

ABSTRAK

Dekatnya Gen Z dengan teknologi dan internet yang telah menjadi gaya hidup membuat minat dan motivasi mereka terhadap sejarah semakin menurun karena sejarah dianggap tidak terlalu penting dan membosankan. Maka dari itu diperlukan pemanfaatan teknologi dan media sosial agar materi sejarah dapat tersampaikan dengan baik dan menyenangkan. Penggunaan video edukasi sejarah yang diunggah ke YouTube merupakan salah satu cara pemanfaatan teknologi dan media sosial yang dilakukan oleh Museum Konferensi Asia-Afrika dalam menyampaikan materi sejarah mengenai Konferensi Asia-Afrika secara daring, namun video yang diunggah mengakibatkan beban kognitif ekstrinsik akibat olah video yang kurang baik dan tidak sesuai dengan preferensi Gen Z. Untuk mengurangi beban kognitif ekstrinsik, teori *multimedia learning* sebaiknya diterapkan karena merupakan strategi terbaik dalam mengatur beban kognitif dalam media multimedia. Diperlukan studi untuk mengetahui preferensi Gen Z saat ini untuk mengetahui pengayaan visual maupun tren yang sedang disukai sebelum menerapkan teori *multimedia learning* dalam merancang video edukasi sejarah. Salah satu tren yang saat ini sedang populer dan disukai oleh Gen Z adalah tren *Virtual Youtuber* yang menggunakan karakter virtual sebagai pengganti wujud manusia saat melakukan tayangan langsung di YouTube dan memiliki potensi untuk diterapkan dalam video edukasi. Maka, penelitian dilakukan dalam dua tahap, tahap pertama dengan metode campuran konvergen untuk mengetahui preferensi Gen Z sebagai landasan perancangan dan tahap kedua dengan metode kualitatif deskriptif untuk mengetahui respon Gen Z terhadap hasil rancangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan video yang dirancang sesuai dengan preferensi Gen Z, menerapkan teori *multimedia learning* dan menggunakan karakter virtual memiliki respon positif dan mampu meningkatkan motivasi semangat belajar sejarah Gen Z. Hasil rancangan memberikan hasil yang baik dalam menyampaikan materi setelah dilakukannya tes.

Kata Kunci: Generasi Z, video animasi 2D, pembelajaran multimedia, Konferensi Asia-Afrika.