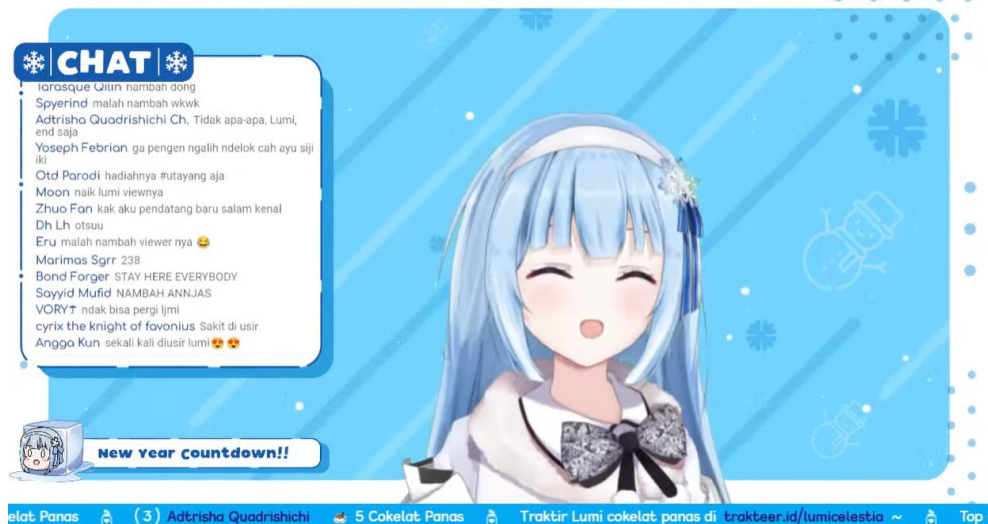


## 1. PENDAHULUAN



Gambar 1.1. Livestream Lumi Celestia  
(Sumber: Screenshot dari channel YouTube Lumi Celestia)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan beragam tren dalam penciptaan konten hiburan, salah satunya melalui *livestream*. Dikutip dari Yu (2020), *livestream* adalah serangkaian bentuk dari proses perekaman, pendistribusian, dan pengonsumsiannya informasi video yang disiarkan secara langsung (*real-time*) melalui transmisi jaringan internet dalam *platform* seperti YouTube, Twitch, TikTok, Facebook, dan lain sebagainya.

Dalam sebuah *livestream*, ragam konten seperti *free talk*, karaoke, hingga *gaming* dapat disuguhkan secara langsung oleh *streamer* kepada para *viewer*-nya. Namun, yang membuat konten *livestream* lebih menarik ketimbang video online lain adalah fitur interaktivitas (*interactivity*) yang hadir melalui *live chat* dan pemberian donasi (*gifting*) sehingga mampu menciptakan interaksi antara *streamer* dengan *viewer*, sekaligus melahirkan komunitas *stream* yang menarik (*engaging*) dan menyenangkan (Lu et al., 2021).

Selama beberapa tahun terakhir, popularitas *livestream* menunjukkan peningkatan drastis. Di Twitch sendiri, jumlah *livestreamer* mengalami peningkatan sebanyak tiga kali selama empat tahun terakhir dengan angka

mencapai 9.2 juta *streamer* aktif. Platform YouTube Live melalui YouTube Gaming juga mendapatkan pencapaian dengan meraup total *watch time* mencapai 10 miliar jam di seluruh *channel livestream* yang tersedia di YouTube. (Arry, 2021; Wyatt, 2020).

Peningkatan popularitas *livestream* terutama di YouTube, salah satunya disebabkan oleh kehadiran sosok *virtual youtuber (Vtuber)*, yang merupakan *livestreamer* sekaligus konten kreator yang menggunakan avatar digital 2-dimensi atau 3-dimensi yang dihasilkan melalui teknologi *computer generated imagery (CGI)* via *motion capture* (Tuting, 2021). Per awal tahun 2020, sudah tercatat ada lebih dari 10.000 *talent virtual youtuber* yang aktif menciptakan konten di seluruh dunia dalam platform media manapun (PANORA, 2020).

Walau sosok *virtual youtuber* dapat dikatakan tidak nyata. Namun, pencapaian mereka dari segi jumlah *subscribers* dan jumlah donasi yang diterima, jelas mengukuhkan posisi mereka sebagai *livestreamer* dan konten kreator profesional. Sebagai referensi, *ex-talent* hololive bernama Kiryu Coco sempat dinobatkan sebagai *channel* YouTube dengan donasi via *Superchat* terbesar di seluruh dunia per hari ini dengan pemasukan senilai Rp41.594.144.952 (Kelts, 2021; PLAYBOARD, 2021).

