

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 & Mujianto, 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

sekaligus menyimpulkan hubungan antara variabel-variabel yang dapat digunakan untuk menjawab hipotesis.

3.2. VARIABEL DAN INDIKATOR PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2015:61), variabel dalam penelitian dapat dijelaskan sebagai variasi atau perbedaan dalam atribut, baik berupa sifat atau nilai yang diberikan oleh seseorang, sebuah objek maupun kegiatan yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari.

3.2.1. VARIABEL BEBAS

Variabel bebas (x) atau variabel independen adalah jenis variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2015:61). Dalam penelitian ini, desain layout *livestream* menjadi variabel bebas dengan indikator:

1. Estetika dalam desain grafis.
2. Ketertarikan terhadap desain dengan *layout*.
3. Komunikasi pesan yang ingin disampaikan sebuah desain.

3.2.2. VARIABEL TERIKAT

Variabel terikat (y) atau variabel dependen adalah jenis variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel bebas (Sugiyono, 2015:61). Dalam penelitian ini, minat menonton mahasiswa-mahasiswi menjadi variabel terikat dengan indikator:

1. Minat dan motivasi menonton *livestream* di YouTube.
2. Minat menonton sesuai desain *layout livestream* yang sebelumnya telah dirancang.

3.3. POPULASI DAN SAMPEL

3.3.1. POPULASI

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan dari subjek penelitian yang memiliki karakteristik khusus untuk diteliti dan dicari kesimpulannya. (Seputra, 2012; Sugiyono, 2015:117). Dalam penelitian ini, populasi yang menjadi subjek

penelitian adalah mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara dengan jumlah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Jumlah mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain UMN

Program Studi	Jumlah Mahasiswa-Mahasiswi
Desain Komunikasi Visual (DKV)	2047
Film	1419
Arsitektur	216
TOTAL	3682

(Sumber: PDDikti, 2021)

3.3.2. SAMPEL

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang akan diteliti (Sugiyono, 2015:118). Dalam penelitian deskriptif-korelasional, Gay & Mills (2018:156) berpendapat bahwa diperlukan setidaknya 30 orang yang bertindak sebagai responden agar kehadiran atau ketidakhadiran relasi antara variabel penelitian dapat dihitung, ditetapkan, dan disimpulkan. Menimbang dari pendapat tersebut, penulis memutuskan untuk mendapatkan setidaknya 40 mahasiswa atau mahasiswi yang akan bertindak sebagai responden dalam kuesioner.

Agar memudahkan penentuan jumlah sampel dalam setiap program studi, penelitian menggunakan teknik pengambilan sampel dengan metode *proportional stratified random sampling* yang membagi dan mengklasifikasikan jumlah populasi menjadi subpopulasi sesuai dengan strata atau kelas, sebelum akhirnya subjek dipilih secara acak dan proporsional (Nalendra et al., 2021:35-36). Perhitungan sampel dalam subpopulasi dapat dihitung menggunakan kutipan rumus oleh Kothari (2004:63) dengan penjabaran sebagai berikut:

$$S = \frac{N_i}{N} \cdot n \quad (1)$$

Keterangan:

S = jumlah sampel

N = jumlah populasi

N_i = jumlah subpopulasi

n = jumlah sampel minimal

Tabel 3.2. Perhitungan jumlah sampel

Program Studi	Jumlah Mahasiswa- Mahasiswi	Sampel
Desain Komunikasi Visual (DKV)	2047	$\frac{2047}{3682} \cdot 40 = 22,238 \approx 22$
Film	1419	$\frac{1419}{3682} \cdot 40 = 15,416 \approx 16$
Arsitektur	216	$\frac{216}{3682} \cdot 40 = 2,347 \approx 2$
TOTAL	3682	40

(Sumber: Olahan pribadi)

3.4. PENGUMPULAN DATA

3.4.1. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Data dalam penelitian ini diakumulasikan menggunakan instrumen kuesioner atau angket yang sebaran butir pertanyaan dan pernyataannya dibagi menjadi empat bagian utama, meliputi:

1. Kelengkapan data responden (3 pertanyaan).
2. Karakteristik dan dokumentasi responden terhadap aktivitas *livestream* (1 pertanyaan wajib dan 4 pertanyaan opsional).
3. Pernyataan seputar pemahaman responden terhadap desain *layout livestream* (15 pernyataan).
4. Pernyataan terhadap minat responden dalam menonton *livestream* (18 pernyataan).

