



**PENGARUH INTENSITAS MENONTON K-DRAMA  
*RESIDENT PLAYBOOK* TERHADAP MINAT BELAJAR  
BAHASA KOREA GENERASI Z PENGGUNA NETFLIX  
(Survei Pada *Followers* Akun Instagram @noonanonton)**

**TUGAS AKHIR  
SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

**UNIVERSITAS  
AMANDA ARTHI SHAFIRA  
44122010089  
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2026**



**PENGARUH INTENSITAS MENONTON K-DRAMA  
*RESIDENT PLAYBOOK* TERHADAP MINAT BELAJAR  
BAHASA KOREA GENERASI Z PENGGUNA NETFLIX  
(Survei Pada *Followers* Akun Instagram @noonanonton)**

**TUGAS AKHIR  
SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana**

**UNIVERSITAS  
AMANDA ARTHI SHAFIRA  
44122010089  
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2026**

## HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amanda Arthi Shafira

NIM : 44122010089

Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Broadcasting

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

“Pengaruh Intensitas Menonton K-Drama *Resident Playbook* Terhadap Minat Belajar Generasi Z Pengguna Netflix (Survei Pada *Followers* Akun Instagram @noonanonton)”

adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 14 Februari 2026



Amanda Arthi Shafira

### PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Amanda Arthi Shafira  
NIM : 44122010089  
Program Studi : Broadcasting  
Bidang Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan judul “PENGARUH INTENSITAS MENONTON K-DRAMA *RESIDENT PLAYBOOK* TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA KOREA GENERASI Z PENGGUNA NETFLIX (Survei Pada *Followers* Akun Instagram @noonanonton)”, telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 13 Februari 2026, didapatkan nilai persentase sebesar 28%

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Jakarta, 14 Februari 2026  
Administrator Turnitin



Rizki Agustin, S.Kom

#### KAMPUS MENARA BHAKTI

Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650  
Telp. 021-5840815 - 021-5840816 (Hunting) Fax 021-584 0813  
http : www.mercubuana.ac.id, e-mail: umbi@mercubuana.ac.id

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Amanda Arthi Shafira  
NIM : 44122010089  
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi  
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Intensitas Menonton *Resident Playbook* Terhadap Minat Belajar Bahasa Korea Generasi Z Pengguna Netflix (Survei Pada *Followers* Akun Instagram @noonanonton)

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal **31 Januari 2026** dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

(Christina Arsi Lestari, S.I.Kom., M.I.Kom)  
NIDN: 0324028801

MERCU BUANA

Jakarta, 12 Februari 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)  
NIDN: 0318116602

(Dr. Farid Hamid, M.Si)  
NIDN: 0301117301

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan anugerah dan izin-Nya, peneliti berhasil menyelesaikan penelitian ini yang berjudul **“Pengaruh Intensitas Menonton K-Drama *Resident Playbook* Terhadap Minat Belajar Bahasa Korea Generasi Z Pengguna Netflix”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S-1) di bidang studi Broadcasting, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana. Selama proses penyusunan, peneliti menyadari bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan doa yang diberikan oleh berbagai pihak, baik secara moral maupun material. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Christina Arsi Lestari, S.I.Kom, M.I.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah dengan sabar meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, serta ilmu yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini. Bimbingan dan arahan Ibu sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Seluruh responden penelitian, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian ini.
3. Prof. Dr. Andi Adriansyah, M.Eng, selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
4. Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. Dr. Farid Hamid, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
6. Penguji Tugas Akhir
7. Eka Perwitasari Fauzi, S.Sos, M.Ed, selaku Sekretaris Bidang Studi Broadcasting sekaligus Ketua Sidang.
8. Sofia Aunul, S.E, M.Si, selaku Dosen Penguji Ahli sekaligus Dosen Pembimbing Akademik Fakultas Ilmu Komunikasi.
9. Ayah Rifaldy, Bunda Putranti, dan Adek Ayra yang telah memberikan cinta, doa, dan dukungan tanpa henti. Dengan segala perjuangan dan kasih sayang



yang tidak pernah berkurang selalu menjadi kekuatan bagi peneliti untuk terus maju.

10. Seluruh Dosen di Fakultas Ilmu Komunikasi, terutama program studi Broadcasting, telah memberikan banyak pengetahuan kepada Peneliti sepanjang perkuliahan dari awal hingga akhir.
11. Kepada saudara-saudara saya, Jasmine Namira Anjani dan Jasmine Nadhya Thanaya, yang telah memotivasi saya untuk terus maju, menemani, serta memberikan energi positif dan dukungan bagi peneliti.
12. Teman-teman karib, yaitu Intan Novalinda, Adelia Putri, Atha Dihni, Natasya Nurhaliza, Nabila Salsa Meru, dan Sabila Rosyada yang sudah menjadi teman, sahabat, sekaligus keluarga bagi peneliti dan selalu memberikan dukungan, motivasi, dan waktu untuk berbagi cerita. Kehadiran kalian sangat berarti bagi peneliti selama perjalanan skripsi ini.
13. Rekan-rekan *Broadcaster* angkatan 2022, yang selalu mendukung dan memberikan semangat selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
14. Terakhir, untuk diri sendiri, terima kasih telah bertahan dan terus berjuang hingga skripsi ini selesai.

Peneliti mengakui bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, peneliti bersedia menerima kritik dan saran guna penyempurnaan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi positif bagi para pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 05 Januari 2026



Amanda Arthi Shafira  
NIM 44122010089

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amanda Arthi Shafira  
NIM : 44122010089  
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Broadcasting  
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Intensitas Menonton K-Drama *Resident Playbook* Terhadap Minat Belajar Bahasa Korea Generasi Z Pengguna Netflix (Survei Pada *Followers* Akun Instagram @noonanonton)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 Februari 2026  
Yang menyatakan,



(Amanda Arthi Shafira)



**PENGARUH INTENSITAS MENONTON K-DRAMA *RESIDENT PLAYBOOK* TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA KOREA  
GENERASI Z PENGGUNA NETFLIX (SURVEI PADA *FOLLOWERS*  
AKUN INSTAGRAM @NOONANONTON)**

**ABSTRAK**

**AMANDA ARTHI SHAFIRA**

Fenomena *Korean Wave* melalui K-Drama *Resident Playbook* di Netflix tidak hanya membentuk preferensi hiburan Generasi Z di Indonesia, tetapi juga berpotensi memengaruhi minat pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Korea. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas menonton K-Drama *Resident Playbook* terhadap minat belajar bahasa Korea pada Generasi Z pengguna Netflix, dengan fokus pada *followers* akun Instagram @noonanonton.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatif dengan metode survei dan teknik *purposive sampling*, dimana dari populasi 82.700 *followers* diperoleh 100 responden yang memenuhi kriteria sebagai penonton aktif *Resident Playbook* dan pengguna Netflix. Instrumen uji validitas responden yang valid ( $r > 0,361$ ) dan reliabilitas (*Cronbach's Alpha*  $X=0,934$ ;  $Y=0,908$ ), dengan data yang diuji menggunakan aplikasi SPSS melalui uji normalitas, regresi linier sederhana, korelasi, koefisien determinasi, dan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi secara normal ( $\text{sig. } 0,200 > 0,05$ ) dan terdapat pengaruh positif yang signifikan antara intensitas menonton dan minat belajar. Berdasarkan uji analisis regresi linier sederhana, diperoleh persamaan regresi  $Y=12,682 + 0,456X$  dengan uji korelasi sebesar  $r=0,844$  yang termasuk kategori (Sangat Kuat). Uji determinasi  $R^2=0,713$  (71,3% variasi minat belajar dijelaskan intensitas menonton), serta uji  $t=15,589$  ( $\text{sig. } 0,000 < 0,05$ ) sehingga dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti ada pengaruh signifikan variabel Intensitas Menonton terhadap Minat Belajar. Temuan ini menegaskan bahwa intensitas menonton *Resident Playbook* mendorong minat belajar melalui paparan dialog autentik dan konteks budaya, sekaligus memperkaya aplikasi teori *Uses and Gratification* dalam ranah komunikasi di kalangan Generasi Z pada *followers* akun Instagram @noonanonton.

**Kata Kunci:** *Intensitas Menonton, Minat Belajar, Teori Uses and Gratification, Drama Korea, Generasi Z*

**THE EFFECT OF WATCHING INTENSITY OF THE K-DRAMA  
RESIDENT PLAYBOOK ON THE INTEREST IN LEARNING KOREAN  
AMONG GENERATION Z NETFLIX USERS (SURVEY OF FOLLOWERS  
OF THE INSTAGRAM ACCOUNT @NOONANONTON)**

**ABSTRACT**

**AMANDA ARTHI SHAFIRA**

*The Korean Wave phenomenon through the K-Drama Resident Playbook on Netflix has not only shaped the entertainment preferences of Generation Z in Indonesia, but also has the potential to influence their interest in learning foreign languages, especially Korean. This study aims to analyze the effect of the intensity of watching K-Drama Resident Playbook on the interest in learning Korean among Generation Z Netflix users, with a focus on followers of the Instagram account @noonanonton.*

*The study used an explanatory quantitative approach with a survey method and purposive sampling technique, where 100 respondents who met the criteria as active viewers of Resident Playbook and Netflix users were obtained from a population of 82,700 followers. The validity test instrument for respondents was valid ( $r > 0.361$ ) and reliable (Cronbach's Alpha  $X=0.934$ ;  $Y=0.908$ ), with data tested using the SPSS application through normality tests, simple linear regression, correlation, determination coefficient, and t-test.*

*The results show that the data are normally distributed ( $\text{sig. } 0.200 > 0.05$ ) and there is a significant positive effect between viewing intensity and learning interest. Based on a simple linear regression analysis test, the regression equation  $Y=12.682 + 0.456X$  was obtained with a correlation test of  $r=0.844$ , which is classified as (Very Strong). The determination test  $R^2=0.713$  (71.3% of learning interest variation is explained by viewing intensity), and the t test= $15.589$  ( $\text{sig. } 0.000 < 0.05$ ) so that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, which means that there is a significant effect of the Viewing Intensity variable on Learning Interest. This finding confirms that the intensity of watching Resident Playbook encourages learning interest through exposure to authentic dialogue and cultural context, while enriching the application of the Uses and Gratification theory in the field of communication among Generation Z followers of the Instagram account @noonanonton.*

**Keywords: Viewing Intensity, Learning Interest, Uses and Gratifications Theory, Korean Drama, Generation Z**

## DAFTAR ISI

|                                                                                 |      |
|---------------------------------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN SAMPUL.....                                                             | 0    |
| HALAMAN JUDUL .....                                                             | i    |
| HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI .....                                          | ii   |
| PERNYATAAN SIMILARITY CHECK .....                                               | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                                                        | iv   |
| KATA PENGANTAR.....                                                             | v    |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS<br>AKHIR DI REPOSITORI UMB ..... | vii  |
| ABSTRAK .....                                                                   | viii |
| ABSTRACT .....                                                                  | ix   |
| DAFTAR ISI.....                                                                 | x    |
| DAFTAR TABEL .....                                                              | xiii |
| DAFTAR GAMBAR.....                                                              | xv   |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                                           | xvi  |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                                          | 1    |
| 1.1. Latar Belakang .....                                                       | 1    |
| 1.2. Perumusan Masalah.....                                                     | 8    |
| 1.3. Tujuan Penelitian.....                                                     | 8    |
| 1.4. Manfaat Penelitian.....                                                    | 8    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....                                                    | 9    |
| 2.1. Penelitian Terdahulu.....                                                  | 9    |
| 2.2. Kajian Teoritis .....                                                      | 21   |
| 2.2.1. Teori Komunikasi <i>Uses and Gratification</i> .....                     | 21   |
| 2.2.2. Komunikasi Massa.....                                                    | 24   |
| 2.2.3. Efek Komunikasi Massa .....                                              | 25   |
| 2.2.4. Intensitas Menonton.....                                                 | 26   |
| 2.2.5. Minat Belajar .....                                                      | 28   |
| 2.2.6. Film Drama .....                                                         | 32   |
| 2.2.7. Media Streaming OTT .....                                                | 33   |

|                                                        |           |
|--------------------------------------------------------|-----------|
| 2.2.8. Bahasa Korea .....                              | 34        |
| 2.2.9. Generasi Z.....                                 | 35        |
| 2.3. Hipotesis Teori .....                             | 37        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>             | <b>38</b> |
| 3.1. Paradigma Penelitian .....                        | 38        |
| 3.2. Metode Penelitian.....                            | 39        |
| 3.3. Populasi dan Sampel .....                         | 39        |
| 3.3.1. Populasi.....                                   | 39        |
| 3.3.2. Sampel .....                                    | 40        |
| 3.3.3. Teknik Pengambilan Sampel .....                 | 41        |
| 3.4. Definisi Konsep dan Operasionalisasi Konsep ..... | 42        |
| 3.4.1. Definisi Konsep .....                           | 42        |
| 3.4.2. Operasionalisasi Konsep.....                    | 43        |
| 3.5. Teknik Pengumpulan Data .....                     | 45        |
| 3.5.1. Data Primer .....                               | 46        |
| 3.5.2. Data Sekunder.....                              | 47        |
| 3.6. Uji Validitas dan Reliabilitas .....              | 47        |
| 3.6.1. Uji Validitas.....                              | 47        |
| 3.6.2. Uji Reliabilitas .....                          | 52        |
| 3.7. Teknik Analisis Data .....                        | 54        |
| 3.7.1. Uji Asumsi Klasik.....                          | 55        |
| 3.7.2. Analisis Regresi Linier Sederhana.....          | 55        |
| 3.7.3. Uji Koefisien Korelasi .....                    | 56        |
| 3.7.4. Uji Koefisien Determinasi .....                 | 57        |
| 3.7.5. Uji Hipotesis .....                             | 58        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>     | <b>59</b> |
| 4.1. Gambaran Objek Penelitian.....                    | 59        |
| 4.1.1. Gambaran Umum K-Drama Resident Playbook .....   | 59        |
| 4.1.2. Gambaran Umum Akun Instagram @noonanonton ..... | 60        |
| 4.2. Hasil Penelitian.....                             | 62        |
| 4.2.1. Karakteristik Data Responden .....              | 63        |
| 4.2.2. Variabel X (Intensitas Menonton) .....          | 66        |

|                                                 |            |
|-------------------------------------------------|------------|
| 4.2.3. Variabel Y (Minat Belajar).....          | 79         |
| 4.3. Analisis Statistik.....                    | 89         |
| 4.3.1. Uji normalitas .....                     | 89         |
| 4.3.2. Regresi Linier Sederhana.....            | 89         |
| 4.3.3. Uji Koefisien Korelasi (R).....          | 90         |
| 4.3.4. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )..... | 91         |
| 4.3.5. Uji Hipotesis .....                      | 92         |
| 4.4. Pembahasan .....                           | 93         |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>         | <b>100</b> |
| 5.1. Kesimpulan.....                            | 100        |
| 5.2. Saran .....                                | 100        |
| 5.2.1. Saran Akademis .....                     | 100        |
| 5.2.2. Saran Praktis .....                      | 101        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                     | <b>102</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                            | <b>110</b> |



## DAFTAR TABEL

|                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....                              | 13 |
| Tabel 3.1 Operasionalisasi Konsep .....                           | 43 |
| Tabel 3.2 Skala Likert .....                                      | 46 |
| Tabel 3.3 Case Processing Summary .....                           | 49 |
| Tabel 3.4 Item Total Statistic Resident Playbook .....            | 49 |
| Tabel 3.5 Case Processing Summary .....                           | 50 |
| Tabel 3.6 Item Total Statistic Minat Belajar Bahasa Korea .....   | 51 |
| Tabel 3.7 Kriteria Indeks Reliabilitas Cronbach Alpa .....        | 53 |
| Tabel 3.8 Reliability Statistics Resident Playbook .....          | 53 |
| Tabel 3.9 Reliability Statistics Minat Belajar Bahasa Korea ..... | 54 |
| Tabel 3.10 Penjelasan Makna Koefisien Korelasi (r) .....          | 57 |
| Tabel 4.1 Kelahiran 1997-2012 .....                               | 63 |
| Tabel 4.2 Aktif Mengikuti Akun Instagram @noonanonton .....       | 63 |
| Tabel 4.3 Pernah Menonton Resident Playbook di Netflix .....      | 64 |
| Tabel 4.4 Berdasarkan Jenis Kelamin .....                         | 64 |
| Tabel 4.5 Berdasarkan Usia .....                                  | 65 |
| Tabel 4.6 Berdasarkan Pekerjaan .....                             | 65 |
| Tabel 4.7 Pernyataan Dimensi Frekuensi .....                      | 66 |
| Tabel 4.8 Pernyataan Dimensi Frekuensi .....                      | 67 |
| Tabel 4.9 Pernyataan Dimensi Frekuensi .....                      | 68 |
| Tabel 4.10 Pernyataan Dimensi Durasi .....                        | 69 |
| Tabel 4.11 Pernyataan Dimensi Durasi .....                        | 70 |
| Tabel 4.12 Pernyataan Dimensi Durasi .....                        | 71 |
| Tabel 4.13 Pernyataan Dimensi Perhatian .....                     | 72 |
| Tabel 4.14 Pernyataan Dimensi Perhatian .....                     | 73 |
| Tabel 4.15 Pernyataan Dimensi Perhatian .....                     | 74 |
| Tabel 4.16 Pernyataan Dimensi Penghayatan .....                   | 75 |
| Tabel 4.17 Pernyataan Dimensi Penghayatan .....                   | 76 |
| Tabel 4.18 Akumulasi Nilai Variabel X (Intensitas Menonton) ..... | 77 |
| Tabel 4.19 Pernyataan Dimensi Perasaan Senang .....               | 79 |



|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 4.20 Pernyataan Dimensi Perasaan Senang .....         | 80 |
| Tabel 4.21 Pernyataan Dimensi Keterlibatan Individu .....   | 81 |
| Tabel 4.22 Pernyataan Dimensi Keterlibatan Individu .....   | 82 |
| Tabel 4.23 Pernyataan Dimensi Ketertarikan (Interest).....  | 83 |
| Tabel 4.24 Pernyataan Dimensi Ketertarikan (Interest).....  | 84 |
| Tabel 4.25 Pernyataan Dimensi Penerimaan (Acceptance) ..... | 85 |
| Tabel 4.26 Pernyataan Dimensi Penerimaan (Acceptance) ..... | 86 |
| Tabel 4.27 Akumulasi Nilai Variabel Y (Minat Belajar).....  | 87 |
| Tabel 4.28 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana .....         | 89 |
| Tabel 4.29 Interpretasi Koefisien Korelasi .....            | 90 |
| Tabel 4.30 Hasil Uji Koefisien Korelasi (R).....            | 90 |
| Tabel 4.31 Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....  | 91 |
| Tabel 4.32 Hasil Uji Hipotesis .....                        | 92 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Penduduk Indonesia Didominasi Gen Z.....         | 2  |
| Gambar 1.2 Platform Streaming Pilihan Gen Z Indonesia ..... | 4  |
| Gambar 4.1 Poster Resident Playbook.....                    | 59 |
| Gambar 4.2 Jumlah Followers Instagram @noonanonton.....     | 60 |
| Gambar 4.3 Kumpulan Reels Akun Instagram @noonanonton.....  | 61 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                   |     |
|-------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....                              | 110 |
| Lampiran 2 Hasil Kuesioner (Variabel X).....                      | 116 |
| Lampiran 3 Hasil Kuesioner (Variabel Y).....                      | 120 |
| Lampiran 4 Uji Validitas Variabel X (Intensitas Menonton).....    | 124 |
| Lampiran 5 Uji Validitas Variabel Y (Minat Belajar) .....         | 125 |
| Lampiran 6 Uji Reliabilitas Variabel X (Intensitas Menonton)..... | 125 |
| Lampiran 7 Uji Reliabilitas Variabel Y (Minat Belajar) .....      | 125 |
| Lampiran 8 Uji Regresi Linier Sederhana .....                     | 126 |
| Lampiran 9 Uji Koefisien Korelasi .....                           | 126 |
| Lampiran 10 Uji Koefisien Determinasi.....                        | 126 |
| Lampiran 11 Uji Hipotesis (t) .....                               | 126 |
| Lampiran 12 Bukti Bimbingan Tugas Akhir .....                     | 127 |
| Lampiran 13 Curriculum Vitae (CV).....                            | 128 |

