

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.

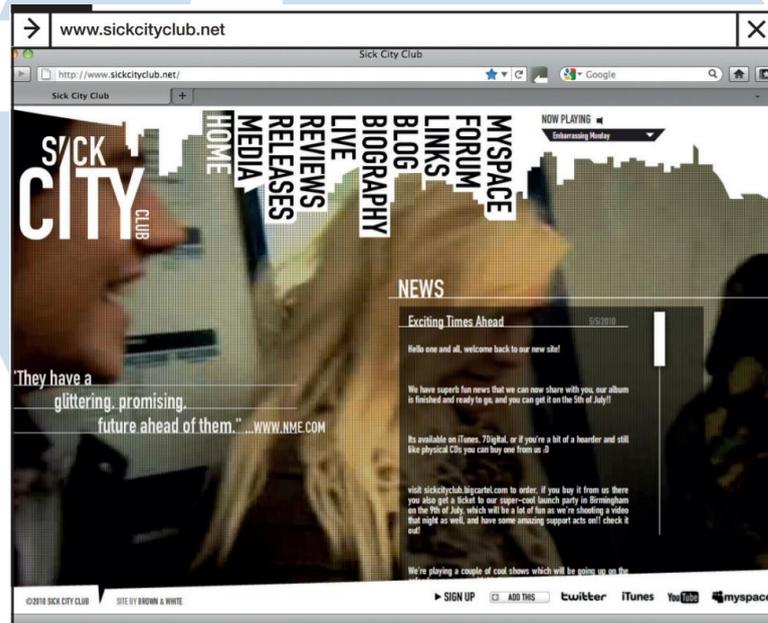
2.1. FUNGSI PERANCANGAN *LAYOUT* DALAM DESAIN



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

mengomunikasikan pesan secara tepat dan akurat. Pemenuhan ketiga fungsi dapat dikatakan sebagai tolok ukur keberhasilan sebuah desain *layout* yang prosesnya dapat dicapai melalui pemahaman, pertimbangan, serta pengaplikasian prinsip desain *layout* dalam desain baik untuk media cetak maupun digital, salah satunya *user interface* (UI) (Dabner et al., 2020:40; NCERT, 2011:81,83).



Gambar 2.3. Contoh desain *user interface* (UI) web

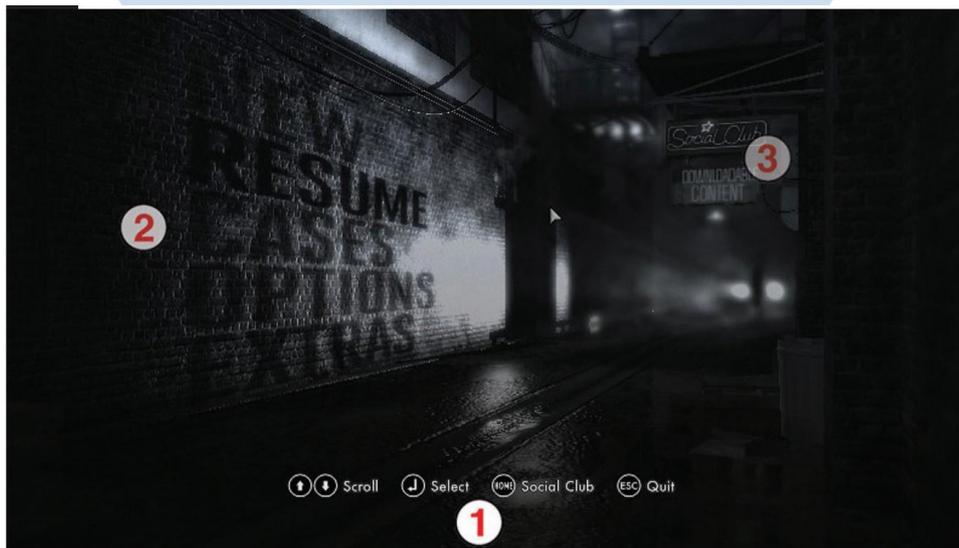
(Sumber: Wood, 2014, hlm. 99)

Menurut Shneiderman et al. (2016), karakteristik UI memiliki peran penting untuk memikat sekaligus memuaskan pengalaman pengguna atau *user experience* (UX) ketika melihat desain yang terpampang dalam layar. Dalam proses perancangan *layout* UI sendiri, Wood (2014:68-96) menegaskan bahwa UI dapat berhasil bila diterapkan konsep hirarki dan penempatan berbagai elemen dalam desain seperti:

1. *Grid*: susunan bingkai (*frame*) yang dibangun dari *margins*, *columns*, dan *rows* sebagai patokan desainer untuk menaruh elemen-elemen lain. Biasanya dihitung dengan satuan piksel (*pixel*);
2. *Typography*: *typeface* dan *font* yang dipilih sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan dalam desain;

3. Warna: secara hirarki, warna dapat menarik dan memandu pengguna menuju elemen tertentu dalam *layout*. Warna juga efektif dalam mengomunikasikan makna-makna tertentu;
4. Grafis: elemen gambar, baik berupa *vector* atau *bitmap* dengan format tertentu;
5. Ikon dan metafora: representasi dari makna yang ingin disampaikan kepada pengguna. Contohnya *setting* direpresentasikan oleh ikon baut gerigi;
6. *Motion*: pelampiran video dan animasi untuk menambahkan estetika UI.

Cheok (2011:252-253) juga menambahkan bahwa desain *interface* yang dirancang spesifik dapat memotivasi ketertarikan (*engagement*) sekaligus memanipulasi persepsi pengguna agar memudahkan mereka dalam pengonsumsi konten yang dihadirkan dalam layar.



Gambar 2.4. Contoh desain *user interface* (UI) dalam menu *game* L.A Noire dengan estetika *noir*. (1) menunjukkan navigasi; (2) menunjukkan menu dengan *typography* berat, (3) menu tambahan

(Sumber: Wood, 2014, hlm. 115)

Pengaruh kehadiran UI terhadap UX dalam media digital juga diperkuat oleh penelitian-penelitian terdahulu. Dalam tabel di bawah ini, telah dirangkum beberapa hasil penelitian dari sejumlah sumber yang mengkaji peranan UI terhadap UX terutama dalam permainan video (*video game*).

Tabel 2.1. Kesimpulan penelitian terdahulu

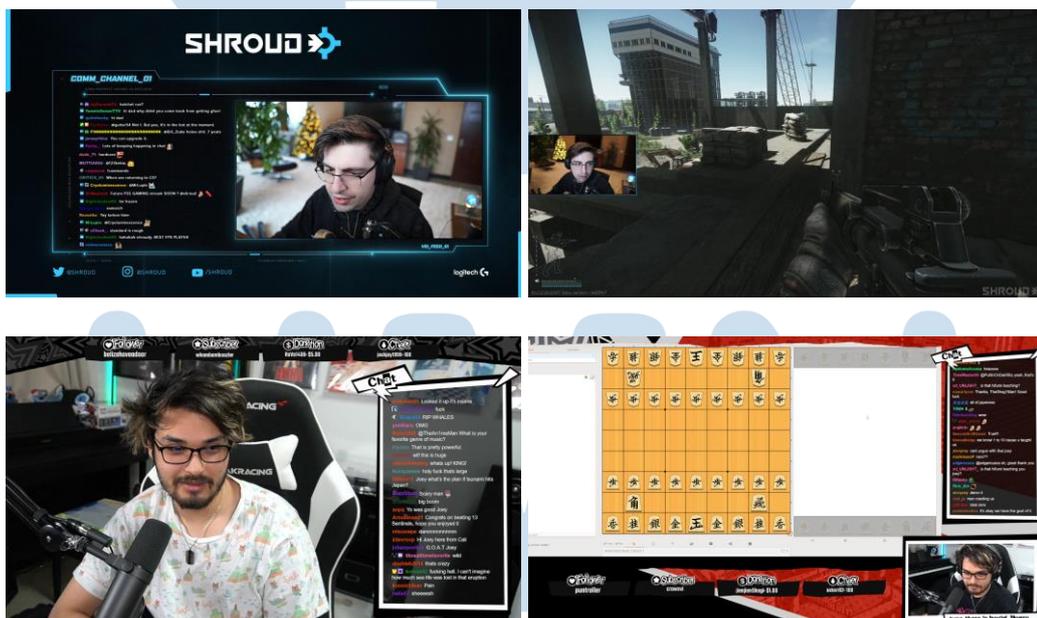
Sumber	Kesimpulan
Ahmad et al. (2017)	Desain UI mampu menciptakan dan meningkatkan imersi (<i>immersion</i>) serta pola (<i>flow</i>) permainan, sehingga muncul kepuasan (<i>satisfaction</i>) dalam diri pemain, selama durasi permainan berlangsung.
Ali et al. (2013)	Kehadiran desain UI yang dirancang atraktif dapat menciptakan permainan video yang efektif (<i>effective</i>), menarik (<i>engaging</i>), imersif (<i>immersive</i>), dan berpola (<i>flow</i>). Desain UI juga dapat menambah tingkat kepuasan (<i>satisfaction</i>) dan kebahagiaan (<i>enjoyment</i>) dari para pemainnya.
Buer (2017)	Perancangan UI yang sesuai dengan tema permainan video dapat membangun kepuasan (<i>satisfaction</i>) dan kenikmatan (<i>enjoyment</i>) dalam bermain. Namun, desain tetap mengutamakan keterbacaan, ketersediaan informasi, dan keterjangkauan visual dalam layar.
Kuts (2009)	Desain UI dengan karakteristik ceria (<i>playful</i>) yang mengutamakan kenikmatan (<i>enjoyment</i>), tantangan (<i>challenge</i>), rasa ingin tahu (<i>curiosity</i>), kustomisasi (<i>customization</i>), pengalaman menyenangkan (<i>fun-in-doing</i>), eksplorasi (<i>exploration</i>), fantasi (<i>fantasy</i>), metafora (<i>metaphor</i>), dan interaksi sosial (<i>interaction</i>) dalam permainan video dapat meningkatkan kualitas UX.
Llanos & Jørgensen (2011)	Desain UI yang menampilkan informasi relevan dan memadai tentang dunia dalam <i>game</i> (<i>game world</i>), lebih disukai oleh sebagian besar pemain ketika mereka berinteraksi dengan mekanisme dan dunia dalam permainan video. UI yang terlalu ramai dapat

mengakibatkan pemain merasa terganggu sekaligus merusak pengalaman bermain mereka.

(Sumber: Olahan pribadi)

Dalam *livestream*, penempatan *layout* atau *overlay* dapat dikatakan sebagai pengimplementasian beberapa elemen seperti suara, grafis, ikon, emotikon, dan lain sebagainya dengan tujuan untuk menciptakan dan menghadirkan perbedaan visual yang mampu membedakan satu *livestreamer* dengan yang lainnya (Johnson, 2021).

Pada umumnya, sebuah *layout livestream* sering kali dirancang dengan desain yang rinci, unik, dan mampu menunjukkan karakteristik dari *livestreamer* yang ada tergantung *platform* yang ia pilih, sehingga hal tersebut memiliki dampak terhadap penggambaran citra *brand* yang ingin dipertunjukkan oleh *livestreamer* kepada pada *viewer*-nya (Johnson, 2021; Visuals by Impulse, 2021).



Gambar 2.4. Contoh *layout livestream*
(Sumber: Screenshot dari channel Twitch Shroud dan TheAnImeMan)

Langkah perancangan sebuah *layout livestream* dapat menggunakan acuan atau petunjuk yang ditulis oleh LVLUP Dojo (2016) dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Menentukan fokus utama *livestream* yang akan dipertontonkan kepada *viewer* sehingga rancangan desain dapat mengikuti konten yang sesuai, sekaligus memprioritaskan satu elemen yang ingin ditonjolkan, baik layar maupun *livestreamer*;
2. Rancangan elemen-elemen penunjang perlu mengikuti perhitungan rasio agar dapat disesuaikan dengan keseluruhan *look* dari desain *layout* yang akan digunakan;
3. Memilih sebaran warna yang nyaman untuk dipandang *viewer* dalam waktu yang lama, seperti menggunakan warna dengan temperatur “*cool*” atau warna-warna pastel. Namun kembali, pilihan warna disesuaikan dengan karakteristik *livestreamer*;
4. Mengutamakan *layout* dengan rancangan desain yang simpel dan *clean* agar *viewer* tidak terganggu dengan elemen maupun informasi yang muncul dalam layar *livestream*;
5. Pengorganisasian elemen penunjang seperti logo, ikon, sponsor, akun media sosial, dan lainnya agar *viewer* tidak terganggu dan tetap fokus terhadap konten yang sedang dipertontonkan *livestreamer*.