Pada bagian pertama, responden dapat langsung mengisi dan memilih beberapa pilihan jawaban yang telah disediakan sebelumnya, sesuai dengan identitas masing-masing.

Pada bagian kedua, satu pertanyaan utama disusun menggunakan skala Guttman yang secara spesifik berisi dua jenis pilihan jawaban, yakni ‘pernah’ atau ‘tidak pernah’ (Sugiyono, 2015:139). Pada pertanyaan ini, para responden yang

menjawab ‘pernah’, akan bersambung ke bagian selanjutnya, sedangkan yang menjawab ‘tidak pernah’, maka kuesioner akan langsung berakhir. Selain itu, bagian ini juga berisi beberapa pertanyaan terbuka yang dapat dijawab bebas oleh responden, sesuai dengan karakteristik masing-masing.

Pada bagian ketiga dan keempat, pernyataan disusun menggunakan skala Likert yang dirancang dengan tujuan untuk mengetahui derajat kesetujuan atau ketidaksetujuan subjek penelitian atau responden terhadap beberapa pernyataan seputar sikap, objek, maupun peristiwa yang ada melalui rentang skala yang telah ditentukan (Taherdoost, 2019). Responden diberikan 7 alternatif poin yang dapat mereka pilih, sesuai dengan posisi dan keinginan masing-masing terhadap beberapa pernyataan dalam kedua variabel penelitian. Ketujuh poin tersebut dapat diuraikan menjadi:

Tabel 3.3. Skala Likert 7 poin

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	7
Setuju (S)	6
Agak Setuju (AS)	5
Netral (N)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sumber: Taherdoost, 2019)

Isi dari masing-masing pernyataan dalam bagian ketiga dan keempat kuesioner juga dibangun berdasarkan indikator yang melekat pada kedua variabel penelitian yang akan diteliti. Maka dari itu, berikut adalah penjabaran dan perincian isi pernyataan kuesioner yang telah disusun dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 3.4. Perincian isi kuesioner bagian ketiga

No.	Variabel	Indikator Penelitian	Butir Pernyataan	Keterangan

1	Desain <i>layout</i> <i>livestream</i> (x)	Estetika dalam desain grafis.	<p>(1) Saya memahami materi desain <i>layout</i> dalam mata kuliah yang berhubungan dengan desain grafis di kampus.</p> <p>(2) Saya suka memperhatikan sesuatu dengan desain <i>layout</i> yang baik.</p> <p>(3) Saya suka mengomentari beberapa desain, salah satunya <i>layout</i> dalam <i>livestream</i>.</p> <p>(4) Saya suka membandingkan beberapa desain <i>layout</i> dalam <i>livestream</i>.</p> <p>(5) Saya merasa tidak nyaman apabila menonton <i>livestream</i> dengan <i>layout</i> yang kurang teratur.</p> <p>(6) Saya merasa sebuah <i>layout</i> <i>livestream</i> perlu dirancang sesuai dengan karakteristik <i>livestreamer</i> yang ada.</p>	Enam butir pernyataan bertujuan untuk meninjau seberapa besar sikap responden terhadap fungsi estetika dalam desain grafis terutama yang berhubungan dengan penempatan <i>layout</i> , khususnya dalam aktivitas <i>livestream</i> .
2	Ketertarikan terhadap desain dengan <i>layout</i> .		<p>(1) Ketika melihat sebuah media digital dengan <i>layout</i> yang baik, saya menjadi penasaran terhadap hal tersebut.</p> <p>(2) Saya tertarik untuk lebih lama melihat sesuatu yang memiliki desain <i>layout</i> yang baik.</p>	Dua butir pernyataan bertujuan untuk meninjau bagaimana sikap dan ketertarikan responden ketika mereka melihat desain yang memiliki susunan <i>layout</i> .
3	Komunikasi pesan yang ingin disampaikan sebuah desain.		<p>(1) Saya merasa desain <i>layout</i> memiliki peran dalam <i>livestream</i>.</p> <p>(2) Saya merasa bahwa desain <i>layout</i> diperlukan dalam <i>livestream</i>.</p>	Tujuh butir pernyataan bertujuan untuk meninjau sikap responden ketika mereka mencoba mencari atau memahami peran atau pesan yang ingin

