

**PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI DAN MEDIA EKSIBISI
FILM KARYA MAHASISWA PRODI FILM DAN TELEVISI
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
BERBASIS WEBSITE**

LAPORAN PENELITIAN TERAPAN



Logo Perguruan Tinggi

Ketua Peneliti

Nama : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn.

NIP : 197801062005011001

NIDN : 0006017804

Anggota I:

Nama : Dedi Eko Nurcahyo, M.Eng.

NIP : 198912082018031001

NIDN : 0008128907

Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan
Pelaksanaan Program Penelitian Terapan Tahun Anggaran 2022 Nomor:
745/IT6.2/PT.01.03/2022 tanggal 23 Mei 2022

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

November 2022

ABSTRAK

Setiap tahun dan setiap angkatan mahasiswa Program Studi S-1 Film dan Televisi pasti menghasilkan video atau film pendek sebagai *output* dari mata kuliah produksi ataupun mata kuliah yang lain. Ada beberapa permasalahan yang muncul ketika hasil karya produksi mahasiswa sudah selesai diproduksi dan juga dikumpulkan ke dosen pengampu diantaranya adalah tidak adanya media informasi bagi masyarakat umum terutama untuk prodi maupun institut untuk mengakses hasil karya mahasiswa, pengarsipan file yang kurang terorganisir, bentuk fisik penyimpanan file bisa saja rusak ataupun hilang, dan belum ada sarana eksibisi bagi karya mahasiswa.

Pengembangan Website muncul sebagai salah satu solusi dari beberapa kendala yang disebutkan diatas untuk mempermudah dalam pengarsipan karya-karya mahasiswa, media informasi, dan juga sebagai media eksibisi karya mahasiswa Prodi Film dan TV ISI Surakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R & D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Impelentation* dan *Evaluation*).

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 50 responden yang mengakses website prodifilmtv.com dengan skala 5, skor untuk kecepatan akses mencapai 4,04 atau dalam kategori sangat cepat, skor untuk kemudahan dibaca mencapai 4 atau dalam kategori sangat mudah dibaca, skor untuk antarmuka mencapai 3,76 atau dalam kategori sesuai, skor untuk pemutaran video mencapai 3,98 atau dalam kategori lancar, skor untuk tampilan homepage mencapai 3,64 atau dalam kategori bagus, dan skor untuk kombinasi warna mencapai 3,58 atau dalam kategori bagus.

Keywords : Website, Eksibisi karya, Film

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penelitian pemula dengan judul Pengembangan Media Informasi dan Media Eksibisi Film Karya Mahasiswa Prodi Film dan Televisi Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta Berbasis Website ini dapat terselesaikan. penelitian ini merupakan langkah yang perlu ditempuh untuk memberikan kemudahan bagi dosen dan mahasiswa dalam melakukan pendistribusian dan pengaksesan film-film karya mahasiswa.

Hasil yang didapat dari penelitian ini nantinya bisa dijadikan portofolio mahasiswa beberapa mata kuliah praktik lainnya. Terkait dengan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ketua Lembaga Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan Pengembangan Pendidikan (LPPMPP) ISI Surakarta, Dr. Sunardi S.Sn.,M.Sn berserta staf dan jajarannya. Penulis juga sampaikan ucapan terima kasih kepada bapak Hendri Novianto selaku Tim ahli media, Dedi Eko Nurcahyo sebagai asisten peneliti, serta para mahasiswa Prodi Film dan televisi yang berperan membantu penelitian ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak terkait yang telah mendukung kegiatan Penelitian terapan ini. Laporan Kegiatan Penelitian Terapan ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu penullis mengharapkan adanya kritik dan saran supaya di kemudian hari dapat dilakukan perbaikan.

Surakarta, 11 November 2022

Ketua Pelaksana



Cito Yasuki rahmad

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Urgensi Penelitian.....	4
E. Inovasi yang Ditargetkan	4
F. Manfaat Penelitian	4
G. Luaran	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Hasil Penelitian yang Relevan	11
BAB III. METODE PENELITIAN	15
A. Fishbone Diagram.....	15
B. Metode Penelitian	16
BAB IV. PEMBAHASAN.....	19
A. Analisis Materi.....	19
B. Analisis Media Teknologi.....	20
C. Desain Website	23
D. Pengembangan <i>Prototype</i> Produk.....	26
E. Tahap Pelaksanaan.....	31
F. Tahap Evaluasi.....	35
BAB V. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	36
DAFTAR PUSTAKA	37
Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian Terapan (untuk tahun berjalan/6 bulan efektif).....	38
Lampiran 2. Biodata Peneliti	43
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Peneliti.....	47
SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITIAN TERAPAN	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Distribusi Domestik di Indonesia.....	8
Gambar 2.3 Pemasaran film indie.....	13
Gambar 3.1. Fishbone diagram	15
Gambar 3.2. Model ADDIE	16
Gambar 4.1. Buku Bikin Sendiri Blog Dengan Blogger Untuk Pemula.....	19
Gambar 4.2. CMS (Content Management System)	20
Gambar 4.3. Blogger logo	21
Gambar 4.4. Youtube	22
Gambar 4.5 desain layout website	24
Gambar 4.6. Desain isi konten	25
Gambar 4.7. Tampilan website dilihat dari desktop PC dan HP/ smartphone	26
Gambar 4.9. Icon pada menu utama.....	27
Gambar 4.10. Menu utama.....	28
Gambar 4.11. Postingan/halaman website	28
Gambar 4.12. Trending post	29
Gambar 4.13. Sharing postingan ke media social atau ke aplikasi lain	29
Gambar 4.14. Akun media sosial Prodi Film dan televisi.....	30
Gambar 4.15. Sidebar.....	30
Gambar 4.16. Footer website prodifilmstv.com	31
Gambar 4.17. Diagram pie kecepatan akses	31
Gambar 4.18. Hasil respon kemudahan dibaca (readability)	32
Gambar 4.19. Hasil respon antarmuka	32
Gambar 4.20. Hasil respon pemutaran video	33
Gambar 4.21. Hasil respon Tampilan homepage	34
Gambar 4.22. Hasil respon pemilihan warna	34

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program Studi S-1 Film dan Televisi adalah unit pelaksana akademik Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta yang mempunyai tugas utama melaksanakan pendidikan dan pembelajaran akademis dan atau profesional dalam cabang ilmu perfilman dan pertelevisian. Profil lulusan prodi Film dan Televisi ISI Surakarta didedikasikan menjadi insan perfilman dan pertelevisian yang profesional, memiliki wawasan untuk mengembangkan budaya nusantara, berintegritas, memiliki etos kerja, mampu bekerja dengan baik di lingkungan industri film dan televisi, maupun lembaga lain yang memiliki unit audio visual, lembaga riset media, instansi pemerintahan di bidang deseminasi informasi, maupun mandiri sebagai wirausahawan. Maka dari itu mata kuliah dan SKS yang disusun di Prodi S-1 Film dan Televisi didasarkan pada profil lulusan tersebut.

