

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan ekonomi nasional dalam beberapa tahun terakhir tidak terlepas dari kontribusi sektor ekonomi kreatif yang semakin signifikan. Berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf), nilai tambah sektor ekonomi kreatif Indonesia telah mencapai 55,65% dari target tahun 2024, yang menunjukkan peran penting sektor ini dalam peningkatan Produk Domestik Bruto (PDB) nasional [1]. Kemajuan ini mencerminkan bahwa sektor ekonomi kreatif tidak hanya menjadi penopang ekonomi di tingkat nasional, tetapi juga berkembang di berbagai daerah di Indonesia.

Salah satu wilayah yang menunjukkan perkembangan positif dalam sektor ekonomi kreatif adalah Provinsi Jawa Tengah, khususnya Kabupaten Banyumas. Disorapar Jawa Tengah mencatat pada tahun 2024, 3 sub sektor yang mengalami pertumbuhan signifikan sekaligus menjadi unggulan ekonomi kreatif Jawa Tengah yaitu, fashion (40,40%), kuliner (30,01%) dan kriya (15,00%). Namun, untuk sub sektor dengan pertumbuhan tertinggi yaitu pada sub sektor film (15%) dan animasi video (14%) [2]. Sebagai kabupaten dengan perkembangan positif pada sektor ekonomi kreatifnya posisi Banyumas di perkuat dengan di perolehnya penghargaan sebagai role model pada program KaTa Kreatif 2024 dari Kemenparekraf untuk sub sektor seni pertunjukan [3]. KaTa kreatif merupakan rangkaian *event* dari salah satu program unggulan Kemenparekraf/Baparekraf dalam upaya pengembangan Kabupaten/Kota kreatif di Indonesia. 4 kategori *role model* KaTa kreatif 2024 tersebut adalah, subsektor seni pertunjukan, subsektor film, animasi dan vidio (FAV), subsektor kriya, dan subsektor kuliner [3]. Pertumbuhan ekonomi kreatif di Banyumas tidak terbatas hanya pada satu subsektor kreatif seni pertunjukan, tetapi mencakup beberapa bidang lain. Bidang tersebut merupakan kegiatan-kegiatan kreatif seperti pameran seni rupa, seni tari, seni musik, workshop kriya, dan kegiatan kreatif lainnya terus berkembang di Banyumas.

Beragam kegiatan kreatif tersebut tidak hanya memperkaya ekosistem kreatif, tetapi juga mendorong partisipasi masyarakat dalam kegiatan ekonomi kreatif yang beragam. Hal ini sejalan dengan upaya Pemerintah Kabupaten Banyumas yang diatur dalam Peraturan Daerah Kabupaten Banyumas Nomor 5 Tahun 2021 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif [4]. Peraturan ini mengatur strategi pengembangan ekonomi kreatif melalui pemberdayaan komunitas, peningkatan kualitas sumber daya kreatif, serta penyediaan ruang-ruang kreatif.

Ruang kreatif atau *creative space* merupakan suatu tempat yang dirancang dan terbentuk dari kesamaan minat dan hobi terhadap hal-hal kreatif. Keberadaan ruang kreatif tidak hanya berorientasi pada pengembangan ide-ide kreatif, tetapi juga memiliki peran strategis dalam mendukung kemajuan di bidang budaya, teknologi, sosial, dan bisnis pada suatu wilayah. Berbagai gerakan dan kolaborasi lahir dari ruang-ruang kreatif, mulai dari kegiatan para penari, musisi, pelukis, penulis, desainer, fotografer, pembuat film, atau bidang kreatif lainnya, hingga biasanya terbentuklah sebuah komunitas kreatif [5]. Keanekaragaman komunitas dan kreativitas ini menimbulkan kebutuhan akan tempat yang dapat menjadi wadah sebagai ruang untuk berekspresi, bekerja lebih produktif, memperkenalkan dan mempromosikan karya kepada publik, serta membangun relasi dan kolaborasi dengan komunitas lain untuk menciptakan karya-karya baru dan mendorong perkembangan ekonomi kreatif lokal.

