

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Akademis	10
1.4.2 Manfaat Teoritis	10
1.4.3 Manfaat Praktis	11
1.5 Kerangka Pemikiran dan Teori	12
1.5.1 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	12
BAB II	17
2.1 <i>Generative AI</i> di Masyarakat	17
2.2 Kreasi Konten Visual Berbasis <i>Generative AI</i>	18
2.3 Konten Kreator	20
2.4 Penelitian Terdahulu	22

BAB III	31
3.1 Jenis Penelitian	31
3.1.1 Penelitian Kualitatif	31
3.1.2 Logika Pemikiran Kualitatif	32
3.1.3 Paradigma Konstruktivisme	33
3.2 Subjek Penelitian	34
3.3 Lokasi Penelitian	34
3.4 Sumber Data	35
3.4.1 Informan	35
3.4.2 Dokumen	37
3.5 Teknik Pengumpulan Data	37
3.5.1 Wawancara	37
3.5.2 Dokumen/Arsip	38
3.6 Teknik Analisa Data	39
3.7 Teknik Validitas	41
3.7.1 Triangulasi Sumber	41
 BAB IV	 42
4.1 Deskripsi Subjek Penelitian	42
4.1.1 Okupansi	43
4.1.2 Jenis Konten	43
4.1.3 Penggunaan Generative AI	46
4.2 Hasil Penelitian	47
4.2.1 Persepsi Kegunaan	49
4.2.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan	55
4.2.3 Faktor Eksternal	60
4.3 Pembahasan	71
4.3.1 Redefinisi Konten Kreator	71
4.3.2 Penerimaan “Adaptasi atau Tertinggal”	75
4.3.3 Etika Sebagai Batasan	77

BAB V	82
5.1 Simpulan	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	29
Tabel 5. 1 Pertanyaan Wawancara	94
Tabel 5. 2 <i>Recruitment Log</i> Informan	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jenis Pekerjaan yang Dilakukan Generasi Z dan Milenial dengan Generatif AI Tahun 2024-2025	8
Gambar 1. 2 Kerangka TAM	14
Gambar 4. 1 Contoh Konten Informan 1	44
Gambar 4. 2 Contoh Konten Informan 2	45
Gambar 4. 3 Contoh Konten Informan 3	46
Gambar 4. 4 Antarmuka AI Canva	57
Gambar 4. 5 Contoh Kasus Deepfake Untuk Promosi Judol	65