Dalam kesempatan ini, penulis tidak jarang menemukan bahwa beberapa di antara *livestreamer* dengan sosok apapun melakukan aktivitas *livestream* dengan tidak terlalu menghiraukan desain *layout* yang mereka gunakan, padahal situs-situs seperti OKUMONO, Behance, maupun Fiver, telah memberikan alternatif desain *layout* untuk *livestream*, baik gratis maupun berbayar.

Di balik fenomena tersebut, penulis pun merasa tertarik untuk melakukan penelitian terhadap peran sebuah desain *layout*, terutama dalam hubungannya dengan minat menonton *livestream* jika hal tersebut diteliti melalui sudut pandang *viewer* yang merupakan mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara, mengingat bahwa momentum dan popularitas *livestream* juga masih belum menunjukkan tanda-tanda penurunan.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Melalui alasan yang telah disebutkan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini dapat dirumuskan menjadi:

Adakah hubungan antara rancangan desain *layout livestream* dengan minat menonton *livestream* di antara mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Beberapa batasan telah diberlakukan dengan alasan agar fokus pembahasan mengarah pada variabel-variabel tertentu. Oleh karena itu, berikut adalah penjabarannya:

1. Penelitian menggunakan kuesioner yang disebar secara acak kepada mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara yang berstatus aktif pada semester Ganjil 2021/2022 dengan perhitungan sampel yang sesuai.
2. Pernyataan dalam kuisisioner disusun berdasarkan pada 7 poin skala Likert dengan variabel desain *layout livestream* dan minat menonton *livestream*.
3. Salah satu objek pernyataan dalam kuisisioner mengacu pada desain *layout livestream* YouTube versi *casual* milik Lumi Celestia yang sebelumnya telah dirancang oleh penulis.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuktikan dan menyatakan hubungan di antara desain *layout livestream* untuk *platform* YouTube dengan minat menonton mahasiswa-mahasiswi yang berasal dari Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara, sesuai dengan prosedur analisis data yang sesuai.

### **1.4. MANFAAT PENELITIAN**

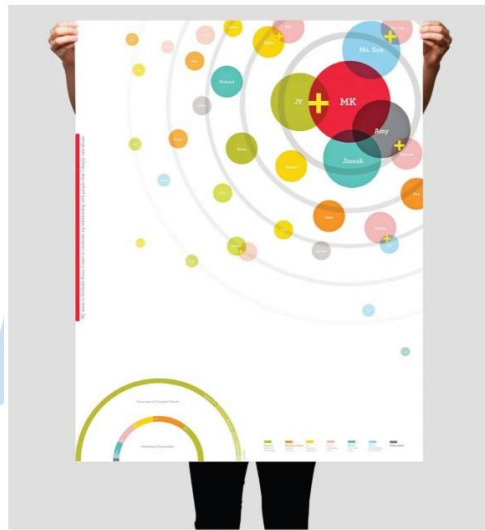
Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi beberapa pihak, terutama:

1. Bagi penulis: penelitian dapat menambah pengetahuan serta pemahaman ketika akan melakukan perancangan terhadap *layout* untuk keperluan *livestream* YouTube.
2. Bagi masyarakat: penelitian dapat memberikan pemahaman perihal hubungan antara desain *layout livestream* dengan minat menonton mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bagi universitas: penelitian dapat digunakan sebagai salah satu sumber referensi maupun rujukan akademis bagi mereka yang ingin merancang karya tulis dengan topik terkait.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Sumber kepustakaan yang dipakai dalam penelitian ini merujuk kepada penuturan mengenai *layout* dalam desain grafis termasuk mengenai *interface* serta *layout livestream*, minat menonton, dan pemahaman umum tentang ilmu statistika dalam penelitian.

### 2.1. FUNGSI PERANCANGAN *LAYOUT* DALAM DESAIN



Gambar 2.2. Contoh *layout* poster yang menunjukkan hubungan interpersonal Michelle Kwon  
(Sumber: Poulin, 2018, hlm. 261)

Fungsi *layout* dalam desain grafis dapat disederhanakan menjadi tiga, yaitu: (1) menambah estetika desain; (2) menarik minat seseorang untuk melihat; (3) dan