2.2. MINAT MENONTON

Minat menurut Slameto (dikutip oleh Parnawi, 2020:51), memiliki makna sebagai rasa lebih suka dan ketertarikan yang muncul dalam diri individu terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa perlu paksaan, dorongan, maupun suruhan pihak lain. Crow & Crow (dikutip oleh Parnawi, 2020:19) juga mengatakan bahwa minat adalah serangkaian kekuatan yang mendorong individu untuk memberi perhatian lebih terhadap suatu hal, aktivitas, maupun individu lain.

Kata menonton menurut Danim (dikutip oleh Isdianto, 2019) memiliki makna sebagai sebuah aktivitas melihat, memandang, atau menatap sesuatu, khususnya media yang diperlihatkan pada publik dalam *platform-platform* tertentu seperti siaran langsung, film, maupun lain sebagainya dengan tingkat perhatian dan pemahaman tertentu.

Berdasarkan kedua padanan kata di atas, maka minat menonton dapat disimpulkan sebagai sebuah dorongan yang didasari atas rasa suka atau ketertarikan dalam melakukan aktivitas melihat, memandang, atau menatap sebuah media yang diperlihatkan dalam *platform* tertentu, sesuai dengan tingkat perhatian dan pemahaman individu tersebut.

2.3. STATISTIKA

Cabang ilmu statistika merupakan cabang ilmu yang lahir dari turunan ilmu matematika terapan yang secara khusus mempelajari metode, teknik pengumpulan, cara mengolah, menganalisis, dan menyimpulkan data sehingga data dapat dengan lebih mudah dipahami, terutama dalam proses penelitian (Seputra, 2012).

Dalam ilmu statistika, proses penelitian yang digunakan pada dasarnya mengikuti metodologi penelitian ilmu pengetahuan yang sistematis. Menurut Azmi (2014), Rinaldi & Mujianto (2017), dan Rumsey (2019), langkah-langkah penelitian dapat dirangkum menjadi:

1. Identifikasi dan merumuskan masalah yang muncul melalui gejala yang timbul dalam masyarakat;
2. Membangun pertanyaan penelitian (*research questions*) dengan hipotesis sementara;
3. Menemukan dan mendapatkan data yang tepat dan akurat, sesuai dengan jumlah populasi dan sampel yang telah ditentukan;
4. Mengolah data dengan cara mengecek, menyesuaikan, mengodekan, dan mengelompokkan data yang telah diperoleh;
5. Menganalisis data menggunakan rumus yang sesuai sehingga mampu menciptakan data yang valid dan terpercaya;
6. Menyimpulkan data sesuai dengan statistik yang ada, sekaligus menjawab hipotesis yang sebelumnya muncul, baik dengan hasil positif maupun negatif.

2.4. HIPOTESIS PENELITIAN

Menurut Gay & Diehl (dikutip oleh Siyoto & Sodik, 2015:56), hipotesis adalah suatu praduga yang merupakan jawaban sementara terhadap sebuah masalah atau fenomena yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui penelitian.

Berdasarkan pada judul dan teori pendukung, maka hipotesis sementara dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi:

- H_0 : Tidak ada hubungan antara rancangan desain *layout livestream* dengan minat menonton *livestream* mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
- H_1 : Terdapat hubungan antara rancangan desain *layout livestream* dengan minat menonton *livestream* mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metodologi kuantitatif yang meneliti sebuah fenomena atau masalah dengan pendekatan matematis untuk menguji hipotesis melalui pengumpulan data berbentuk angka yang dapat dihitung menggunakan rumus-rumus statistika untuk menguji dan menyimpulkan variabel yang diteliti sesuai dengan pendekatan yang dipilih (Ricciardelli et al., 2020:41; Rinaldi & Mujiyanto, 2017:92).

3.1. PENDEKATAN PENELITIAN

Pendekatan penelitian kuantitatif yang dipilih mengacu pada pendekatan deskriptif yang secara spesifik menganalisis besaran atau ukuran dari distribusi data yang muncul dalam satu variabel dan pendekatan korelasional yang berusaha untuk mencari hubungan antara dua variabel atau lebih (Kothari, 2004:130; Sugiyono, 2015:56-57). Melalui penjelasan dari kedua pendekatan tersebut, maka pendekatan deskriptif-korelasional dapat diartikan menjadi penelitian yang menganalisis dan mendeskripsikan sebaran data yang diperoleh dengan tujuan untuk mencari