Total SKS yang harus ditempuh mahasiswa di Program Studi S-1 Film dan Televisi adalah 144 SKS dengan rincian sebagai berikut: 9 mata kuliah di semester I dengan 23 SKS; 9 mata kuliah di semester II dengan 23 SKS; 9 mata kuliah di semester III dengan 22 SKS; 8 mata kuliah di semester IV dengan jumlah 22 SKS; 9 mata kuliah di semester V dengan 22 SKS; 9 mata kuliah di semester VI dengan 22 SKS; 1 mata kuliah Kuliah Kerja Profesi di semester VII dengan 4 SKS; dan yang terakhir adalah Tugas Akhir di semester VIII dengan 6 SKS. Dari beberapa mata kuliah yang harus ditempuh oleh mahasiswa di Program Studi S-1 Film dan Televisi diantaranya ada mata kuliah yang *output* dari mata kuliahnya diharuskan membuat produksi sebuah film atau video dokumenter yaitu mata kuliah Produksi Drama Film dan Televisi, Produksi Non Drama Film dan Televisi, dan Produksi Dokumenter Film dan Televisi. Tidak menutup kemungkinan selain mata kuliah produksi juga ada yang outputnya berupa karya audio visual berupa film pendek.

Setiap tahun dan setiap angkatan mahasiswa Program Studi S-1 Film dan Televisi pasti menghasilkan video atau film pendek sebagai output dari mata kuliah produksi ataupun mata kuliah yang lain. Video karya mahasiswa disimpan dalam bentuk kepingan DVD ataupun hardisk yang dimiliki oleh pribadi mahasiswa dan

juga dikumpulkan pada masing-masing dosen pengampu sebagai bentuk pertanggungjawaban tugas akhir mata kuliah oleh mahasiswa. Ada beberapa permasalahan yang muncul ketika hasil karya produksi mahasiswa sudah selesai diproduksi dan juga dikumpulkan ke dosen pengampu diantaranya adalah:

1. Tidak adanya media informasi bagi masyarakat umum terutama untuk prodi maupun institut untuk mengakses hasil karya mahasiswa.

Film pendek maupun video dokumenter karya mahasiswa hanya bisa diakses ataupun ditonton oleh mahasiswa yang melakukan produksi dan juga dosen pengampu saja. Padahal bisa saja video hasil karya mahasiswa ditonton oleh khalayak umum ataupun adik kelas angkatan sebagai bahan pembelajaran dan juga sarana promosi agar bisa menarik minat peserta didik baru agar mau kuliah di Program Studi S-1 Film dan Televisi ISI Surakarta.

2. Pengarsipan file yang kurang terorganisir.

Dosen pengampu sebagai muara tempat pengumpulan karya tugas akhir mata kuliah produksi berupa video yang dikumpulkan dalam bentuk keping DVD maupun hardisk dan juga pengumpulan secara online terkadang kurang memperhatikan dalam masalah pengarsipan. Pengarsipan penting dilakukan agar mempermudah dalam pencarian file yang dibutuhkan.

3. Bentuk fisik penyimpanan file bisa saja rusak ataupun hilang.

Pengumpulan tugas akhir mata kuliah produksi video karya mahasiswa biasanya dikumpulkan melalui kepingan DVD ataupun file yang disimpan dalam Flasdisk maupun hardisk. Kepingan DVD ataupun hardisk bisa saja rusak karena sering digunakan ataupun hilang. Jika DVD maupun hardisk yang berisi data karya mahasiswa hilang maka tidak ada lagi *back up* file, dan ini sangat merugikan.

4. Belum ada sarana eksibisi bagi karya mahasiswa.

Untuk memperlihatkan atau menampilkan karya mahasiswa kepada khalayak ramai diperlukan sarana dalam distribusi karya film tersebut. Distribusi secara umum diartikan sebagai kegiatan menyalurkan barang atau jasa dari produsen kepada konsumen. Setelah film selesai dibuat selanjutnya dilakukan proses distribusi. Pada mata kuliah produksi di Program Studi S-1 Film dan Televisi, sementara distribusi film karya mahasiswa dilakukan secara mandiri. Mahasiswa

mencari sarana-sarana distribusi yang memungkinkan sesuai dengan budget yang mereka punya.

Website muncul sebagai salah satu solusi dari beberapa kendala yang disebutkan diatas. Website adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah website umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan. Dengan begitu akan ada media informasi untuk menampilkan karya mahasiswa, pengarsipan file yang lebih baik, file digital tidak akan hilang karena tersimpan secara online, dan juga bisa menjadi sarana distribusi bagi mahasiswa dalam menampilkan karya tugas akhir mata kuliah mereka.

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan diatas, penulis ingin mengembangkan website sebagai media informasi dan media distribusi dari karya mahasiswa. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi solusi bagi dosen pengampu untuk menyimpan dan juga pengarsipan dari karya-karya mahasiswa dan juga solusi bagi mahasiswa sebagai sarana distribusi karya video/film yang telah mereka buat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka untuk rumusan masalahnya adalah bagaimana mengembangkan media informasi dan media eksibisi film karya mahasiswa Program Studi S-1 Film dan Televisi Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta berbasis website?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Informasi dan Media Eksibisi Karya Mahasiswa Prodi Film dan Televisi Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta Berbasis Website” ini bertujuan:

1. Untuk mengembangkan website yang digunakan sebagai media informasi dan juga media eksibisi karya mahasiswa Prodi Film dan Televisi ISI Surakarta.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan website sebagai sarana penyampaian informasi dan juga eksibisi karya mahasiswa.

D. Urgensi Penelitian

Penelitian ini penting dan harus segera dilaksanakan untuk mengatasi banyaknya karya mahasiswa yang kurang terorganisir dan tidak tersipkan dengan baik dan juga sebagai sarana bagi mahasiswa untuk menampilkan/eksibisi karyanya agar bisa dilihat oleh khalayak umum. Dengan memanfaatkan website ini diharapkan mahasiswa, dosen pengampu, dan juga pihak yang terkait dalam distribusi film karya mahasiswa ini dapat dimudahkan dalam mendapatkan informasi, pengarsipan, dan juga eksibisinya.

E. Inovasi yang Ditargetkan

Inovasi yang ditargetkan dalam penelitian ini adalah pengembangan model pengarsipan karya mahasiswa yang sebelumnya dilakukan secara manual lewat pengumpulan hardisk maupun kepingan DVD menjadi bentuk digital berupa website yang lebih terorganisir dalam pengarsipan, tidak bisa rusak atau hilang, sebagai media informasi karya-karya mahasiswa film dan televisi bagi khalayak umum, sebagai media eksibisi film karya mahasiswa, dan juga sebagai media untuk data portofolio mahasiswa yang nantinya bisa digunakan dalam mencari pekerjaan.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan menambah pengalaman dalam menerapkan dan mengembangkan ilmu yang dipelajari.

