

## 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
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>49</b>
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
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>66</b>
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