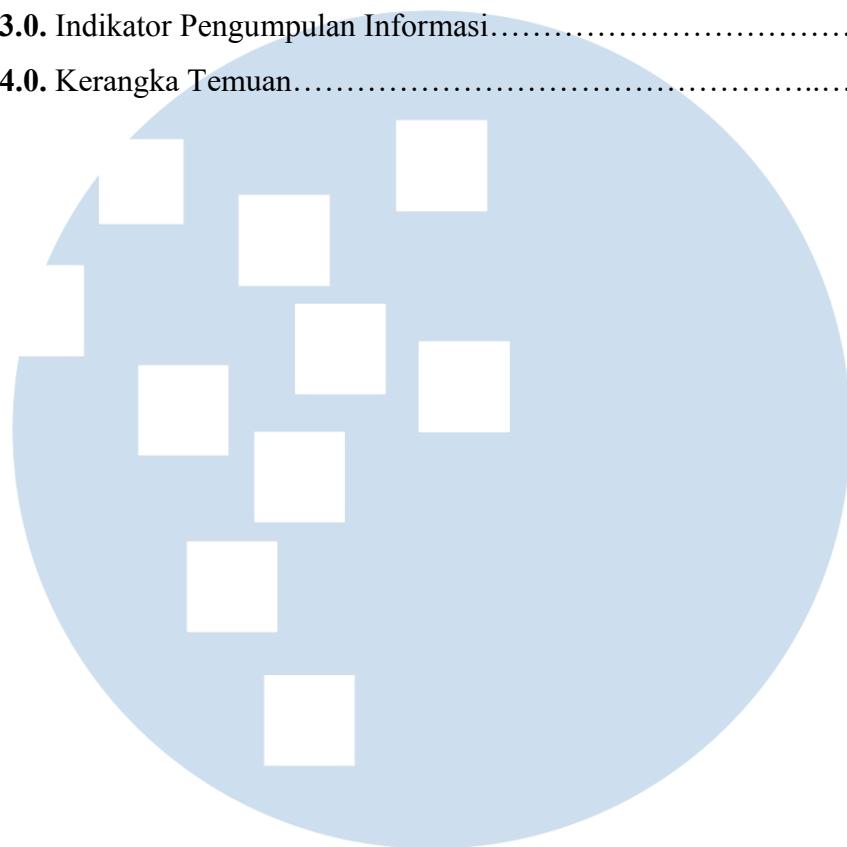


## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN .....	2
1.3. BATASAN PENELITIAN .....	2
<b>2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>3</b>
2.1. MEDIA BARU .....	3
2.2. AUDIO VISUAL .....	3
2.3. PERAN MEDIA DIGITAL .....	4
2.4. KREATOR KONTEN DIGITAL .....	5
2.5. KOMUNITAS .....	5
2.6. KURASI .....	6
2.7. PENELITIAN KUALITATIF .....	7
<b>3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>9</b>
<b>4. TEMUAN.....</b>	<b>11</b>
<b>5. KESIMPULAN.....</b>	<b>18</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	19
LAMPIRAN .....	20