			(3) Saya merasa desain <i>layout livestream</i> mampu menciptakan “ <i>first impression</i> ” terhadap <i>livestreamer</i> yang ada.	dikomunikasikan oleh desain dengan penempatan <i>layout</i> , terutama yang berkaitan dengan <i>livestream</i> dan <i>livestreamer</i> .
			(4) Saya merasa desain <i>layout</i> , terutama dalam <i>livestream</i> harus menampilkan informasi yang jelas.	
			(5) Saya merasa desain <i>layout</i> mampu menunjukkan karakteristik dari <i>livestreamer</i> yang saya tonton.	
			(6) Saya merasa desain <i>layout livestream</i> dapat membangun interaktivitas antara <i>livestreamer</i> dan penonton.	
			(7) Saya merasa desain <i>layout</i> perlu mengikuti konten <i>livestream</i> yang ada.	

(Sumber: Olahan pribadi)

Butir-butir pernyataan dalam variabel ini diharapkan mampu meninjau bagaimana sifat dan posisi mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara terhadap persepsi mereka mengenai fungsi desain *layout* terutama yang berkenaan dengan aktivitas *livestream*.

Tabel 3.5. Perincian isi kuesioner bagian keempat

No.	Variabel	Indikator Penelitian	Butir Pernyataan	Keterangan
1	Minat menonton mahasiswa-mahasiswi (y)	Minat dan motivasi menonton <i>livestream</i> di YouTube.	(1) Saya lebih tertarik untuk menonton <i>livestreamer</i> yang dapat memberi kesan “ <i>first impression</i> ” yang baik. (2) Saya lebih memilih untuk menonton <i>livestreamer</i> yang memang saya ikuti	Sembilan butir pernyataan dalam bagian ini bertujuan untuk meninjau bagaimana sikap mereka terhadap minat dan motivasi masing-masing

			ketimbang <i>livestreamer</i> lainnya.	responden apabila mereka akan menonton <i>livestream</i> dalam platform YouTube.
			(3) Saya lebih memilih untuk menonton <i>livestream</i> yang memang menampilkan konten yang saya cari.	
			(4) Saya merasa tertarik untuk menonton <i>livestream</i> dengan <i>layout</i> yang baik.	
			(5) Saya merasa lebih penasaran untuk menonton <i>livestream</i> yang memiliki desain <i>layout</i> .	
			(6) Saya merasa desain <i>layout livestream</i> dapat membantu saya menikmati <i>livestream</i> yang ada.	
			(7) Saya merasa lebih nyaman jika menonton <i>livestream</i> dengan desain <i>layout</i> yang rapi.	
			(8) Kehadiran desain <i>layout</i> dapat membuat saya lebih fokus dalam memperhatikan konten <i>livestream</i> .	
			(9) Saya lebih tertarik untuk menonton <i>livestream</i> yang memiliki desain <i>layout</i> yang berbeda dari <i>livestream</i> lainnya.	
2		Minat menonton sesuai desain <i>layout livestream</i> yang	(1) Saya merasa desain <i>layout</i> ini nyaman untuk dilihat. (2) Saya merasa desain <i>layout</i> sudah mengikuti tema “musim dingin”.	Sembilan butir terakhir dalam pernyataan bagian ini bertujuan untuk meninjau minat menonton dari mahasiswa-mahasiswi

	sebelumnya telah dirancang.	(3) Saya merasa pilihan warna dalam desain <i>layout</i> sudah sesuai.	apabila mereka dihadapkan dengan <i>layout livestream virtual youtuber</i> yang sebelumnya telah dirancang. Beberapa butir pernyataan juga disusun berdasarkan estetika, ketertarikan, dan percobaan komunikasi pesan yang ada dalam rancangan desain.
		(4) Saya merasa unsur visual dalam desain <i>layout</i> sudah sesuai.	
		(5) Saya merasa tertarik untuk menonton <i>livestream</i> dengan <i>layout</i> seperti ini.	
		(6) Saya rasa desain <i>layout</i> sudah cocok dengan karakteristik <i>livestreamer</i> (<i>virtual youtuber</i>) yang ada.	
		(7) Saya rasa desain <i>layout</i> ini sudah memberikan informasi yang cukup memadai tentang <i>livestream</i> yang dibawa.	
		(8) Saya merasa lebih tertarik untuk berinteraksi dengan <i>livestreamer</i> melalui desain <i>layout</i> ini.	
		(9) Saya merasa desain <i>layout</i> yang ada sudah sesuai dengan konten sekedar mengobrol (<i>free talk</i>) yang dibawakan oleh <i>livestreamer</i> .	

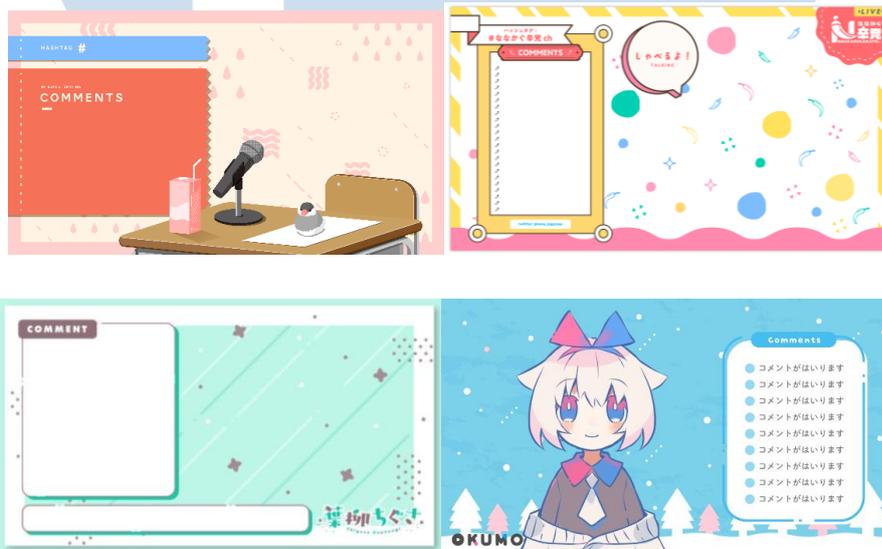
(Sumber: Olahan pribadi)

Butir-butir pernyataan dalam variabel diharapkan mampu menimbang bagaimana minat dan motivasi mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara terhadap interaksi mereka dengan konten *livestream*, baik secara umum maupun melalui rancangan *layout livestream* tokoh *virtual youtuber* yang secara singkat akan dijelaskan dalam bagian di bawah ini.

3.4.1.1. RANCANGAN LAYOUT LIVESTREAM LUMI CELESTIA

Desain *layout* untuk *livestream* YouTube milik tokoh *virtual youtuber* Bernama Lumi Celestia dirancang melalui penerapan petunjuk perancangan *layout livestream*, serta eksplorasi referensi *layout* yang dapat diterapkan dalam desain yang ada.

