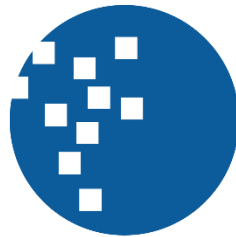


**HUBUNGAN ANTARA DESAIN LAYOUT LIVESTREAM
YOUTUBE DENGAN MINAT MENONTON MAHASISWA-
MAHASISWI FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS
MULTIMEDIA NUSANTARA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENGAJIAN

Wilson Anggono

0000020685

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

**HUBUNGAN ANTARA DESAIN LAYOUT LIVESTREAM
YOUTUBE DENGAN MINAT MENONTON MAHASISWA-
MAHASISWI FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS
MULTIMEDIA NUSANTARA**



SKRIPSI PENGKAJIAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Wilson Anggono

00000020685

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : **Wilson Anggono**

Nomor Induk Mahasiswa : **00000020685**

Program Studi : **Film**

Skripsi dengan judul:

**HUBUNGAN ANTARA DESAIN LAYOUT LIVESTREAM YOUTUBE
DENGAN MINAT MENONTON MAHASISWA-MAHASISWI FAKULTAS
SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 22 Desember 2021.



Wilson Anggono

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A


HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
**HUBUNGAN ANTARA DESAIN LAYOUT LIVESTREAM YOUTUBE
DENGAN MINAT MENONTON MAHASISWA-MAHASISWI FAKULTAS
SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

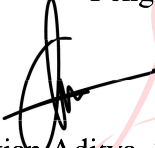
Oleh
Nama : Wilson Anggono
NIM : 00000020685
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 17 Januari 2022
Pukul 11.00 s/d 11.45 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
0311097401

Penguji


Digitally signed
by Christian
Aditya
Date: 2022.01.25
16:01:35+07:00
Christian Aditya, S.Sn., M.Anm.
0303019102

Ketua Sidang


Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.
0331107801

Ketua Program Studi Film


Digitally signed by Kus
Sudarsono
Date: 2022.01.25
16:14:10+07:00
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn
0328097503

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Wilson Anggono
NIM : 00000020685
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/~~Laporan Magang~~

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**HUBUNGAN ANTARA DESAIN LAYOUT LIVESTREAM YOUTUBE
DENGAN MINAT MENONTON MAHASISWA-MAHASISWI FAKULTAS
SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media/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.

Tangerang, 13 Januari 2022.

Yang menyatakan,



Wilson Anggono

KATA PENGANTAR

“Kemenangan datang dari menemukan peluang di dalam sebuah masalah.”

- Sun Tzu, *The Art of War*

Segala puji dan syukur kembali penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat, serta anugerah-Nya yang telah menyertai dan membantu penulis dalam proses penulisan hingga penyelesaian karya tulis skripsi ini.

Sebagaimana yang telah sebagian besar sivitas program studi Film ketahui, penulisan karya tulis skripsi pada semester ini masih berkaitan dengan mata kuliah Magang Track 2, sehingga materi maupun objek penelitian yang hadir, tidak berada jauh dengan apa yang telah dikerjakan sebelumnya saat bekerja magang.

Sebagai salah satu mahasiswa yang telah menyelesaikan kerja magang di agensi MAHA5 dengan jabatan desainer grafis, penulis kerap kali diberikan tugas untuk merancang *layout* yang dapat digunakan oleh para *talent* untuk *livestream*. Melalui pemberian tugas tersebut, perlahan muncul ketertarikan dalam diri penulis untuk mengkaji dan menyelidiki kehadiran desain *layout livestream* terutama dalam kaitannya dengan minat menonton mahasiswa-mahasiswi yang tergabung dalam Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Dari sana, lahirlah karya tulis skripsi yang berusaha untuk mengkaji dan membuktikan hubungan antara kedua variabel yang bersangkutan. Adapun penulisan karya tulis ini juga disempurnakan untuk melengkapi syarat kelulusan demi tercapainya gelar Sarjana Seni dari Program Studi Film, Jurusan Animasi, Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis juga ingin memberi apresiasi seraya mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membimbing, membantu, dan menolong penulis dalam penyempurnaan karya tulis ini. Oleh karenanya, izinkan penulis berterima kasih kepada:

1. Para responden yang merupakan mahasiswa-mahasiswi Desain Komunikasi Visual (DKV), Film, dan Arsitektur yang telah bersedia untuk meluangkan waktu demi mengisi kuesioner penelitian.
2. Dr. Ninok Leksono Dermawan, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara dan Ketua Sidang.
4. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., selaku Sekretaris Program Studi Film dan Dosen Penguji.
6. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan penulisan karya tulis skripsi.
7. Teman-teman *server* Discord TOGE Fams, yang telah rela membantu penulis dalam menyebarkan kuesioner ke banyak pihak.
8. Kedua orang tua yang tetap percaya agar penulis dapat lulus dan menyelesaikan penulisan karya tulis skripsi.
9. PC dan *gaming console* yang setia menghibur penulis.
10. Diri sendiri yang masih tabah bertahan hidup.