Saat ini, berbagai ruang kreatif mulai bermunculan, di wilayah perkotaan hingga kabupaten, untuk memfasilitasi kreativitas tidak hanya bagi komunitas kreatif tetapi juga masyarakat luas. Pemerintah Kabupaten Banyumas melalui program yang diselenggarakan oleh Dinporabudpar menyediakan fasilitas berupa ruang kreatif yang berfungsi sebagai tempat berekspresi, dalam mendukung ekosistem kreatif di Banyumas [6]. Hal ini juga telah dikonfirmasi melalui wawancara dengan Dimas Nurseto Adi, analis objek wisata pada Subkoordinator Bidang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banyumas, dalam wawancara tersebut disebutkan terdapat kurang lebih terdapat 18 ruang kreatif yang tersebar di Kabupaten Banyumas. Namun, penulis hanya mengambil 10 ruang kreatif sebagai sampel berdasarkan intensitas pemanfaatan ruang tersebut, seperti penyelenggaraan kegiatan musik, pameran, *workshop*, pertunjukan, dan

penayangan film. Sepuluh ruang kreatif tersebut meliputi Hetero Space Banyumas, Pendopo Sipanji Banyumas, Gedung Kesenian Suteja, Praketa Creative Hub, Coffee at Home, Karsadia Culture Space, Ruang Ide, Punkalan House, Alas House, dan Sarinah. Ruang-ruang ini berperan penting dalam mendukung aktivitas individu dan komunitas kreatif, sekaligus memperluas jejaring pelaku industri kreatif. Namun, hasil survei menunjukkan bahwa informasi terkait keberadaan dan pemanfaatan ruang-ruang kreatif di Banyumas tersebut masih terbatas di kalangan masyarakat.

Berdasarkan fenomena dan survei yang ada, Banyumas merupakan wilayah dengan potensi besar dalam perkembangan ekosistem kreatif. Hal ini didukung oleh pertumbuhan komunitas dan ruang kreatif yang terus berkembang. Namun, hasil survei melalui kuesioner tersebut menunjukkan adanya permasalahan, yaitu minimnya sumber informasi terkait ruang kreatif. Permasalahan tersebut muncul karena belum adanya media yang secara spesifik menyajikan kebutuhan informasi terkait ruang-ruang kreatif di Banyumas yang dibutuhkan oleh masyarakat ataupun komunitas kreatif, hal ini di sampaikan oleh Dimas Nurseto Aji. Kendala ini menjadi penghalang bagi masyarakat dan komunitas kreatif dalam memanfaatkan potensi ruang-ruang kreatif secara optimal.

Informasi saat ini berkembang pesat dan menjadi kebutuhan utama masyarakat, keberadaan media yang menyajikan informasi dan mudah di akses memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan ekosistem kreatif. Salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi tersebut adalah *website*, hal ini selaras dengan beberapa pendapat terkait pentingnya teknologi digital dalam mendukung pertumbuhan sektor kreatif. Sebagai *platform* berbasis internet, *website* menyediakan informasi yang dapat dijangkau kapan saja dan dari mana saja, menawarkan aksesibilitas dan efisiensi dalam penyebaran data, fungsinya mencakup promosi, komunikasi, dan pendidikan, yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk pariwisata, budaya, dan layanan publik [7]. Adanya fenomena dan hasil survei di atas, penting adanya perancangan sebuah *website* sebagai media informasi dalam mendukung perkembangan ekosistem kreatif lokal Banyumas.

Dengan adanya *website*, masyarakat dan komunitas kreatif dapat lebih mudah mengakses informasi terkait ruang kreatif. Selain itu, *website* sebagai *platform* digital juga memungkinkan transparansi informasi dan komunikasi interaktif, yang membantu meningkatkan partisipasi masyarakat dalam berbagai kegiatan kreatif, sosial dan ekonomi. Dalam merancang sebuah *website* sebagai *platform* yang menyediakan informasi, desain *user interface* (UI) memiliki peran penting. *User interface* atau antarmuka pengguna adalah bentuk tampilan grafis sebuah *website* yang berhubungan langsung dengan pengguna, *user interface* biasanya memuat tampilan grafis yang berisi gambar, ikon, tombol, teks, warna, dan *font* [8]. *User interface* tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga menjadi titik utama interaksi antara pengguna dan sistem. *User interface* dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan sebuah *website*, selain itu *user interface* berfungsi untuk memberikan kenyamanan pada pengguna saat menggunakan *website*, dan membuat tampilan *website* lebih menarik dari segi visual.

Sebagai solusi atas permasalahan yang diidentifikasi dalam latar belakang penelitian, penulis mengusulkan perancangan sebuah desain *user interface website* Loca Art Space menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Metode UCD merupakan metode desain yang berpusat pada pengguna [9]. Metode tersebut digunakan dalam perancangan ini karena dapat membantu peneliti dalam proses perancangan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat menjawab permasalahan pengguna.

Loca Art Space adalah sebuah *website* yang dirancang sebagai media informasi yang menyediakan informasi terkait ruang-ruang kreatif dan ekosistem kreatif di Banyumas. *Website* ini bertujuan menjadi sumber informasi yang mendukung perkembangan ekosistem kreatif lokal dengan memuat informasi terkait ruang kreatif di wilayah tersebut, termasuk lokasi, fasilitas, kapasitas, ketersediaan, jadwal kegiatan kreatif, artikel, hingga memuat informasi-informasi komunitas kreatif lokal. Nama Loca Art Space diambil dari kombinasi kata *Local*, *Art*, dan *Space*, yang mencerminkan identitas sebagai ruang kreatif seni lokal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan bahwa masalah dalam penelitian ini adalah;

1.2.1 Bagaimana merancang *user interface website* Loca Art Space menggunakan metode *User Centered Design* (UCD)?

1.2.2 Bagaimana merancangan media pendukung user interface website Loca Art Space?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan bahwa tujuan dalam penelitian ini adalah;

1.3.1 Untuk merancang *user interface website* Loca Art Space menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

1.3.2 Untuk merancang media pendukung *user interface website* Loca Art Space?

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan bahwa batasan masalah dalam penelitian ini adalah;

1.4.1 Desain *user interface website* Loca Art Space dirancang menggunakan metode UCD.

1.4.2 Desain *user interface* dirancang menggunakan *software* Figma.

1.4.3 Desain *user interface* yang dirancang hanya hingga tahap prototipe pada *software* Figma.

1.4.4 Desain *user interface* yang di rancang hanya digunakan di lingkup Kabupaten Banyumas.

1.4.5 Media pendukung yang digunakan untuk promosi *website* Loca Art Space hanya meliputi media poster cetak, *key chain*, *enamel pin*, stiker, instagram feed, dan instagram reel.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka di simpulkan bahwa manfaat penelitian ini adalah:

1.5.1 Keilmuan DKV

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dan referensi, terutama untuk mahasiswa Direktorat Kampus Purwokerto secara umum, khususnya bagi mahasiswa yang mengambil program studi Desain Komunikasi Visual dan mengambil proyek perancangan desain *User Interface (UI)*.

1.5.2 Perguruan Tinggi

Penelitian ini dapat mendukung dan selaras dengan salah satu nilai budaya perguruan tinggi yaitu *harmony*, karena dengan penelitian ini dapat mendukung sinergi dan kolaborasi pentahelix yaitu terciptanya kolaborasi antara pemerintah, masyarakat, akademisi, dunia usaha, dan media, sehingga tercipta harmoni dalam mendukung pengembangan ekosistem kreatif di Banyumas.

1.5.3 Masyarakat

Penelitian ini dapat membantu untuk mempermudah masyarakat dan komunitas kreatif Banyumas dalam mengakses informasi terkait ruang-ruang kreatif dan ekosistem kreatif di Banyumas.