

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.5.1 Manfaat Teoritis	8
1.5.2 Manfaat Praktis	8
1.6 Sistematika Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Rangkuman Teori.....	11
2.1.1 Definisi Generasi Z	11
2.1.1.1 Karakteristik Generasi Z	11
2.1.1.2 Gaya belajar Generasi Z.....	16
2.1.2 Pembelajaran.....	17
2.1.2.1 Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.....	20
2.1.3 Media Audio Visual	22
2.1.3.1 Gaya video	24
2.1.4 Pembelajaran multimedia (<i>Multimedia learning</i>).....	25
2.1.4.1 Capaian dalam <i>Multimedia learning</i>	27

2.1.4.2 Teori kognitif	28
2.1.4.3 12 Prinsip <i>Multimedia Learning</i>	30
2.1.5 Media Sosial.....	32
2.1.5.1 Data penggunaan media sosial di Indonesia	33
2.1.5.2 YouTube	36
2.1.6 <i>Virtual Youtuber</i>	36
2.2 Penelitian Terdahulu	39
2.3 Kerangka Pemikiran Penelitian	45
2.4 Asumsi Penelitian	47
2.5 Ruang Lingkup Penelitian	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	49
3.1 Metode Perancangan dan Penelitian.....	49
3.1.1 Skema Tahapan Penelitian Tesis	49
3.1.2 Prosedur Penelitian Tesis	49
3.2 Metode Perancangan Prototipe (Tahap Pertama)	51
3.2.1 Populasi dan Sampel	52
3.2.2 Metode Pengumpulan Data	54
3.3 Metode Penelitian (Tahap Dua).....	56
3.3.1 Informan Penelitian	57
3.3.2 Metode Pengumpulan Data	58
3.3 Uji Validitas Data.....	61
3.4 Metode Analisis Data.....	63
3.4.1 Analisis Interaktif.....	63
BAB IV PEMBAHASAN.....	66
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	66
4.1.1 Objek Penelitian	66
4.1.2 Subjek Penelitian.....	67
4.1.3 Konsep Perancangan	67
4.2 Data Awal	68
4.2.1 Data hasil kuesioner	68
4.2.2 Data hasil wawancara.....	75
4.2.3 Data hasil observasi.....	79
4.2.3.1 Observasi pada platform YouTube.....	79

4.2.3.2 Data Karya Sejenis.....	82
4.2.4 Data hasil studi pustaka.....	85
4.3 Proses Perancangan.....	85
4.3.1 Sistematika Perancangan.....	85
4.3.2 Pembuatan Prototipe Video.....	86
4.3.2.1 <i>Storyboard</i>	86
4.3.2.2 Aset gambar.....	88
4.3.2.3 Karakter virtual.....	89
4.3.2.4 Hasil Prototipe Video.....	91
4.4 Pengujian Prototipe dan Analisis.....	96
4.4.1 Data hasil kuis.....	98
4.4.2 Data hasil kuesioner.....	99
4.4.3 Data Hasil Wawancara.....	105
4.4.3.1 Wawancara dengan Ahli Materi.....	105
4.4.3.2 Wawancara dengan Ahli Media.....	107
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	109
4.6 Penarikan Kesimpulan.....	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	116
5.1 Kesimpulan.....	116
5.2 Saran.....	117
5.3 Rekomendasi.....	117
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN.....	125