



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
NASKAH SOAL	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Bisnis dan Wirausaha	1
1.1.2. Video	2
1.1.3. Peluang Besar Bisnis di Indonesia	3
1.1.4. Pembelajaran Konvensional	4
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Asumsi dan Batasan Masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Audio Visual sebagai Media Efektif dalam Pembelajaran	8
2.2. <i>Startup</i>	9
2.3. <i>Education 4.0</i>	10
BAB III LANDASAN TEORI	15
3.1. Media Audio Visual	15
3.2. Pengembangan Bisnis	16
3.3. <i>Lean Startup</i>	17



3.3.1. <i>Design Thinking</i>	21
3.3.2. Strategi dan Model Bisnis	24
3.3.3. <i>Product-Market Fit</i> (Proposisi Nilai Pelanggan)	26
3.3.4. <i>Membangun Tim</i>	28
3.3.5. Sistem Produksi	28
BAB IV METODE PENELITIAN	30
4.1. Objek Penelitian	30
4.2. Alat dan Bahan	30
4.3. Tahapan Penelitian	31
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	35
5.1. <i>Background</i> Pengembang	35
5.2. Tren riset pengguna media sosial di Indonesia	37
5.3. <i>Design Thinking</i>	40
5.4. Pembangunan Tim	45
5.5. Strategi dan Model Bisnis	47
5.5.1. <i>Customer Segments</i>	48
5.5.2. <i>Value Proposition</i>	48
5.5.3. <i>Channel</i>	48
5.5.4. <i>Customer Relationship</i>	49
5.5.5. <i>Revenue Streams</i>	49
5.5.6. <i>Key Partners</i>	49
5.5.7. <i>Key Activities</i>	49
5.5.8. <i>Key Resources</i>	50
5.5.9. <i>Cost Structure</i>	50
5.6. Proposisi Nilai Pelanggan	50
5.7. Manajemen Produksi	52
5.8. Potensi Kombinasi Video Pendidikan dengan Animasi	58
5.9. Kelebihan dan Kelemahan Bentuk <i>Prototype</i> Video Pendidikan dalam Aspek Pembelajaran	58
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	60
6.1. Kesimpulan	60



6.2. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lean Cycle	21
Gambar 3.2 Business Model Canvas	26
Gambar 3.3 Value Proposition Canvas	27
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Tahapan Penelitian	34
Gambar 5.1 Logo Cover Studio	36
Gambar 5.2 Indikator Statistik Pemakaian Media Digital oleh Masyarakat di Indonesia	39
Gambar 5.3 Rata-rata Waktu Penggunaan Internet per Hari	39
Gambar 5.4 <i>Platform</i> Media Sosial yang Paling Banyak Digunakan Di Indonesia	40
Gambar 5.5 <i>Screenshot</i> Video Hasil Kelompok 1 Kelas A Kewirausahaan	45
Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> Video Salah Satu Video Hasil dari Kelompok Lain di Kelas A Kewirausahaan	45
Gambar 5.7 <i>Flowchart</i> Produksi Video Pendidikan	53
Gambar 5.8 Diagram Perbandingan Waktu Produksi Sebelum Sistem dan <i>Template</i> Dibuat dengan Setelah Sistem dan <i>Template</i> Dibuat	57



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Visi <i>Education 4.0</i>	12
Tabel 3.1 Komponen Penyampaian Informasi dan Presentasi	15
Tabel 3.2 Perbedaan <i>Traditional Startup</i> dan <i>Lean Startup</i>	18
Tabel 5.1 Nama-nama Pekerja di CV. Berintik Kreatif beserta <i>ability</i> -nya	46
Tabel 5.2 Jenis Pekerjaan, Nama Pekerja, dan Deskripsi Pekerjaannya	47
Tabel 5.3 <i>Template</i> Kerja Konsumen untuk <i>Video Pitching Investor</i> Masyarakat di Indonesia	54
Tabel 5.4 Waktu Preparasi di Hari Pertama Produksi	55
Tabel 5.5 Waktu Produksi <i>Shoot</i> di Hari Pertama	55
Tabel 5.6 Waktu Preparasi di Hari Kedua Produksi	56
Tabel 5.7 Waktu Produksi <i>Shoot</i> di Hari Kedua	56