2. Bagi dosen pengampu mata kuliah dengan output produksi video

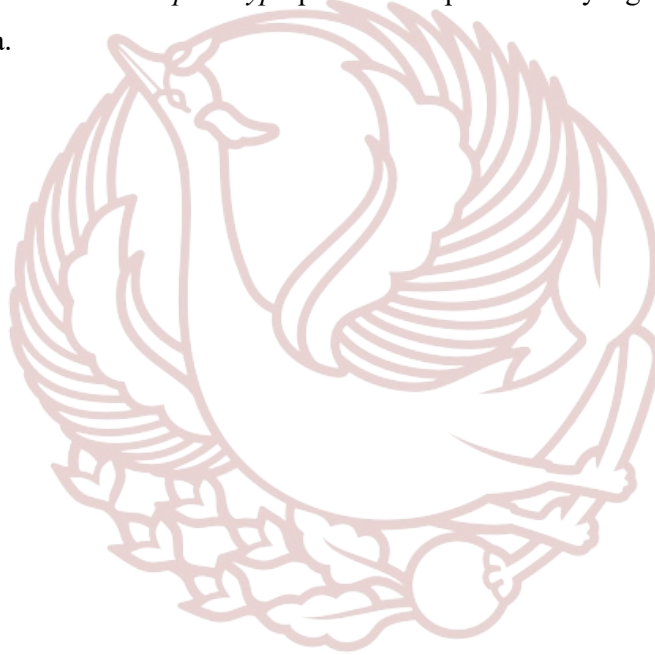
Mempermudah dalam pengumpulan dan pengarsipan file-file video karya mahasiswa sebagai produk tugas akhir mata kuliah.

3. Bagi mahasiswa

Menjadi salah satu sarana distribusi dan eksibisi dalam penyampaian produk audio visual yang bisa ditonton oleh khalayak ramai dan juga sebagai muara portofolio karya mahasiswa Prodi Film dan Televisi ISI Surakarta.

G. Luaran

Setiap kegiatan penelitian idealnya mempunyai manfaat nyata bagi masyarakat berupa solusi dari berbagai masalah yang diteliti. Demikian juga penelitian ini diharapkan mempunyai hasil yang solutif berupa luaran bagi perkembangan pendidikan di Prodi Film dan Televisi, FSRD ISI Surakarta. Hasil luaran dari penelitian yang berjudul Pengembangan Media Informasi dan Media Eksibisi Karya Mahasiswa Prodi Film dan Televisi Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta Berbasis Website ini berupa laporan, HKI dan juga publikasi dalam jurnal ilmiah sehingga dapat diakses oleh masyarakat secara luas. Selain itu, peneliti juga akan mencoba membuat *prototype* produk berupa website yang berisi karya-karya mahasiswa.



BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Informasi

Informasi tidak akan lepas dari kehidupan sehari-hari manusia. Ada beragam teori tentang informasi menurut para ahli yang berusaha mengungkapkan pengertian tentang “informasi” yang dapat dipahami oleh banyak orang secara sederhana. Menurut Gordon B. Davis dalam bukunya yang berjudul *Management Information System*, informasi adalah sebuah data yang sudah diproses menjadi bentuk yang berguna bagi seseorang yang dijadikan sebagai acuan dalam mengambil keputusan di masa depan (Gordon, 1974). Sedangkan menurut Pendit mendefinisikan bahwa informasi adalah segala sesuatu bentuk pengetahuan yang terekam (Pendit, 2003). Dengan melihat beberapa pendapat para ahli, artinya informasi bisa saja ditemukan dalam berbagai bentuk berupa cetak maupun non cetak. Media cetak bisa berupa buku, koran, jurnal, laporan penelitian, dan lain-lain. Sedangkan media non cetak bisa berupa media online seperti ebook, media sosial, blog, website, dan lain-lain. Data-data yang merupakan informasi tersebut dapat membantu seseorang dalam mengambil suatu keputusan dalam menjawab persoalan yang sedang dihadapi.

Di era globalisasi saat ini informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Mau tidak mau setiap orang akan membutuhkan informasi jika ingin mengikuti perkembangan di daerah sekitarnya maupun lingkup yang lebih besar (global). Menurut Pawit, kebutuhan informasi merupakan suatu keadaan yang terjadi dimana seseorang merasa ada kekosongan informasi atau pengetahuan sebagai akibat tugas atau rasa ingin tahu (Pawit, 2004). Informasi diperlukan seseorang untuk pekerjaan, penelitian, rasa keingintahuan, rohaniyah, pendidikan dan lain-lain. Setiap individu mempunyai kondisi yang berbeda dalam kebutuhannya akan informasi berdasarkan lingkungannya, tingkat intelektualitas, pekerjaan, serta banyaknya informasi yang beredar saat ini.

Sumber informasi dapat dibagi menjadi 3 jenis yaitu (Pawit, 2004):

a. Sumber informasi Primer

Sumber informasi primer adalah sumber informasi yang berasal dari data utama yang paling asli. Sumber informasi primer adalah informasi yang muncul pertama.

b. Sumber informasi sekunder

Sumber informasi sekunder menyediakan informasi yang sudah dilakukan proses lain dari sumber informasi primer, seperti tafsiran.

c. Sumber informasi tersier

Sumber informasi tersier merupakan sumber informasi gabungan antara sumber informasi primer dan sekunder.

Informasi dapat disampaikan melalui media informasi. Media informasi adalah penyusunan kembali sebuah informasi sehingga menjadi suatu bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Media informasi biasanya berupa multimedia yaitu penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi, dan video.

2. Distribusi dan Eksibisi

Distribusi secara umum diartikan sebagai kegiatan menyalurkan barang dan jasa dari produsen kepada konsumen. Seseorang yang melakukan proses distribusi bisa disebut sebagai distributor. Pada industri perfilman, distribusi dilakukan setelah proses produksi film selesai. Proses distribusi merupakan bagian dari kegiatan ekonomi film yaitu produksi-distribusi-konsumsi. Distribusi film merupakan proses penyediaan film untuk dipertemukan antara penonton dengan film yang dimaksud. Strategi yang biasanya menjadi pertimbangan distributor antara lain:

a. Pangsa pasar (market share)

