

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri film dan media di Indonesia mengalami pertumbuhan signifikan dalam satu dekade terakhir, ditandai dengan meningkatnya jumlah produksi film, festival lokal maupun internasional, serta berkembangnya rumah produksi independen. Peningkatan tersebut menuntut efisiensi manajemen produksi agar setiap tahapan, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pascaproduksi dapat berjalan dengan lancar. Namun, praktik dokumentasi produksi film di Indonesia masih banyak bergantung pada metode manual maupun file digital yang tersebar di berbagai platform, yang mengakibatkan permasalahan sinkronisasi, keterlambatan akses, kesalahan informasi, serta risiko kehilangan data. Masalah ini semakin kompleks ketika tim produksi beranggotakan banyak kru dengan peran berbeda, sehingga koordinasi informasi menjadi krusial. Dalam konteks ini, pengembangan sistem berbasis mobile yang terintegrasi muncul sebagai kebutuhan mendesak.

Penggunaan aplikasi mobile dalam berbagai domain telah terbukti mampu meningkatkan efisiensi kerja dan kualitas kolaborasi. Penelitian Hussain dan Mkpjojiogu [1] menunjukkan bahwa usability merupakan faktor penentu utama keberhasilan aplikasi video streaming, terutama terkait dengan kualitas tampilan, latensi, dan kemudahan navigasi. Hal ini mengimplikasikan bahwa aplikasi produksi film berbasis mobile pun harus memenuhi standar usability tinggi agar dapat diadopsi secara efektif oleh pengguna. Studi lain yang dilakukan oleh Ntoa et al [2]. memperkuat temuan ini dengan menekankan bahwa kontribusi konten melalui aplikasi mobile dapat meningkatkan loyalitas dan kepuasan pengguna, asalkan desain antarmuka sesuai dengan kebutuhan profesional. Dengan demikian, aspek pengalaman pengguna (user experience) dan usability tidak hanya berfungsi sebagai elemen teknis, tetapi juga sebagai faktor psikologis yang memengaruhi adopsi teknologi oleh kru film.

Kebutuhan akan sistem kolaboratif juga semakin mendesak. Tang et al [3]. menunjukkan bahwa platform kolaborasi multimedia berbasis web memungkinkan integrasi informasi secara real-time dengan konteks kerja yang dinamis. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa dalam produksi film, aplikasi berbasis mobile harus mampu menghubungkan berbagai divisi seperti sutradara, kameramen, sound engineer, dan art director, agar koordinasi dapat berlangsung tanpa hambatan waktu maupun lokasi. Rezaee et al [4]. juga menekankan pentingnya evaluasi usability sejak tahap perancangan, karena kegagalan pada fase ini dapat menghambat penerapan aplikasi dalam domain yang kompleks. Evaluasi usability yang sistematis tidak hanya memastikan kemudahan penggunaan, tetapi juga meminimalkan risiko kesalahan yang dapat berpengaruh pada hasil produksi.

Selain itu, literatur terbaru mengidentifikasi tantangan baru yang dihadapi aplikasi mobile modern. Sebagaimana dibahas dalam studi mengenai tren usability [5], pengembang aplikasi kini dituntut untuk mempertimbangkan integrasi kecerdasan buatan (AI), interaksi multimodal, serta kompatibilitas lintas-perangkat. Dalam konteks produksi film, hal ini dapat berarti integrasi fitur otomatisasi pencatatan, analisis metadata, serta interoperabilitas antar perangkat mobile dan desktop. Hal ini sejalan dengan kerangka konseptual yang diajukan Harrison et al. [6], yang menyatakan bahwa efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna merupakan indikator utama kualitas aplikasi mobile. Kerangka ini memberikan landasan teoritis yang kuat untuk menilai sejauh mana aplikasi produksi film mobile dapat memenuhi kebutuhan profesional di lapangan.

Dalam praktik produksi audiovisual, Weinlich dan Semerádová [7] menunjukkan bahwa perangkat mobile sudah mulai digunakan untuk produksi dan pascaproduksi video. Namun, penelitian tersebut juga menyoroti keterbatasan perangkat mobile dalam menjaga kualitas output serta konsistensi workflow. Fakta ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk merancang aplikasi yang tidak hanya memfasilitasi pencatatan data produksi, tetapi juga selaras dengan alur kerja profesional. Di sisi lain, integrasi teknologi kontekstual seperti location-aware dan multimedia messaging terbukti mampu memperkuat dimensi kolaboratif aplikasi mobile [8]. Fitur semacam ini relevan bagi kru film yang bekerja di berbagai lokasi dan memerlukan koordinasi cepat.

Aspek desain konten juga tidak dapat diabaikan. Boiano, Bowen, dan Gaia [9] dalam studi tentang aplikasi promosi budaya menemukan bahwa usability dan desain konten yang tepat dapat meningkatkan interaksi serta kepuasan pengguna. Temuan ini meskipun berasal dari domain non-produksi, tetap relevan karena menegaskan bahwa konten dan tampilan antarmuka yang sesuai berperan penting dalam menarik dan mempertahankan pengguna. Penelitian Jaber, AlTarawneh, dan Humayoun [10] lebih lanjut menekankan bahwa kolaborasi berbasis mobile juga dipengaruhi oleh interaksi visual dan pengaturan fisik tim, yang berarti perancangan aplikasi produksi film tidak hanya berfokus pada fitur digital, tetapi juga pada bagaimana aplikasi tersebut mendukung dinamika kerja kolektif di lapangan.

Berdasarkan tinjauan tersebut, jelas bahwa terdapat kesenjangan antara praktik dokumentasi produksi film di Indonesia dengan potensi solusi yang ditawarkan teknologi mobile. Sebagian besar literatur terdahulu telah membuktikan pentingnya usability, kolaborasi real-time, serta desain konten yang adaptif dalam mendukung produktivitas. Namun, penelitian yang secara spesifik membahas pengembangan aplikasi produksi film berbasis mobile, terutama dengan pendekatan Design Thinking, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan antarmuka Film Production Report berbasis mobile dengan tujuan menyediakan sistem dokumentasi dan kolaborasi yang lebih efisien, usable, serta sesuai dengan kebutuhan praktis kru produksi film di Indonesia. Dengan menggabungkan metode Design Thinking dan prinsip Usability, aplikasi film production report berbasis mobile yang dirancang untuk PH Marunaka diharapkan dapat memberikan solusi praktis. Aplikasi ini memungkinkan pengguna menginput catatan produksi melalui smartphone atau tablet, baik secara online maupun offline. Data yang diinput akan disimpan dengan aman di cloud storage dan dapat dikirimkan ke email pengguna dalam format PDF atau Excel. Diharapkan aplikasi ini tidak hanya mempermudah proses pencatatan tetapi juga meningkatkan kualitas hasil akhir film yang diproduksi oleh PH Marunaka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana perancangan *User Interface* pada aplikasi Film Production Report berbasis Mobile dengan menggunakan pendekatan Design Thinking?
- b) Bagaimana pengujian usability prototype untuk menghasilkan User Experience

1.3 Tujuan Penelitian

- a) Mengimplementasikan *Design Thinking* pada perancangan UI pada aplikasi Film Production Report
- b) Menguji Prototype dengan menggunakan *System Usability Scalle* dan mengetahui hasil pengujian Prototype aplikasi *Film Production Report*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

- a) Manfaat akademis: Penelitian ini akan memberikan kontribusi teoritis dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, khususnya dalam pengembangan aplikasi mobile. Dengan fokus pada PH Marunaka, penelitian ini tidak hanya menyumbangkan pengetahuan baru tetapi juga menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan efisiensi produksi dalam industri kreatif di Indonesia. Temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk studi lebih lanjut dalam penerapan teknologi informasi di sektor film.
- b) Manfaat praktis bagi industri film: Aplikasi Film Production Report yang dikembangkan melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi PH Marunaka. Dengan meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam proses produksi film, tim produksi di PH Marunaka

akan lebih mampu mengoptimalkan waktu, sumber daya, dan komunikasi antar anggota. Hal ini akan mempercepat penyelesaian proyek film, mengurangi biaya produksi yang tidak perlu, dan secara keseluruhan meningkatkan kualitas hasil akhir film yang dihasilkan.

- c) Manfaat sosial: Peningkatan efisiensi yang dihasilkan dari penggunaan aplikasi Film Production Report berbasis mobile akan memberikan manfaat sosial yang signifikan bagi PH Marunaka dan industri film secara umum. Dengan kemampuan untuk memproduksi film lebih cepat dan lebih efektif, PH Marunaka dapat meningkatkan jumlah film yang diproduksi serta mendiversifikasi konten. Ini tidak hanya akan menciptakan peluang kerja baru di lingkungan sekitar, tetapi juga berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi di sektor industri film di Malang. Selain itu, film yang dihasilkan dengan efisiensi lebih tinggi akan memberikan pengalaman tontonan yang berkualitas bagi penonton, meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap film sebagai bentuk seni dan hiburan.

1.5 Batasan Penelitian

Agar tidak terlalu menyimpang dari fokus penelitian, Peneliti membuat batasan penelitian. Adapun beberapa Batasan Penelitian tersebut diantaranya adalah

- a) Penelitian ini berfokus pada rancangan dan pembuatan prototype dari aplikasi Film Production Report dengan menggunakan metode *design thinking*.
- b) Penelitian ini tidak mengimplementasikan baik bagian front end maupun back end.