

**SIGNIFIKANSI PERBEDAAN ELEMEN VISUAL
DESAIN *BROADCAST* LIGA 1 INDONESIA
MUSIM KOMPETISI 2019 DAN 2023/2024
MELALUI STUDI KOMPARASI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



OLEH:

HANIF ALMADANI UTOMO

NIM 201511012

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2024**

ABSTRAK

Sepak bola sebagai olahraga paling populer di muka bumi, dengan 69% dari populasi masyarakat Indonesia juga memiliki ketertarikan terhadap sepak bola. Jumlah penggemar sebanyak itu memberikan tuntutan Liga 1 sebagai kompetisi sepak bola kasta tertinggi nasional untuk mampu menyalurkan siaran pertandingan yang berkualitas demi memenuhi permintaan khalayak. Salah satu aspek vital dalam penyiaran Liga 1 adalah desain *broadcast* yang baik secara estetika visual dan efektif dalam menyampaikan informasi pertandingan. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan dan menghitung signifikansi perbedaan dalam komparasi penerapan elemen visual pada desain *broadcast* Liga 1 Indonesia musim kompetisi 2019 dan 2023/2024 berdasarkan teori Timothy Samara yang mencakup *form* dan *space*, warna, gambar, tipografi, dan *layout*. Metode campuran (*mixed methods*) yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan analisis datanya menggunakan metode Miles & Huberman. Penelitian ini juga menggunakan uji komparasi data Mann Whitney guna menghitung angka signifikansi perbedaan antara desain *broadcast* Liga 1 2019 dan 2023/2024. Hasil penelitian ini menemukan fakta bahwa desain *broadcast* Liga 1 musim kompetisi 2019 dan 2023/2024 tidak berbeda signifikan secara statistik, namun hasil analisis mendalam pada penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga terhadap penerapan elemen visual dan pengembangan desain *broadcast* Liga 1 di masa mendatang.

Kata Kunci: *Sepak Bola, Liga 1 Indonesia, Desain Broadcast, Elemen Visual*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Landasan Teori	12
1. Desain <i>Broadcast</i> Liga 1	13
2. Elemen Visual dalam Desain <i>Broadcast</i>	16
G. Metode Penelitian	22
1. Jenis Penelitian	22
2. Objek dan Subjek Penelitian	23
3. Teknik Pengumpulan Data	25
4. Analisis Data	28
H. Skema Alur Penelitian	35

I. Sistematika Penulisan.....	36
BAB II ANALISIS DATA DESAIN <i>BROADCAST</i> LIGA 1 2019 DAN 2023/2024	37
A. Desain Broadcast Liga 1 Indonesia.....	37
1. Desain <i>Broadcast</i> Liga 1 2017	37
2. Desain <i>Broadcast</i> Liga 1 2018	39
3. Desain <i>Broadcast</i> Liga 1 2019	39
4. Desain <i>Broadcast</i> Liga 1 2021/2022.....	40
5. Desain <i>Broadcast</i> Liga 1 2022/2023.....	41
6. Desain <i>Broadcast</i> Liga 1 2023/2024.....	42
B. Analisis Elemen Visual dalam Desain Broadcast Liga 1 2019 dan 2023/2024.....	43
1. Analisis Elemen Visual dalam Desain <i>Broadcast</i> Liga 1 2019.....	44
2. Analisis Elemen Visual dalam Desain Broadcast Liga 1 2023/2024	68
C. Perancangan Desain Broadcast Liga 1 Indonesia	92
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN UJI SIGNIFIKANSI DESAIN <i>BROADCAST</i> LIGA 1 2019 DAN 2023/2024	96
A. Penerapan Elemen Visual dalam Desain Broadcast Liga 1 2019	96
B. Penerapan Elemen Visual dalam Desain Broadcast Liga 1 2023/2024 ..	102
C. Uji Signifikansi Mann Whitney	110
1. Uji Prasyarat.....	110
2. Uji Mann-Whitney	112
D. Hasil dan Pembahasan Uji Signifikansi Mann Whitney	116
1. Hasil Uji Signifikansi Mann Whitney	116
2. Pembahasan Uji Signifikansi	116
BAB IV PENUTUP	120
A. Kesimpulan	120
B. Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN.....	128

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Penerbit Nuansa.
- Anwar, A. (2009). Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel. In *IAIT Press*.
- Arumdani, Y. (2023). *Analisis Elemen Visual Infografis Covid-19 Pada Website Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan (Litbangkes) Kemenkes Edisi Tahun 2020 Pada Website Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan (Litbangkes)*.
- Liga Indonesia Baru. (2024). *BRI Liga 1*. https://ligaindonesiabarubaru.com/fixtures/index/BRI_LIGA_1_2023-2024
- Bee Wah, Y., & Mohd Razali, N. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(November), 21–33.
- Binus. (2022). *60 30 10 Color Rule*. <https://sis.binus.ac.id/2022/06/06/60-30-10-color-rule/>
- Cendra, R. (2016). *Pengaruh Menonton Pertandingan Sepakbola di Televisi Terhadap Perilaku Sosial Anak dalam Bermain Sepakbola*. 71–78.
- Coskun, L. (2023). *About TV Branding*. <https://www.newsbroadcastdesign.com/about-tv-branding>
- Creswell, J. W. (2013). Qualitative Inquiry And Research Design: Choosing Among Five Approaches. In *Jurnal Sains dan Seni ITS* (Vol. 6, Issue 1). <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE.
- Delacre, M., Lakens, D., & Leys, C. (2017). Why psychologists should by default use welch’s t-Test instead of student’s t-Test. *International Review of Social*

- Psychology*, 30(1), 92–101. <https://doi.org/10.5334/irsp.82>
- Dewi, R. M. (2020). *Studi Komparatif Desain Sampul Majalah Tempo Era Orde Baru Dan Era Reformasi (Studi Kasus Korupsi Tahun 1994 Dan 2017)*.
- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: A guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10(2), 486–489. <https://doi.org/10.5812/ijem.3505>
- Mann, H. B., & Whitney, D. R. (1947). On a Test of Whether one of Two Random Variables is Stochastically Larger than the Other. *The Annals of Mathematical Statistics*, 18(1), 50–60. <https://doi.org/10.1214/aoms/1177730491>
- Miles, M., & Huberman, M. (1994). *Qualitative Data Analysis: an Expanded Sourcebook*. SAGE.
- Motion Array. (2019). 7 Broadcast Design Terms You Should Know. <https://motionarray.com/learn/motion-design/broadcast-design-terms/>
- Nachar, N. (2008). The Mann-Whitney U: A Test for Assessing Whether Two Independent Samples Come from the Same Distribution. *Tutorials in Quantitative Methods for Psychology*, 4(1), 13–20. <https://doi.org/10.20982/tqmp.04.1.p013>
- Prakosa, G. (2010). *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia* (1st ed.). Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta : Yayasan Visual Indonesia.
- Pratiwi, F. R. (2022). *Strategi Visual Karya Erindwia pada Akun Instagram “SYNCHRONIZEFEST” dan Pengaruhnya sebagai Media Promosi*. ISI Surakarta.
- Pušnik, N., & Možina, K. (2010). Graphics in Television Broadcast Presented in Aspect Ratio 16 : 9. *ResearchGate*.
- Samara, T. (2007). *Design Elements: A Graphic Style Manual*. Rockport Publishers.
- Sembiring, E. B., Suhendra, J. E., & Dharsono, P. (2021). Rancang Bangun dan Analisis Opening Bumper Program TV dalam bentuk Motion Graphic (Studi Kasus: Bincang Santai di iNews TV Batam). *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 5(1), 121–135. <https://doi.org/10.30871/jamn.v5i1.2880>

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, H. Z. (2019). *Peran Motion Graphic Designer Riau Televisi Dalam Menyajikan Program Bursa Niaga*. 3755, 1–25. https://repository.uin-suska.ac.id/23040/1/SKRIPSI_GABUNGAN.pdf
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna: Penerapan Pada Desain*. Remaja Rosdakarya.
- The Nielsen Company (US) LLC. (2022). *What Fans Want: The 2022 World Football Report*. 10.
- Transfermarkt. (2024). *Liga 1 Indonesia*. <https://www.transfermarkt.co.id/go-jek-traveloka-liga-1/rekordspiele/wettbewerb/IN1L>
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). *Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia*. 1(2).
- Wicaksono, A. (2020). *Klub dengan Jumlah Penonton Terbanyak di Liga 1 2019*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/28/klub-dengan-jumlah-penonton-terbanyak-di-liga-1-2019>
- Zelansky, P., & Fisher, M. P. (1984). *Design Principles and Problems*. Holt, Rinehart, and Winston.
- Zulfikar, F. (2022). *10 Olahraga Paling Populer di Dunia, Mana yang Kamu Suka?* <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6002092/10-olahraga-paling-populer-di-dunia-mana-yang-kamu-suka>