## DAFTAR TABEL

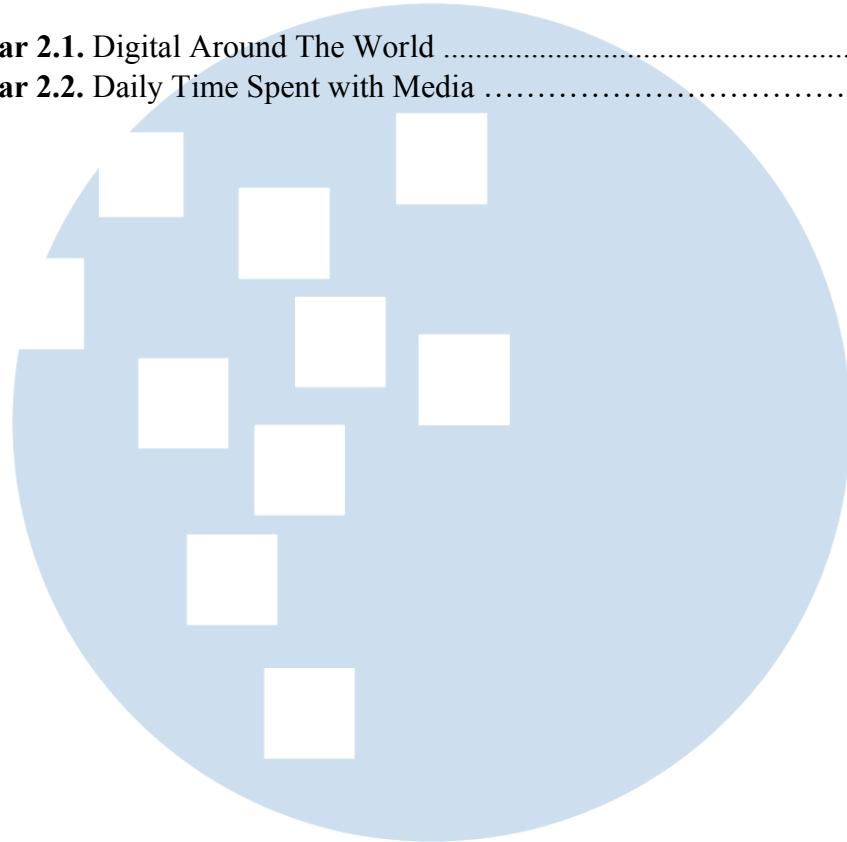
<b>Tabel 3.0.</b> Indikator Pengumpulan Informasi.....	10
<b>Tabel 4.0.</b> Kerangka Temuan.....	11



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

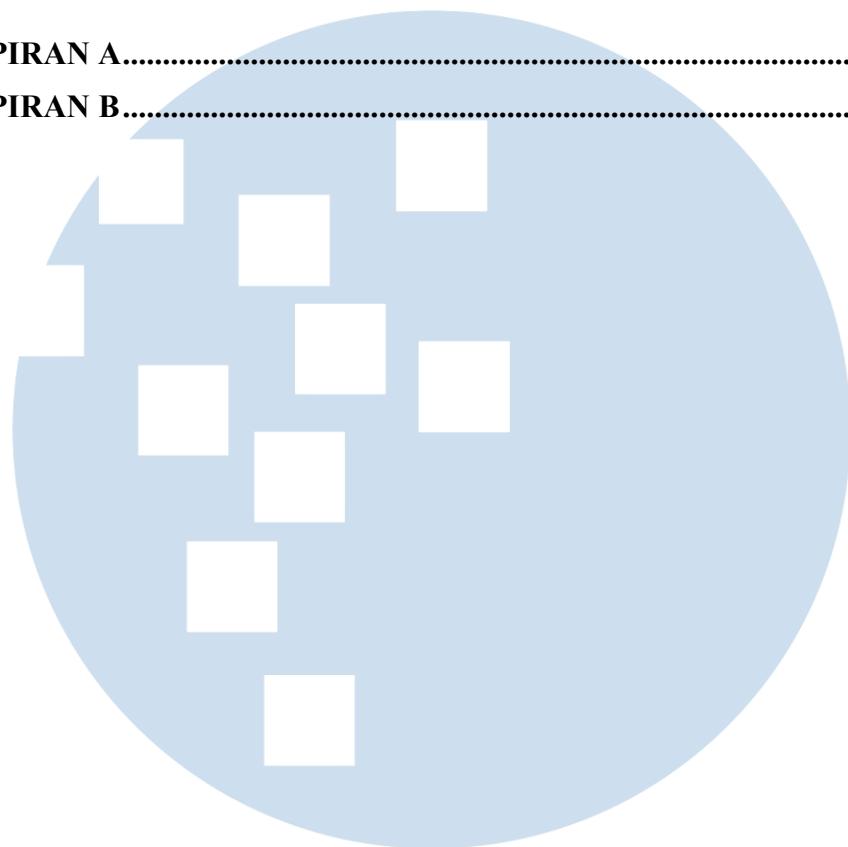
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Digital Around The World .....	4
Gambar 2.2. Daily Time Spent with Media .....	5



## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN A.....</b>	<b>20</b>
<b>LAMPIRAN B.....</b>	<b>39</b>



**UMN**  
**UNIVERSITAS**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA**