

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia terdapat beberapa aplikasi penayangan film, namun aplikasi tersebut berasal dari luar negeri dan lebih banyak berisi film-film buatan luar negeri daripada film lokal buatan Indonesia. Aplikasi buatan luar negeri yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia antara lain yaitu Netflix, Disney+ Hotstar, Viu, Iflix, WeTv, HOOQ, dan masih banyak lagi[1]. Akibat dari fenomena tersebut, masyarakat Indonesia lebih mengenal aplikasi dan film buatan luar negeri daripada aplikasi maupun film lokal Indonesia. Padahal pada kenyataannya dunia perfilman lokal Indonesia saat ini sudah mengalami perkembangan yang pesat[2]. Menurut data yang dihimpun oleh IDN Times, terdapat 411 responden melalui media *survey* elektronik yang disebar ke seluruh Indonesia sepanjang bulan Juli 2019. Sebanyak 61,6% berjenis kelamin perempuan dan 38,4% berjenis kelamin laki-laki. Rentang usia antara 20 – 27 tahun sebanyak 51,6%, usia 28 – 35 tahun sebanyak 12,9%, dan usia >35 tahun sebanyak 1,5%. Menurut *survey* tersebut, sebanyak 72,1% orang menyukai film Indonesia dan sebanyak 27,9% orang tidak menyukai film Indonesia. Dan yang terakhir, sebanyak 48,4% orang berminat untuk menonton film Indonesia di bioskop, sementara sisanya yaitu sebanyak 51,6% tidak berminat untuk menonton film Indonesia di bioskop[3]. Kesimpulan dari data di atas yaitu bahwa masyarakat memiliki minat yang tinggi terhadap film lokal Indonesia, namun tidak berminat untuk menonton film lokal Indonesia di bioskop.

Sejalan dengan tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap film, kebutuhan akan fasilitas yang berfungsi untuk mewadahi dan mendukung perkembangan kreatifitas para produsen film maupun komunitas perfilman di Indonesia sangat diperlukan. Salah satu contohnya yaitu di Kabupaten Banyumas yang terdapat banyak produsen film lokal maupun komunitas perfilman lokal. Para pegiat perfilman di Kabupaten Banyumas menyalurkan kreatifitasnya dengan mengadakan kegiatan nonton bareng film lokal yang berkolaborasi dengan *Creative Hub* yang ada di Kabupaten Banyumas maupun pemerintah desa setempat (*Wawancara dengan Akhsan, 2024*).

Namun para pegiat perfilman di Kabupaten Banyumas belum memiliki sebuah wadah yaitu aplikasi *mobile* yang mudah diakses oleh semua orang, untuk memperkenalkan film-film lokal yang mereka buat. Oleh karena itu, perlu adanya perancangan *User Interface (UI)* aplikasi *streaming* film lokal dari Banyumas yang berfungsi sebagai media promosi film lokal Kabupaten Banyumas (*Wawancara dengan Qudus, 2024*). Dengan adanya *UI* berbasis *mobile app* masyarakat dan komunitas pegiat film lebih mudah dalam mengakses dan menemukan suatu informasi film terbaru, serta profil dari komunitas yang membuat film, selaras dengan pesatnya perkembangan dalam sektor digital yang dicanangkan oleh Pemerintah Pusat terhadap peraturan di setiap Daerah[4]. *UI* pada aplikasi *mobile* merupakan tampilan grafis yang dirancang pada aplikasi ponsel genggam yang berguna untuk membantu dan memudahkan pengguna dalam memahami dan berinteraksi pada fitur-fitur yang ada di dalamnya. Dengan tampilan grafis yang baik dapat meningkatkan kenyamanan pengguna saat mengoperasikan aplikasi *mobile*[5].

Selain itu perancangan *UI* berbasis *mobile app* ini juga mengedepankan kerahasiaan aset karya sehingga informasi yang ada pada *mobile app* tersebut terjaga kerahasiaannya. Desain *UI* memiliki peran yang sangat penting dalam merancang sebuah *platform* penyedia informasi.

Warna yang akan digunakan pada tampilan *UI* juga mengusung tema gelap, elegan, dan simpel. Hal tersebut dimaksudkan untuk menjaga kesehatan mata pengguna agar pengguna merasa nyaman saat menonton film dengan durasi yang cukup lama, selain untuk menjaga kesehatan bagi mata pengguna, aspek kesehatan lainnya memudahkan pengguna dengan gangguan penglihatan sehingga mudah membaca teks maupun film. Penggunaan dominasi warna gelap dalam pengembangan *UI* juga memiliki nilai lebih dalam berbagai aspek, diantaranya keterbacaan tulisan yang lebih mudah dengan perbedaan kontras warna latar belakang dengan warna *font* teks yang ditampilkan, menjaga kesehatan pada layar ponsel genggam pengguna sehingga tidak cepat mengalami penurunan kualitas visual, mengoptimalkan pemakaian daya baterai pada ponsel genggam menjadi lebih hemat sehingga usia pakai dan kualitas baterai ponsel genggam menjadi lebih baik[6].

Nantinya aplikasi tersebut akan diberi nama “Gampil”, yang di mana kata tersebut tersusun dari dua kata yaitu “Gambar” dan “Pilem”. *Gampil* memiliki makna “mudah” dalam Bahasa Jawa Krama, sementara *Pilem* biasanya disebut saat masyarakat Banyumas melafalkan kata film. Dengan nama “Gampil” diharapkan dapat mempermudah produser film atau komunitas perfilman di Kabupaten Banyumas dalam memperkenalkan karya mereka kepada masyarakat. Kemudian aplikasi “Gampil” akan berisi Sejarah mengenai produser maupun komunitas film lokal Banyumas, pengkategorian *genre* film yang ada, fitur rotasi layar, *subtitle*, dan kualitas gambar penayangan.

UI pada aplikasi “Gampil” nantinya akan tersedia fitur personalisasi untuk para pengguna, antara lain kustomisasi *personality* terutama di bagian pemilihan bahasa, mode terang ataupun gelap, *login* dan *sign up*, fitur berlangganan khusus film eksklusif, mode pengaturan, beranda, dan mesin pencarian. Berdasarkan pengaturan personalisasi yang akan penulis rancang, penulis menggunakan metode *User-Centered Design (UCD)*. *UCD* merupakan suatu metode *design* aplikasi yang di mana pada saat proses *design* melibatkan pengguna[7]. Metode tersebut cukup efektif dalam perancangan aplikasi “Gampil” karena dapat mengidentifikasi secara lebih terperinci karena pengguna memberikan masukan yang sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat menjadi jawaban atas permasalahan yang dirasakan pengguna saat menggunakan aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah yang terdapat di dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1. Bagaimana merancang *User Interface Mobile App* “Gampil” sebagai media promosi film lokal Banyumas dengan metode *UCD*?
- 1.2.2. Bagaimana media pendukung dalam perancangan *UI Mobile App* “Gampil” memposisikan diri sebagai media promosi yang dapat membantu mengenalkan film lokal di Banyumas?

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah mempertimbangkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1. Perancangan aplikasi “Gampil” dimaksudkan untuk merancang *UI* dengan memperhatikan aspek desain dengan fitur yang padat dan lengkap, tetapi masih mudah untuk digunakan berdasarkan acuan dari metode *UCD*. Sehingga dapat menjadi sarana media promosi film lokal di Banyumas yang berlandaskan kepada masukan kebutuhan pengguna dalam menjalankan aplikasi.

1.3.2. Metode pendukung yang digunakan dalam perancangan *UI* aplikasi “Gampil” dalam memposisikan diri sebagai media promosi yang dapat membantu mengenalkan film lokal di Banyumas, adalah metode *User-Centered Design (UCD)*. Media pendukung yang digunakan untuk mendukung perancangan *UI* Mobile App “Gampil” menggunakan media *Below The Line (BTL)*.

1.4 Batasan Perancangan

Dalam perancangan ini, batasan perancangan *UI* aplikasi “Gampil” adalah sebagai berikut:

1.4.1. Dalam perancangan ini, *UI* yang akan dibuat adalah *UI* untuk aplikasi *mobile*.

1.4.2. Desain *UI mobile app* “Gampil”, menerapkan metode *UCD*

1.4.3. Batas jangkauan pada perancangan ini adalah Kabupaten Banyumas.

1.4.4. Perancangan *UI* sebatas hingga tahap *prototype*, menggunakan aplikasi Figma

1.4.5. Pada perancangan ini target *audiens* berada dikisaran umur 20 hingga 50 tahun

1.4.6. Hasil akhir perancangan *UI mobile app* “Gampil” masih memerlukan penyempurnaan secara bertahap

1.4.7. Menyusun media pendukung dengan berdasarkan teori dari media *Below The Line (BTL)*

1.4.8. Media pendukung yang digunakan untuk membantu mempromosikan *UI mobile app* “Gampil”, seperti *sticker pack*, Poster A3+, *tissue box*, bantal leher, gelas *tumbler*, *reed diffuser*.

1.5 Manfaat Penelitian

A. Universitas

Universitas berperan aktif sebagai media promosi aplikasi “Gampil” dan komunitas film yang berada di Kabupaten Banyumas sesuai dengan nilai budaya Universitas Telkom yaitu HEI. HEI merupakan nilai mulia yang berdiri untuk harmoni (*Harmony*), keunggulan (*Excellence*), dan integritas (*Integrity*), dalam perancangan ini nilai aspek dari HEI yang diambil yaitu *Harmony*[8].

B. Keilmuan DKV

Menjadi sarana referensi bagi mahasiswa untuk merancang program sejenis pada masa mendatang. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi literatur mahasiswa yang sedang menjalankan studi, khususnya dalam konteks pengembangan program rancangan *UI* sebagai media promosi.

C. Masyarakat

Menjadi sarana dalam mencari informasi bagi masyarakat dan komunitas penggiat film untuk mengakses informasi mengenai penayangan film lokal di Banyumas.