Terakhir, semoga karya tulis skripsi ini dapat memberi manfaat bagi mereka yang ingin membaca, baik sebagai sumber informasi maupun inspirasi. Sebagai penutup, tetap bahagia dan jangan lupa minum air. Sekian dan terima kasih.

Tangerang, 17 Januari 2022.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Wilson Anggono

HUBUNGAN ANTARA DESAIN LAYOUT LIVESTREAM YOUTUBE DENGAN MINAT MENONTON MAHASISWA- MAHASISWI FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Wilson Anggono

ABSTRAK

Popularitas *livestreaming* di berbagai *platform* dalam internet telah melahirkan sejumlah *livestreamer* dengan karakteristik unik dan berbeda-beda, seperti tampil dengan sosok asli, maupun menggunakan avatar digital. Namun, dibalik popularitas ini, ditemukan bahwa banyak di antara mereka yang melakukan *livestream* dengan tidak terlalu memperhatikan desain *layout* yang digunakan. Hal tersebut kemudian mendorong penulis untuk melakukan penelitian yang mengkaji peran desain *layout*, terutama dalam hubungannya dengan minat menonton mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Melalui alasan tersebut, dirumuskan hipotesis penelitian yang dibangun berdasarkan teori desain *layout* dalam media digital, serta pengertian minat menonton secara umum. Penelitian akan menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif-korelasional untuk menemukan hubungan antara variabel desain *layout livestream* dengan minat menonton mahasiswa-mahasiswi. Sampel penelitian dihitung menggunakan teknik *proportional stratified random sampling* dengan instrumen pengumpulan data berbentuk kuesioner. Analisis data akan menggunakan analisis deskriptif dengan metode distribusi frekuensi untuk bagian pertama dan kedua kuesioner, serta analisis inferensial melalui uji validitas, uji reliabilitas, dan uji koefisien korelasi *Kendall's tau* untuk bagian ketiga dan keempat kuesioner. Sebanyak 50 responden telah mengisi kuesioner dengan 47 orang (94%) di antaranya mengatakan pernah menonton *livestream*. Hasil jawaban dari ke-47 responden kemudian menghasilkan analisis yang menyatakan bahwa kuesioner bersifat valid untuk 32 pernyataan serta reliabel terhadap kedua variabel penelitian. Selain itu, uji korelasi menyimpulkan bahwa terdapat hubungan bersifat positif di antara kehadiran desain *layout livestream* dengan minat menonton mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara dengan tingkat keeratan hubungan berukuran sedang sebesar 0,492 atau 49,2%.

Kata kunci: hubungan, *livestream*, desain *layout*, minat menonton.

**RELATIONSHIP BETWEEN YOUTUBE LIVESTREAM LAYOUT
DESIGN WITH UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA'S
FACULTY OF ART AND DESIGN STUDENTS INTEREST IN
WATCHING**

Wilson Anggono

ABSTRACT

Livestreaming popularity on various internet platforms have spawned a sizeable number of unique and different livestreamers characteristic, such as appearing with real figures or using digital avatars. From this popularity, however, it was discovered that many of them livestreamed without paying much attention to the layout design that they used. This subsequently prompted the author to conduct research that scrutinized the role of a layout design, especially its relationship with Universitas Multimedia Nusantara's Faculty of Art and Design students interest in watching. Through that reason, a research hypothesis was then formulated based on the theory of digital media layout design, as well as the general definition regarding the interest in watching. This quantitative research was using a descriptive-correlational approach in order to determine the relationship between the said variables, and the sample was calculated using proportional stratified random sampling technique, with the questionnaire acting as the primary instrument for data collection. In the matter of data analysis, research utilized descriptive analysis in the form of frequency distribution for the first and second part of the questionnaire, as well as inferential analysis through validity test, reliability test, and Kendall's tau correlation coefficient test for the third and fourth part of the questionnaire. According to the data, 50 respondents have filled out the questionnaire with 47 individuals (94%) among them had previously watched a livestream before. These 47 responses were then analyzed and transpired a statement that acknowledged the validity of the 32 statements and the reliability of the two research variables within the questionnaire. In addition, the correlation test concluded that there was undoubtedly a positive relationship between the presence of a livestream layout design and Universitas Multimedia Nusantara's Faculty of Art and Design student interest in watching, with a moderate level of relationship closeness, measured in the rate of 0.492 or 49.2%.