Konsep utama desain *layout* mengikuti karakteristik Lumi Celestia yang secara visual memiliki estetika musim dingin dengan sifat tokoh yang imut dan lucu. Berangkat dari karakteristik tersebut, rancangan desain kemudian dimulai dengan eksplorasi referensi *layout* khusus untuk *livestream* dengan konten *free talk* dalam *platform* YouTube yang memiliki estetika imut dan lucu.



Gambar 3.1. Referensi desain *layout* untuk *virtual youtuber*
(Sumber: Bufferin Chudoku, 2019; Ito, 2019; Misosio, 2020; OKUMONO, 2021)

Hal utama yang dapat ditemukan dalam referensi *layout livestream virtual youtuber* untuk konten *free talk* di atas adalah pemusatan fokus *viewer* terhadap dua jenis elemen *livestream*, yaitu elemen kotak untuk menaruh *chat*, serta ruang kosong (*blank space*) untuk menaruh tokoh *virtual youtuber*.

Dalam kaitannya dengan desain berestetika imut dan lucu, ditemukan pula bahwa desain lebih dominan menggunakan elemen warna pastel dengan pilihan *shade* satu warna, maupun gabungan beberapa warna sesuai dengan *hue* yang ingin diterapkan dalam desain. Penggunaan warna pastel sendiri mampu menunjukkan emosi yang menenangkan, feminin, imut, dan lucu (Fussell, 2021).

Selain itu, kehadiran elemen kotak *chat* dan kolom informasi juga dirancang menggunakan bentuk *rounded rectangle* agar *viewer* dapat lebih nyaman mencerna informasi yang tampil dalam layar sembari menonton *livestreamer* yang ada (Anthony, 2011).

Referensi desain juga menggunakan *typeface* dengan *font* yang tebal (*bold* sampai *heavy*) dan cenderung *rounded* agar lebih memikat *viewer* sekaligus untuk memberikan kesan ramah, nyaman, lembut, lucu, manis, dan feminin (Wang et al., 2020).

Elemen lain seperti penggunaan grafis sebagai aksesoris juga dimunculkan dengan rasio yang tidak melebihi elemen lain, dengan warna, bentuk, dan ukuran yang disesuaikan dengan keseluruhan desain *layout* yang akan digunakan. Pemilihan elemen aksesoris berupa grafis juga harus disesuaikan dengan karakteristik tokoh *virtual youtuber* yang ada.

Sesuai dengan referensi yang ada, maka rancangan desain *layout* untuk keperluan *livestream* YouTube dengan konten *free talk* milik Lumi Celestia dapat ditampilkan dengan wujud yang sebagian besar mengikuti temuan dalam beberapa referensi desain.

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



Gambar 3.5. *Layout livestream* Lumi Celestia
(Sumber: Rancangan pribadi)

Seperti yang tertera, rancangan desain menggunakan elemen berwarna biru pastel dengan campuran beberapa *shade* biru yang lebih tua, sekaligus menggabungkan penggunaan bentuk *rounded rectangle* untuk kotak *chat* dan informasi, serta *font* dengan ciri *heavy* dan *rounded*. Selain itu, elemen grafis berupa *snowflakes* dan *snowman* juga ditempatkan untuk memperlihatkan karakteristik tokoh *virtual youtuber* yang tinggal dalam lingkungan bermusim dingin atau salju.

Perbedaan utama dalam rancangan *layout* Lumi Celestia terhadap beberapa referensi terletak pada ruang kosong yang berfungsi untuk menempatkan avatar yang ada, dengan pemilihan posisi tepat di tengah layar agar *viewer* dapat langsung fokus pada tokoh yang ada. Selain itu, beberapa elemen kotak juga ditambahkan pada sisi kanan layar dengan fungsi sebagai pelengkap informasi dalam *livestream*, khususnya mengenai notifikasi dan *leaderboard* donasi yang akan atau sudah diterima.

3.4.2. JENIS DAN SUMBER DATA

Berdasarkan jenisnya, data dalam penelitian dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Data primer, yakni data yang diperoleh, dikumpulkan, dan diakumulasikan secara langsung dari sumber data yang dipilih (Siyoto & Sodik, 2015:68).

Dalam penelitian ini, sumber data primer berbentuk kuesioner atau angket yang telah diisi oleh responden.

2. Data sekunder, yakni data yang diterima melalui sumber yang tersedia dengan tujuan untuk melengkapi dan menyempurnakan sumber data primer (Azmi, 2014; Siyoto & Sodik, 2015:68). Penelitian menggunakan dua sumber data sekunder yaitu:
 - a. Dokumentasi data responden yang merupakan mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara yang diperoleh melalui penelusuran di situs PDDikti. Hal ini bertujuan untuk meninjau apakah responden kuesioner benar-benar mahasiswa atau mahasiswi aktif dalam institusi yang bersangkutan.
 - b. Studi pustaka berupa sumber literatur yang diperoleh melalui internet, buku, jurnal, maupun literatur lain yang relevan dengan penelitian.

3.5. PENGOLAHAN DATA

Setelah data diperoleh, maka tahapan selanjutnya yang perlu dilalui adalah tahap pengolahan data. Menurut pendapat Rinaldi & Mujianto (2017:89-90), pengolahan data setidaknya melewati empat tahap, yaitu:

1. *Editing* atau tahap pemeriksaan dan pengecekan isi serta informasi dalam data dengan menimbang kelengkapan, kejelasan, relevansi, dan konsistensi jawaban responden.
2. *Coding* atau tahap pemberian kode berupa bilangan terhadap jawaban-jawaban yang muncul dalam kuesioner yang disesuaikan dengan angka dan skala pengukuran yang telah ditentukan.
3. *Processing* atau tahap pemrosesan data dengan cara menginput dan menyusun data ke dalam bentuk tabel melalui aplikasi program komputer.
4. *Cleaning* atau tahap pembersihan data yang bertujuan untuk mengecek kembali kebenaran data yang sudah diinput.

3.6. METODE ANALISIS DATA

3.6.1. METODE ANALISIS DESKRIPTIF

Analisis deskriptif dilakukan dengan tujuan untuk menyederhanakan dan memudahkan keterbacaan data yang telah diterima tanpa membuat kesimpulan yang bersifat generalisasi pada sekelompok populasi (Siyoto & Sodik, 2015:111; Sugiyono, 2015:207-208). Dalam penelitian ini, hasil jawaban responden, khususnya dalam bagian pertama dan bagian kedua kuesioner, akan direkap dalam tabel distribusi frekuensi dengan perhitungan persentase menggunakan rumus yang dikutip dalam situs Universitas Medan Area (2021), yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{frekuensi jawaban}}{\text{total responden}} \cdot 100\% \quad (2)$$

3.6.2. METODE ANALISIS INFERENSIAL

Analisis inferensial merupakan analisis data sampel yang dilakukan dengan tujuan untuk mencari kesimpulan yang hasilnya dapat diberlakukan kepada sekelompok populasi. (Sugiyono, 2015:209). Teknik analisis ini digunakan untuk rangkaian jawaban responden yang tersedia dalam bagian ketiga dan keempat kuesioner dengan menggunakan beberapa teknik pengujian yang sesuai.

3.6.2.1. UJI VALIDITAS

Menurut Sugiyono (2015:173), uji validitas perlu dilakukan untuk meninjau apakah variabel instrumen pengumpulan data mampu mengukur segala hal yang sepantasnya diukur. Variabel dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dalam penelitian, nilai r_{tabel} dapat ditentukan melalui penetapan derajat kebebasan ($df = n-2$) beserta dengan taraf signifikansi yang dipilih. Kemudian, hasil penentuan dapat dipadankan dengan sebaran r_{tabel} yang tersedia dalam halaman lampiran. Selain itu, perhitungan uji validitas akan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 25 melalui menu *Analyze > Correlate > Bivariate* dengan menggunakan teknik *Pearson Correlation Coefficients* dengan perhitungan *2-tailed* (Janna, 2021).

3.6.2.2. UJI RELIABILITAS

Menurut Sugiyono (2015:173), instrumen yang reliabel adalah instrumen yang dapat digunakan berulang kali dan secara konsisten menunjukkan hasil yang sama. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* > 0,600 (Sujarweni, 2014:193). Perhitungan uji reliabilitas akan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 25 melalui menu *Analyze > Scale > Reliability Analysis* dengan menggunakan teknik perhitungan *Cronbach's Alpha* (Janna, 2021).

3.6.2.3. UJI KOEFISIEN KORELASI KENDALL'S-TAU

Uji korelasi menggunakan metode *Kendall's-tau* akan dihitung melalui bantuan IBM SPSS Statistics 25 melalui menu *Analyze > Correlate > Bivariate*, dengan tujuan untuk mengukur dan mengetahui besaran hubungan antara dua variabel penelitian berbentuk skala data ordinal yang diisi oleh satu subjek responden. Analisis juga dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan dengan tahap: (1) menentukan taraf signifikansi; (2) menghitung nilai koefisien korelasi; dan (3) memeriksa nilai keeratan korelasi (Azmi, 2014; Nurbiantoro et al., 2020; Purwanto, 2019:19; Puspitasari et al., 2019; Sugiyono, 2015).

Pengecekan tingkat signifikansi dilakukan untuk menguji hipotesis sementara dengan syarat: (1) H_0 diterima apabila nilai $Sig_{hitung} > 0.05$; atau (2) H_0 ditolak apabila nilai $Sig_{hitung} < 0.05$. Dalam penelitian ini, signifikansi dihitung menggunakan pengujian *2-tailed* karena hipotesis penelitian dibangun tanpa menyertakan arah hubungan yang pasti (*nondirectional hypothesis*), sehingga muncul beberapa kemungkinan terhadap hasil koefisien korelasi (r), meliputi: (1) nilai $r = +1$, yang berarti kedua variabel memiliki hubungan positif; (2) nilai $r = -1$, yang berarti kedua variabel penelitian memiliki hubungan negatif; atau (3) nilai $r = 0$, yang berarti tidak ada hubungan antara kedua variabel (Azmi, 2014; Field, 2018:132-133).

Terakhir, hasil hitung dari nilai koefisien korelasi dapat diperiksa menggunakan pedoman interpretasi nilai korelasi yang penjabarannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6. Pedoman interpretasi nilai koefisien korelasi

Interval Koefisien	Kekuatan Hubungan
0,000	Tidak Ada
0,010 – 0,099	Sangat Lemah
0,100 – 0,299	Lemah
0,300 – 0,499	Sedang
0,500 – 0,699	Kuat
0,700 – 0,899	Sangat Kuat
$\geq 0,900$	Mendekati Sempurna

(Sumber: Vaus, 2002)

4. TEMUAN

Kuesioner berformat Google Forms, telah menghasilkan responden sejumlah 50 orang. Seluruh data responden telah diperiksa berdasarkan penelusuran via situs PDDikti, dan dapat dinyatakan keabsahannya dengan pertimbangan bahwa para responden benar-benar berstatus mahasiswa-mahasiswi aktif per semester Ganjil 2021/2022 sesuai dengan program studi masing-masing.

4.1. TEMUAN ANALISIS DESKRIPTIF

Bagian pertama kuesioner dibuka dengan menanyakan nama responden beserta dari program studi mana responden berasal. Berikut ini adalah hasil dari data program studi responden yang telah mengisi kuesioner:

Tabel 4.1. Asal program studi responden

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Desain Komunikasi Visual (DKV)	24	48%
2	Film	22	44%
3	Arsitektur	4	8%