

## 5. KESIMPULAN

Melalui jawaban responden, hasil analisis deskriptif dalam bagian pertama dan kedua kuesioner dapat disimpulkan menjadi:

1. Diperoleh responden dari DKV sebanyak 24 orang (48%), dari Film sebanyak 22 orang (44%), dan dari Arsitektur sebanyak 4 orang (8%), sehingga jumlah responden adalah sebesar 50 orang;
2. Ditemukan bahwa responden paling banyak berasal dari angkatan 2018 sebanyak 17 orang (34%), disusul angkatan 2017 sebanyak 14 orang (28%), dan angkatan 2019 sebanyak 10 orang (20%);
3. Dari 50 jawaban, 47 responden (94%) mengatakan pernah menonton *livestream* dengan 32 di antaranya menonton 1-2 *livestream* setiap minggunya (68,09%). Ke-47 responden ini kemudian berhak untuk melanjutkan kuesioner;
4. Dari sekian nama *livestreamer* yang muncul, ditemukan bahwa responden menonton 49 Twitch *livestreamers* (34,03%), disusul oleh 30 *virtual livestreamers* (20,83%), dan 27 YouTube *livestreamers* (18,75%);
5. Alasan responden menonton *livestream* dikarenakan oleh konten kreatornya sendiri (38 jawaban – 37,624%), konten yang dihadirkan atau dipertontonkan (32 jawaban – 31,683%), maupun sekedar iseng (27 jawaban – 18,75%);
6. Terakhir, 33 responden (70,21%) mengatakan bahwa mereka menonton *livestream* dengan secara sadar memperhatikan desain *layout livestream*, sedangkan sisanya tidak.

Kemudian, berdasarkan hasil analisis inferensial dalam bagian ketiga dan keempat kuesioner, ditemukan bahwa instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian bersifat valid terhadap 32 pernyataan dan reliabel terhadap kedua variabel penelitian.

Hasil analisis juga membuktikan hubungan bersifat positif di antara kedua variabel penelitian yang berarti bahwa semakin seorang *livestreamer* memperhatikan desain *layout* yang ia gunakan, maka semakin tinggi pula minat

menonton di antara para *viewer*-nya, terutama bagi mereka yang merupakan mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Keeratan hubungan tersebut diberi nilai sebesar 0,492 atau 49,2% dengan arti bahwa kedua variabel memiliki tingkat hubungan sedang atau medium.

Kehadiran hubungan di antara variabel desain *layout* dan minat menonton mahasiswa-mahasiswi juga dipengaruhi oleh perancangan desain *layout* yang mengutamakan konsep, estetika, dan karakteristik dari tokoh *livestreamer* yang ada, di mana dalam penelitian ini merupakan sosok *virtual youtuber* bernama Lumi Celestia, yang dalam rancangan desain memiliki estetika musim dingin dengan penuturan yang imut dan lucu.

Perancangan desain *layout* dengan estetika musim dingin dapat tercapai melalui pemilihan warna pastel dengan *hue* biru dan putih untuk menunjukkan rasa atau suasana dingin yang lembut sehingga muncul kesan sejuk ketika menonton *livestream* yang ada. Elemen grafis juga dapat diterapkan sebagai aksesoris selama elemen tersebut tidak dirancang jauh dengan keseluruhan dari desain *layout* yang ditampilkan dalam layar.

Terhadap sifat rancangan yang imut dan lucu, kedua hal ini dapat tercapai melalui penerapan elemen garis dan bentuk yang lebih *rounded*, sekaligus menggunakan pilihan *font* dengan sifat *heavy* serta *rounded*. Pemilihan bentuk *rounded* juga tidak hanya mampu menciptakan kesan imut dan lucu, tetapi juga ramah, nyaman, lembut, menyenangkan, manis, dan feminin.

Terakhir, penulis menyadari bahwa penelitian ini dilakukan dengan hasil yang sangat terbatas mengingat keterbatasan pengetahuan yang dimiliki dalam beberapa bagian penelitian. Namun dari limitasi ini, penulis tetap mampu memberikan beberapa saran dengan pernyataan sebagai berikut:

1. Perancangan desain penelitian harus dimatangkan, terutama mengenai pemahaman terhadap objek yang akan diteliti atau dikaji dengan tujuan untuk menghindari kesalahan dalam penelitian.

2. Diadakan penelitian lanjutan atau penelitian serupa terhadap motivasi lain yang melatarbelakangi minat menonton *livestream* baik terhadap mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara, maupun kelompok populasi lain dengan perhitungan sampel yang setidaknya lebih besar dan sesuai.
3. Bagi para *livestreamer* dalam *platform* maupun bentuk apapun, untuk mulai memperhatikan desain *layout livestream* yang akan mereka gunakan karena kehadiran dari desain *layout* akan semakin menarik minat *viewer* dalam menonton *live*.
4. Bagi para desainer grafis maupun *livestreamer* itu sendiri, perancangan desain *layout* khususnya untuk *livestream* tokoh *virtual youtuber*, perlu disesuaikan dengan estetika dan karakteristik tokoh yang dikerjakan. Hal ini bertujuan agar *viewer* dapat lebih mudah tertarik untuk menonton maupun menetap lebih lama dalam *livestream*.
5. Bagi mereka yang tertarik untuk melakukan penelitian serupa, peneliti selanjutnya diharapkan lebih banyak mengkaji sumber maupun referensi literatur, terutama mengenai metodologi penelitian kuantitatif.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I., Hamid, E., Abdullasim, N., & Jaafar, A. (2017). Game Interface Design: Measuring the Player's Gameplay Experience. *Lecture Notes in Computer Science, 10645 LNCS*(May 2018), 500–509. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-70010-6\\_46](https://doi.org/10.1007/978-3-319-70010-6_46)
- Ali, N. M., Abdullah, S. Z., Salim, J., & Lee, H. (2013). Exploring User Experience in Game Interface: a Case Study of The Sims 3. *The Computer Games Journal, 2*(1), 6–18. <https://doi.org/10.1007/bf03392333>
- Anthony. (2011). *Why Rounded Corners Are Easier on the Eyes*. <https://uxmovement.com/thinking/why-rounded-corners-are-easier-on-the-eyes/>
- Arry. (2021). *How Many Twitch Streamers Are There?* <https://www.streamscheme.com/how-many-twitch-streamers-are-there/>
- Azmi, F. N. (2014). Pengaruh Pemberian Tugas Pelajaran Terhadap Minat Kunjungan di Perpustakaan SMP Negeri 3 Purworejo. *Jurnal Ilmu*