Keywords: *relationship, livestream, layout design, interest in watching.*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	3
1.2. BATASAN MASALAH	3
1.3. TUJUAN PENELITIAN	3
1.4. MANFAAT PENELITIAN.....	3
2. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. FUNGSI PERANCANGAN <i>LAYOUT</i> DALAM DESAIN	4
2.2. MINAT MENONTON	9
2.3. STATISTIKA.....	10
2.4. HIPOTESIS PENELITIAN.....	11
3. METODE PENELITIAN	11
3.1. PENDEKATAN PENELITIAN.....	11
3.2. VARIABEL DAN INDIKATOR PENELITIAN	12
3.2.1. VARIABEL BEBAS.....	12
3.2.2. VARIABEL TERIKAT.....	12
3.3. POPULASI DAN SAMPEL	12
3.3.1. POPULASI.....	12
3.3.2. SAMPEL	13
3.4. PENGUMPULAN DATA.....	14
3.4.1. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	14
3.4.1.1. RANCANGAN <i>LAYOUT LIVESTREAM</i> LUMI CELESTIA	20
3.4.2. JENIS DAN SUMBER DATA	22

3.5.	PENGOLAHAN DATA	23
3.6.	METODE ANALISIS DATA	24
3.6.1.	METODE ANALISIS DESKRIPTIF	24
3.6.2.	METODE ANALISIS INFERENSIAL	24
3.6.2.1.	UJI VALIDITAS	24
3.6.2.2.	UJI RELIABILITAS	25
3.6.2.3.	UJI KOEFISIEN KORELASI KENDALL'S-TAU	25
4.	TEMUAN	26
4.1.	TEMUAN ANALISIS DESKRIPTIF	26
4.2.	TEMUAN ANALISIS INFERENSIAL	31
4.2.1.	HASIL UJI VALIDITAS	31
4.2.2.	HASIL UJI RELIABILITAS	32
4.2.3.	HASIL UJI KOEFISIEN KORELASI KENDALL'S TAU	33
4.3.	TEMUAN DALAM VIDEO <i>LIVESTREAM</i>	33
5.	KESIMPULAN.....	35
6.	DAFTAR PUSTAKA	37

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kesimpulan penelitian terdahulu	7
Tabel 3.1. Jumlah mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain UMN	13
Tabel 3.2. Perhitungan jumlah sampel.....	14
Tabel 3.3. Skala Likert 7 poin.....	155
Tabel 3.4. Perincian kuesioner bagian ketiga	15
Tabel 3.5. Perincian kuesioner bagian keempat	17
Tabel 3.6. Pedoman interpretasi nilai koefisien korelasi	26
Tabel 4.1. Asal program studi responden	26
Tabel 4.2. Angkatan responden.....	27
Tabel 4.3. Karakteristik responden terhadap aktivitas <i>livestream</i>	28
Tabel 4.4. Opsional 1 – Jumlah tontonan <i>livestream</i> dalam satu minggu.....	28
Tabel 4.5. Opsional 2 – <i>Livestreamer</i> yang ditonton	29
Tabel 4.6. Opsional 3 – Alasan dan motivasi menonton	30
Tabel 4.7. Opsional 4 – Kesadaran responden terhadap desain <i>layout</i> dalam <i>livestream</i>	30
Tabel 4.8. Rekap uji validitas kuesioner	31
Tabel 4.9. Rekap uji reliabilitas kuesioner.....	32
Tabel 4.10. Rekap uji korelasi variabel <i>x</i> dan variabel <i>y</i>	33

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. <i>Livestream</i> Lumi Celestia	1
Gambar 2.1. Contoh <i>layout</i> poster yang menunjukkan hubungan interpersonal Michelle Kwon.....	4
Gambar 2.2. Contoh desain <i>user interface</i> (UI) web	5
Gambar 2.3. Contoh desain <i>user interface</i> (UI) dalam <i>game</i> L.A Noire dengan estetika <i>noir</i> . (1) menunjukkan navigasi; (2) menunjukkan menu dengan <i>typography</i> berat, (3) menu tambahan.....	6
Gambar 2.4. Contoh <i>layout livestream</i>	8
Gambar 3.1. Referensi desain <i>layout</i> untuk <i>virtual youtuber</i>	20
Gambar 3.2. <i>Layout livestream</i> Lumi Celestia	22
Gambar 4.1. Respons <i>viewer</i> terhadap <i>layout</i>	34

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A – Bimbingan Penulisan Skripsi.....	42
Lampiran B – Kuesioner Penelitian	44
Lampiran C – Sebaran Hasil Jawaban Responden.....	51
Lampiran D – Daftar Distribusi Nilai r_{tabel}	59
Lampiran E – Tabel Distribusi Frekuensi Bagian Ketiga dan Keempat Kuesioner	60
Lampiran F – Hasil Uji Validitas	73
Lampiran G – Hasil Uji Reliabilitas	79
Lampiran H – Hasil Uji Koefisien Korelasi <i>Kendall's tau</i>	82
Lampiran I – Hasil Pengecekan Turnitin	83

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA