**DAFTAR ISI**

**ABSTRAK i**

***ABSTRACT* ii**

**KATA PENGANTAR iii**

**DAFTAR ISI iv**

**DAFTAR GAMBAR vii**

**DAFTAR LAMPIRAN .....................................................................................................viii**

**BAB I PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang 1
2. Rumusan Masalah 6
3. Identifikasi Masalah 7
4. Tujuan Penelitian 7
5. Manfaat Penelitian.................................................................................................. 7

**BAB II KAJIAN PUSTAKA**

1. Landasan Teori 9
2. New Media 9

a. Individualisasi 9

b. Interaktivitas 10

1. Teknologi Informasi dan Komunikasi 11
2. Landasan Konsep 12

1. Manajemen Produksi 12

a. Pra Produksi 13

b. Produksi 13

c. Pasca Produksi 14

1. Video Streaming 14
2. Game Online 15
3. Shoutcaster 15
4. Penelitian Terdahulu 16
5. Kerangka Pemikiran 20

**BAB III METODE PENELITIAN**

1. Subjek Penelitian 21
2. Desain Penelitian 22
3. Jenis Data 23
4. Data Primer 24
5. Data Sekunder 25
6. Teknik Pengumpulan Data 25
7. Wawancara Semi Struktur 25
8. Dokumentasi 27
9. Teknik Analisis Data 28
10. Pengumpulan Data 28
11. Reduksi Data 28
12. Penyajian Data 29
13. Penarikan Kesimpulan 29

**BAB IV ANALISIS & PEMBAHASAN**

1. Gambaran Umum 30
2. Profil Valor TV 30
3. Analisis 31
4. Tahapan Pra Produksi 33
5. Tahapan Produksi 40
6. Tahapan Pasca Produksi 47
7. Hasil dan Pembahasan 52

**BAB V PENUTUP**

1. Simpulan 53
2. Saran 55
3. Saran Akademis 55
4. Saran Praktis 56

DAFTAR PUSTAKA 57

LAMPIRAN 59