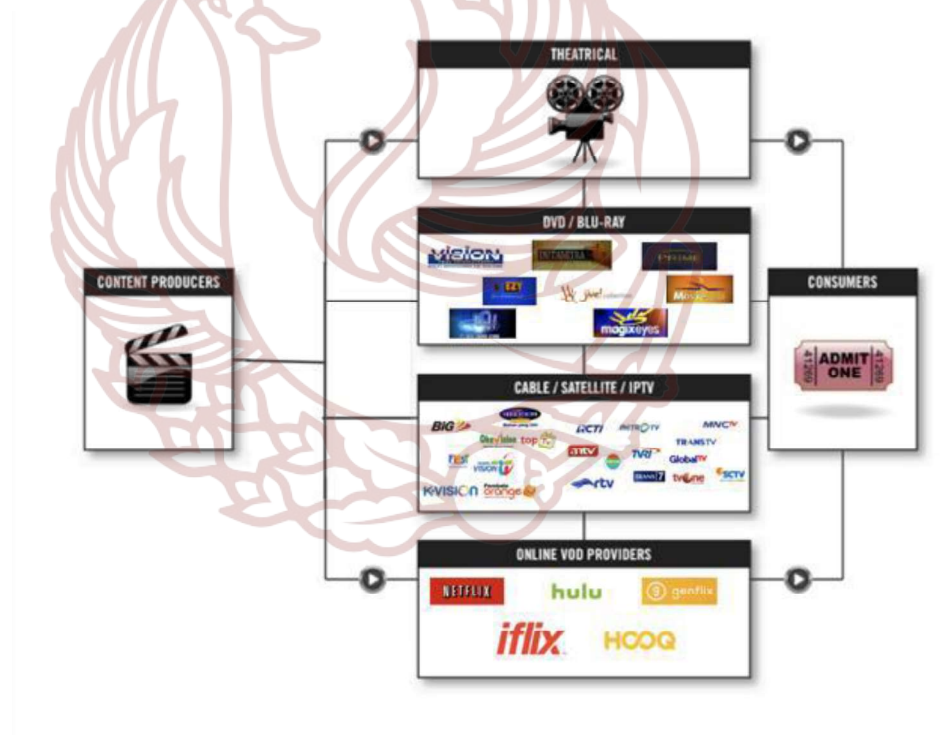
Pangsa pasar adalah bagaimana melihat film dalam menguasai atau mendominasi pasar. Proses pemasaran mempengaruhi bagaimana film tersebut mendominasi atau tidak dalam sebuah pasar distribusi. Pada proses pemasaran terjadi proses transaksional antara penjual dan pembeli, dalam film terdapat distributor yang melakukan proses penjualan, menentukan harga, mempromosikan, mengiklankan yang tujuannya memberikan kepuasan kepada konsumen/ penonton. Keberhasilan dari sebuah film bisa dilihat dari jumlah

penonton yang melihat film tersebut, roses promosi yang dilakukan, seberapa besar bisa menarik penonton untuk menonton film yang dipromosikan. Beberapa hal yang dilakukan dalam proses promosi antara lain:

- Membuat teaser atau triller yang digunakan sebagai materi iklan. Iklan dilakukan di surat kabar, media masa, koran, media sosial dan lain-lain.
- Membuat merchandise atau promo kit berupa kenang kenangan.
- Membuat press conference atau press release merupakan bagian dari promosi melalui media masa dengan memberikan informasi sebagai berita.

b. Saluran distribusi

Saluran distribusi secara umum dapat diartikan sebagai saluran pemasaran yang tugasnya menyalurkan produk ke konsumen.



Gambar 2.1. Bagan Distribusi Domestik di Indonesia

Melihat baga diatas, bioskop masih menjadi saluran distribusi film yang utama di indonesia. Selanjutnya ada pasar sekunder yaitu Televisi, VCD/DVD, Home Video, VOD (Video On Demand) dan platform-platform online lainnya, seperti Netflix, VIU, Hooq, Iflix, Bioskop online dan sebagainya. Penggunaan

platform online digital memungkinkan wilayah edar film semakin menjangkau lebih luas.

c. Waktu rilis film

Waktu rilis merupakan waktu yang diperhitungkan secara matang mendekati suatu momen tertentu agar bisa mendapatkan efek yang diinginkan. Waktu rilis memperhitungkan kondisi penonton secara global agar film yang didistribusikan dapat ditonton dan diterima secara luas. Misalnya jika segmentasi film tentang anak-anak. Waktu yang tepat dalam rilis film untuk anak-anak adalah waktu libur sekolah, seperti film Petualangan Sherina yang melakukan pemutaran film di bulan juni-agustus. Juga film Ada Apa Dengan Cinta yang diputar mendekati waktu valentine.

d. Analisis kekuatan film tersebut

Banyak faktor yang mempengaruhi kekuatan sebuah film, seperti kemampuan akting para pemainnya, nama sutradara atau produsernya, nama produksinya dan lain-lain tidak hanya dilihat dari kualitas visual atau audio yang disajikan. Daya tarik lain adalah dari genre film tersebut yang diputar sesuai pangsa pasarnya. Misalnya genre religi karena mayoritas masyarakat Indonesia adalah orang Islam.

Eksibisi merupakan muara terakhir untuk film dikonsumsi oleh penonton dengan berbagai tempat dan media seperti televisi, bioskop, video on demand dsb. Eksibisi merupakan ruang putar atau pemutaran film yang bisa dinikmati penonton. Berikut merupakan beberapa tempat atau media eksibisi yang sering digunakan:

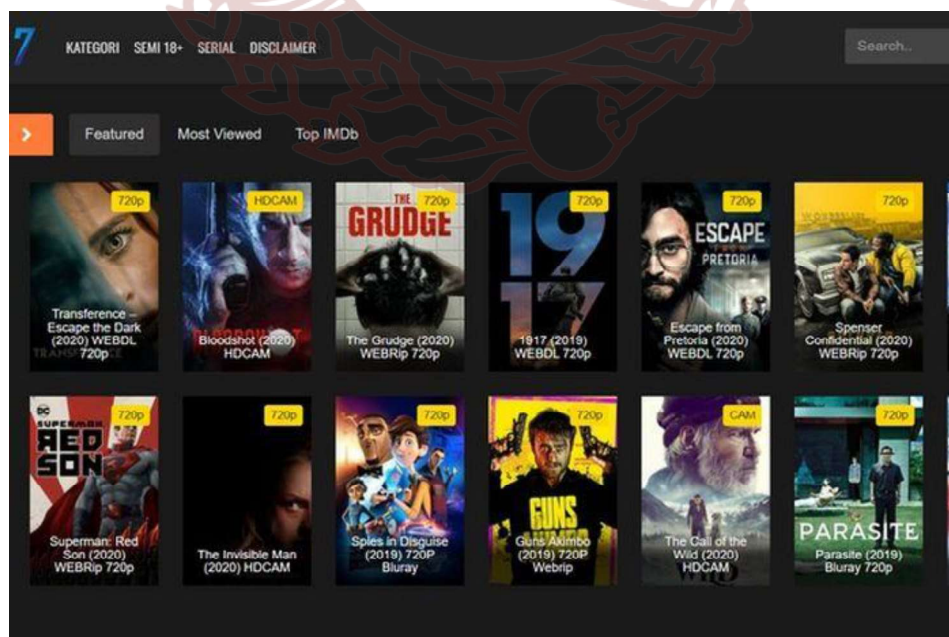
- a. *Theatrical release* atau pertunjukan bioskop menjadi media paling banyak digunakan dalam pemasaran film. Keberhasilan eksibisi lainnya juga bisa dilihat dari penayangan di bioskop, seperti jumlah penonton, jumlah layar, dan juga masa tayang di bioskop.
- b. Televisi adalah media yang memberikan peluang bisa menembus pasar dalam atau luar negeri. Film yang sudah tayang di bioskop biasanya akan diputar lagi di layar televisi baik yang berbayar maupun tidak.
- c. *Art house*, eksibisi ini dianggap sebagai eksibisi alternatif. Biasanya film yang diputar merupakan film-film yang khusus atau film independent yang tidak

masuk ke bioskop. Di Indonesia contoh dari film jenis ini adalah film yang diputar di dinas kebudayaan, kampus-kampus dan lain-lain.

- d. Festival, merupakan kegiatan perayaan perfilman berupa program penayangan film-film dengan satu kesatuan tema atau kebutuhan tertentu. Festival film memungkinkan film-film diputar dan dipertemukan dalam wilayah edar yang lebih luas.
- e. *Digital Platform*, beberapa yang menjadi eksibisi digital platform di Indonesia antara lain Netflix, viu, Hooq, bioskop online dan sebagainya. Dengan adanya digital platform memungkinkan untuk wilayah edar yang lebih luas lagi karena bisa diakses oleh mancanegara selama mempunyai akses internet.

3. Website

Website adalah kumpulan dari banyak web dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, video, suara, dan lain-lain dipresentasikan dalam bentuk hypertext dan dapat diakses dengan menggunakan software yang disebut browser. Informasi dalam sebuah website biasanya ditulis dalam bentuk format HTML. Informasi disajikan dalam bentuk grafis (format JPG, PNG, GIF, dll), suara (Format mp3, WAV, dll), video (Format mp4, AVI, dll) dan juga dalam bentuk multimedia lainnya.



Gambar 2.2. Contoh website film

Fungsi website:

1. Fungsi komunikasi

Situs web yang mempunyai fungsi komunikasi umumnya didesain dengan disediakan fungsi komunikasi seperti web mail, form contact, chatting form, dan sebagainya. Hal ini memungkinkan untuk bisa bertukar informasi secara langsung (berkomunikasi) dua arah.

2. Fungsi informasi

Tujuan utama sebuah website adalah untuk menyediakan informasi. Fungsi informasi dalam sebuah grafik meliputi teks, grafik, video, dan suara. Contoh paling mudah dalam web dengan fungsi informasi ini adalah website berita.

3. Fungsi hiburan

Web juga bisa berfungsi sebagai sarana hiburan. Web dengan fungsi ini menggunakan gambar, animasi, video dan elemen yang dapat bergerak untuk meningkatkan ketertarikan pengguna. Contoh web dengan fungsi hiburan adalah web film, game online, musik, dan sebagainya.

4. Fungsi transaksi

Web dapat digunakan sebagai sarana transaksi bisnis yang berupa barang, jasa, dan sebagainya. Website dapat menghubungkan antara produsen, konsumen, perusahaan, dan komunitas tertentu. Untuk pembayarannya dapat dilakukan melalui transfer maupun kredit. Barang yang ditransaksikan lewat online bisa dikirimkan ke alamat penerima lewat kurir.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ester Cherin Rahardianti, dkk tahun 2020 yang berjudul “*Rancang Bangun Website Forum Komunitas Pecinta Film Drama Korea*” menunjukkan bahwa rata-rata penonton dalam berdiskusi untuk film korea kebanyakan menggunakan media sosial seperti Facebook untuk berdiskusi secara online. Kekurangan berdiskusi dengan menggunakan facebook adalah tidak adanya fasilitas kategori dan sub kategori untuk berdiskusi. Sehingga topik, ide, atau gagasan yang akan diangkat menjadi tidak teratur. Hasil dari penelitian ini, dengan membuat web komunitas pecinta drama korea, informasi dan berita lebih

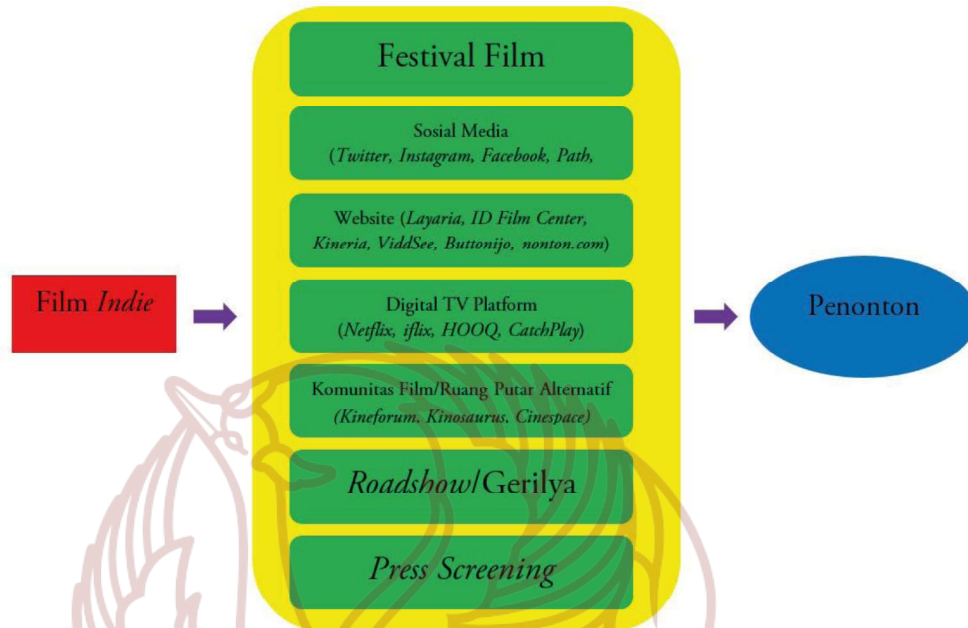
cepat tersampaikan kepada pecinta drama korea dimanapun dan kapanpun serta dapat mempertemukan pecinta drama korea dengan pecinta drama korea lainnya untuk dapat saling bertukar informasi dan saling berdiskusi.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Budi Dwi Arifianto dan Fajar Junaedi berjudul “ *Distribusi dan Eksibisi Film Alternatif di Yogyakarta, Resistensi atas Praktek Dominasi Film di Indonesia*” menunjukkan bahwa ada beberapa tempat yang menjadi distribusi alternatif screening film selain di bioskop contohnya di Festifal film, pemutaran di ruang kuliah, pendopo, café, dan pusat kebudayaan. Selain itu juga bisa dilakukan pemutaran diluar kampus. Kesimpulan dari penelitian ini menyebutkan bahwa dalam jalur distribusi dan eksebisi, sineas Yogyakarta memutar filmnya dari satu tempat ke tempat lain, seperti lokasi yang dianggap sebagai kantong budaya. Untuk menarik minat dari khalayak, sutradara dan pemain film melakukan diskusi setelah pemutaran film. Perkembangan teknologi memudahkan dalam mencari kantong budaya yang layak untuk dijadikan tempat pemutaran film.

Simpulan dari penelitian ini adalah Perkembangan teknologi internet memudahkan dalam mencari kantong budaya yang layak dan bisa dijadikan pemutaran film. Melalui internet, sineas Yogyakarta mencari komunitas film lain yang bersedia memutarkan filmnya. Kini, produksi film di Yogyakarta tidak semua berbasis komunitas karena kemudahan teknologi dalam produksi dan eksebisi film. Justru inilah yang menjadi tantangannya karena pengalaman menunjukan pentingnya komunitas sebagai forum belajar bersama para sineas.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Rangga Septya Mohammad, dkk (2018) yang berjudul *Strategi Komunikasi Pemasaran Film Indie: Model Pemasaran Dan Distribusi Film Indie Indonesia* menunjukkan bahwa film *independent* atau yang sering disebut film indie secara umum adalah film yang diproduksi diluar perusahaan/Production House film besar. Karena tidak dipasarkan melalui jalur distributor komersial, maka sineas film indie harus cerdas dan intuitif dalam mencari peluang-peluang memasarkan karyanya kepada khalayak luas. Hasil riset pada penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas sineas film indie Indonesia memasarkan film mereka melalui festival-festival film sebagai media pemasaran

utama karya mereka. Selain itu juga menggunakan beberapa media/cara lain, yaitu melalui ruang putar alternatif, media sosial, website, digital platform, roadshow, dan *press screening*.



Gambar 2.3 Pemasaran film indie

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah penulis uraikan diatas, *State Of The Art* dalam penelitian ini berfokus mengenai perkembangan media distribusi dan eksibisi film-film indie atau film yang bukan dari perusahaan besar termasuk film-film karya mahasiswa. Distribusi dan eksibisi film-film indie menuntut para pembuat film atau sineas untuk kreatif dalam memasarkan karya-karyanya. Tren menunjukkan bahwa perkembangan film saat ini menuju kearah Digital TV platform, akan tetapi film-film indie atau film mahasiswa belum begitu diperhatikan karena terkendala masalah kualitas film dan distribusi secara maksimal. Sebelum masuk kearah Digital TV Platform, media digital seperti website masih menjadi alternatif yang cukup bagus dalam menjawab kebutuhan distribusi dan eksibisi film-film indie atau film karya mahasiswa.

Penulis berharap penelitian ini dapat menghasilkan sebuah media informasi tentang semua hasil karya film mahasiswa dan sebagai tempat eksibisi yang berguna sebagai portofolio mahasiswa agar memudahkan mahasiswa dalam

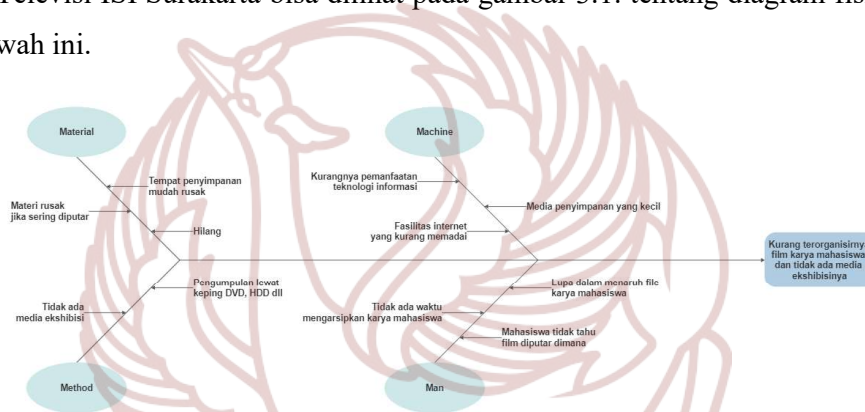
menunjukkan semua karyanya ke khalayak. Selain itu juga bertujuan agar Prodi Film dan TV ISI Surakarta juga mempunyai muara dalam pengumpulan karya-karya mahasiswa sehingga memudahkan dosen ataupun prodi dalam mengelola arsip film karya-karya mahasiswa.



BAB III. METODE PENELITIAN

A. Fishbone Diagram

Diagram tulang ikan atau fishbone diagram adalah salah satu metode untuk menganalisa suatu kondisi berdasarkan penyebabnya. Fungsi dasar diagram Fishbone (Tulang Ikan)/ Cause and Effect (Sebab dan Akibat)/ Ishikawa adalah untuk mengidentifikasi dan mengorganisasi penyebab-penyebab yang mungkin timbul dari suatu efek dan kemudian memisahkan akar permasalahannya. Menurut peneliti, penyebab dari kurang terorganisirnya hasil karya mahasiswa prodi Film dan Televisi ISI Surakarta bisa dilihat pada gambar 3.1. tentang diagram fishbone dibawah ini.



Gambar 3.1. Fishbone diagram

Dari gambar 3.1. diatas dapat disimpulkan bahwa banyak hal yang membuat pengarsipan karya mahasiswa tidak terorganisir dengan baik dan juga belum adanya media eksibisi. Beberapa penyebabnya yaitu:

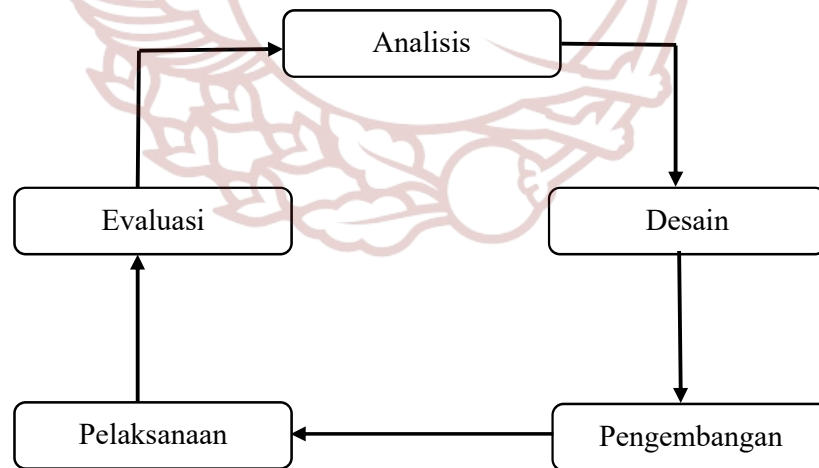
- Material
 - Materi rusak jika sering diputar karena media pengumpulan lewat kepingan DVD.
 - Tempat penyimpanan mudah rusak. Flasdisk, DVD dan Hardisk akan mudah rusak jika tidak dirawat dengan benar
 - Hilang. Jika tidak ada backup lain maka file bisa saja hilang.
- Machines
 - Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi. Dosen pengampu belum memanfaatkan teknologi informasi untuk media penyimpanan, pengarsipan, dan eksibisi.
 - Fasilitas internet kurang. Untuk mengupload file video karya mahasiswa yang ukurannya besar diperlukan internet yang kencang juga.

- Media penyimpanan kecil. Kepingan DVD dirasa kurang cukup untuk menyimpan file film karya mahasiswa yang ukurannya besar.
- Method
 - Tidak adanya media eksibisi.
 - Pengumpulan DVD, dll dilakukan secara manual.
- Man
 - Tidak adanya waktu dosen pengampu untuk mengarsipkan karya mahasiswa.
 - Lupa tempat dalam menaruh file/DVD karya mahasiswa.
 - Mahasiswa bingung mau diputar dimana film mereka.

Dari permasalahan diatas pembuatan website dirasa perlu dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut.

B. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah metode Research & Development (R&D) dengan model ADDIE yaitu analis (analysis), desain (design), pengembangan (development), Pelaksanaan (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Model ADDIE ini digunakan untuk pengembangan media, bahan ajar, model pembelajaran dan strategi pembelajaran (Lee dan Owen, 2004).



Gambar 3.2. Model ADDIE

Prosedur penelitian :

1. Tahap analisis
 - a. Analisis karakter pengguna website

Analisis karakter pengguna website meliputi karakter menggunakan internet, gadget/gawai yang digunakan, dll dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna website yang tertarik dengan film (terutama mahasiswa film).

Luaran : kuesioner

Waktu pelaksanaan : 1-2 minggu

b. Analisis Materi

Materi yang dianalisis adalah materi yang benar-benar dibutuhkan oleh pengguna website, yaitu informasi terkait film yang dibuat oleh mahasiswa prodi Film dan Televisi ISI Surakarta. Selain itu materi berupa file video diperlukan untuk diupload kedalam website

Luaran : Data film-film karya mahasiswa dan videonya.

Waktu pelaksanaan : 2 minggu

2. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan website yang berupa penentuan nama domain, menu-menu yang dibutuhkan, tema yang sesuai dengan eksibisi film, dan lain-lain.

Luaran : Storyboard rancangan website.

Waktu pelaksanaan : 2 minggu

3. Tahap Pengembangan

Peneliti membuat produk sampai jadi prototype yang siap untuk digunakan. Kemudian dilakukan validasi oleh ahli media lalu melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan.

Luaran : Prototipe produk

Waktu pelaksanaan : 2 bulan

4. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan percobaan kepada kelompok kecil mahasiswa dan juga uji coba secara menyeluruh kepada pengguna untuk mendapatkan respon.

Luaran : Hasil angket

Waktu pelaksanaan : 2 minggu

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi apakah produk yang dibuat sudah layak dan bisa digunakan untuk menjadi web eksibisi film karya mahasiswa. Respon dari pengguna dan juga ahli media sangat diperlukan dalam pengembangan website ini.

Luaran : Hasil evaluasi final

Waktu pelaksanaan : 1 minggu

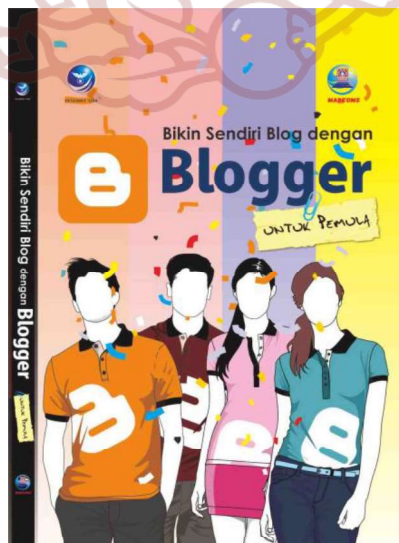


BAB IV. PEMBAHASAN

A. Analisis Materi

Studi literatur dilakukan untuk pengumpulan materi yang dibutuhkan untuk pembuatan website media distribusi dan eksibisi film mahasiswa. Literatur pertama yang dipakai adalah kurikulum prodi Film dan Televisi ISI Surakarta yang berisi capaian pembelajaran lulusan (CPL) dan juga sebaran mata kuliah. Dengan mengetahui capaian pembelajaran lulusan, penulis bisa memperkirakan hal apa saja yang dibutuhkan mahasiswa dalam portofolio karya mereka yang akan dimuat didalam web. Selain itu sebaran mata kuliah bisa digunakan sebagai acuan kuliah apa saja yang outputnya berupa video karya dan dijadikan sebagai “kategori” yang lebih memudahkan dalam pengklasifikasian.

Selain kurikulum diperlukan buku-buku yang berhubungan dengan website yang bisa didapatkan secara offline dengan membeli buku secara langsung maupun online dengan membeli di marketplace ataupun sumber bacaan yang lain. Website yang akan dibuat menggunakan platform blogger agar lebih mudah dan lebih hemat biaya dalam pembuatannya, maka buku yang diperlukan adalah buku-buku yang berhubungan dengan blogger. Buku pertama yang digunakan adalah buku berjudul *“Bikin Sendiri Blog Dengan Blogger Untuk Pemula”* penerbit Andi Offset. Buku ini berisi tentang pengenalan blog, daftar blogger, dan juga pengelolaan akun.



Gambar 4.1. Buku Bikin Sendiri Blog Dengan Blogger Untuk Pemula

Selain dari buku, penulis juga mendapatkan materi tentang blogger melalui buku elektronik (PDF), sumber bacaan dari website dan juga youtube yang bisa digunakan sebagai acuan dalam mengelola blogger.

B. Analisis Media Teknologi

1. CMS (Content Management System)

CMS adalah kependekan dari content management system, yaitu software yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengelola website lebih mudah. Biasanya sebuah CMS akan memberikan antarmuka (User Interface) agar pengguna dapat mengatur fitur, tampilan, dan isi website dengan lebih mudah. Antarmuka terdiri dari berbagai macam menu yang bisa digunakan untuk mengubah dan mengedit website sesuai dengan yang pengguna inginkan tanpa memiliki keahlian coding.



Gambar 4.2. CMS (Content Management System)

Beberapa fitur yang bisa digunakan dalam pengelolaan website dengan CMS diantaranya adalah:

- a. Memuat dan mengelola halaman dan posting
- b. Mengupload gambar
- c. Mengatur tampilan
- d. Mengubah pengaturan
- e. Mengelola user

Secara sederhana, CMS memiliki manfaat untuk memudahkan pengguna untuk membuat dan mengelola berbagai jenis website. Berikut adalah manfaat lain dari CMS:

1. Membangun website tanpa perlu coding
2. Memudahkan menata tampilan website dengan tema
3. Menambah berbagai fungsi dengan Plugin
4. Membuat website lebih aman
5. Memudahkan pengelolaan bersama
6. Membuat website ramah pencarian
7. memudahkan pengelolaan konten

Ada beberapa jenis CMS yang banyak digunakan, akan tetapi yang populer digunakan biasanya adalah wordpress dan blogger.

2. Blogger

Blogger merupakan sebuah platform yang diakuisisi oleh Google sejak 2003 yang berfungsi sebagai layanan penerbitan blog yang memberikan kemudahan, aksesibilitas, dan gratis bagi para pembuat blog. Blogger cocok digunakan untuk menerbitkan tulisan, artikel, berita, informasi, dan juga video.



Gambar 4.3. Blogger logo

Fitur-fitur yang dimiliki blogger sangat variatif dan terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu karena blogger berupaya untuk membuat CMS yang memudahkan pengguna dalam pengoperasiannya. Berikut adalah beberapa fitur yang terdapat dalam blogger:

a. Template designer

Blogger menyediakan kustomisasi template yang digunakan sehingga dapat menyesuaikan tampilan yang ada pada blog.

b. Earning tabs

Fitur ini memungkinkan untuk memonetisasi (penghasilan) dari halaman blogger. Monetisasi dapat dilakukan dengan menampilkan iklan pada blog.

c. Stats tab

Pengguna dapat melihat jumlah pengunjung yang mengunjungi blognya dengan fitur ini.

d. Blogger widget

Widget adalah semacam skrip yang dimasukkan kedalam blog yang dapat memberikan fungsionalitas tambahan. Pengguna dapat menambahkannya secara mandiri melalui tab yang ada pada layout. Widget ini memiliki fungsi yang beragam seperti menampilkan postingan populer, postingan terbaru, bahkan menerjemahkan tulisan ke bahasa lain.

e. Picasa web albums

Picasa adalah sebuah halaman berbagi foto yang dimiliki Google. Picasa tertaut dengan akun blogger sehingga apapun yang diupload ke blogger akan masuk ke Picasa.

3. Youtube

Youtube adalah sebuah situs web yang memungkinkan penggunanya untuk menyimpan, menonton, dan membagikan video secara publik. Youtube merupakan tempat yang populer untuk berbagi video di seluruh dunia, mulai dari video pendek, tutorial, vlog, film pendek, musik edukasi, animasi, berita, TV, dan lainnya. Pertumbuhan smartphone dan internet juga membuat video youtube lebih variatif.



Gambar 4.4. Youtube

Dalam perkembangannya youtube terus menghadirkan beragam fitur menarik sehingga pengguna nyaman dalam penggunaannya. Berikut merupakan fitur utama dari youtube:

1. Anotasi

Anotasi adalah fitur yang memungkinkan pengunggah video merekomendasikan video lain dan berpeluang untuk ditonton.

2. Autoplay

Autoplay merupakan fitur untuk memutar video pada rekomendasi berikutnya. Ketika fitur autoplay aktif, youtube akan memutar video selanjutnya yang sesuai dengan minat penggunanya.

3. Kecepatan video

Pengguna dapat memanfaatkan fitur ini untuk mempercepat atau memperlambat video.

4. Subtitle

Dengan fitur ini pengguna dapat memahami setiap kata yang diucapkan dalam sebuah video. Pengguna bisa memilih apakah subtitlenya akan ditampilkan atau tidak.

5. Download

Youtube juga menyediakan fitur download video sehingga pengguna bisa menonton video secara offline. Video yang didownload dapat diatur kualitasnya dari yang rendah (144p), sedang (360p), dan tinggi (720p).

6. Live streaming

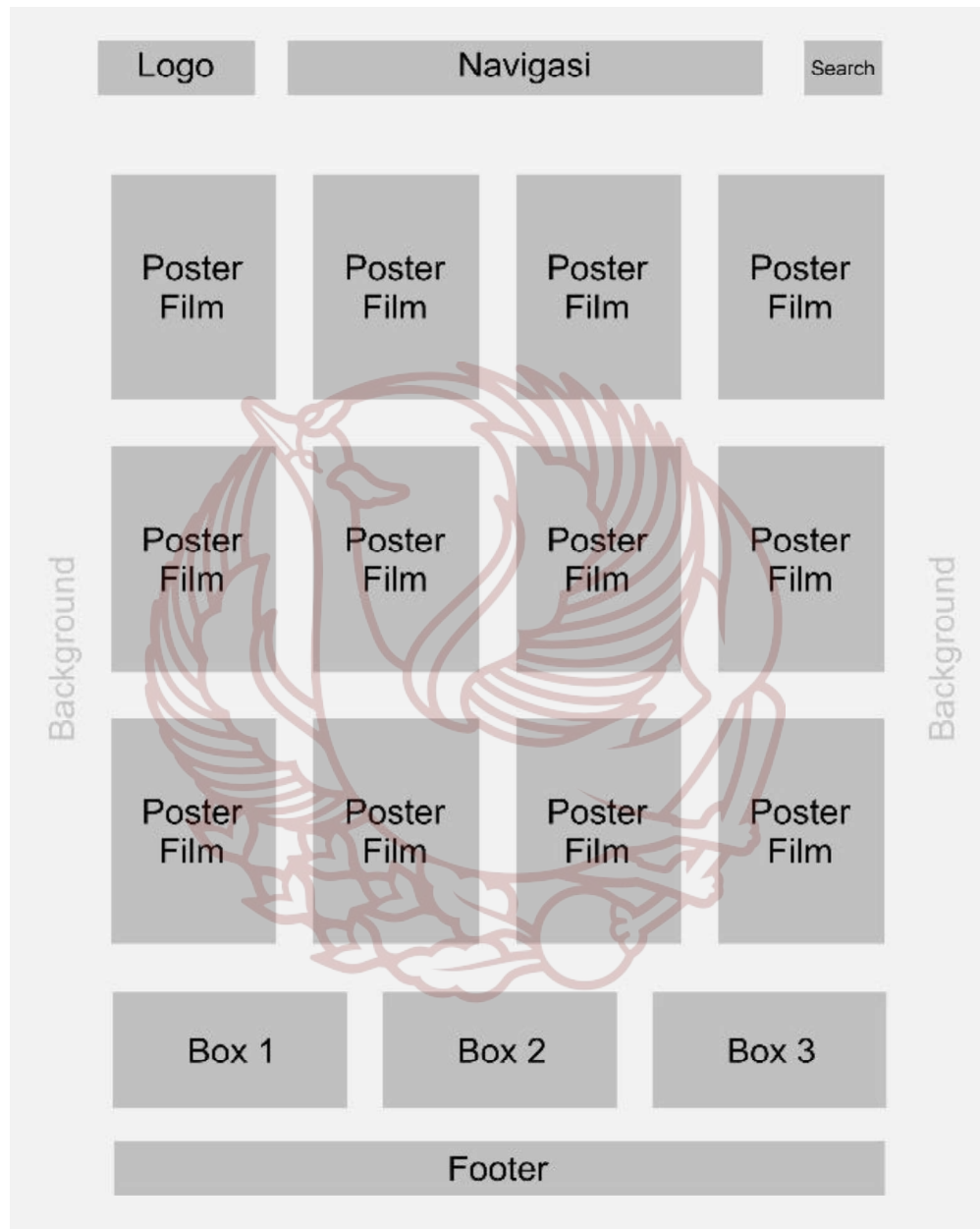
Fitur live streaming bisa digunakan untuk menyajikan video secara realtime.

Pada penelitian ini youtube merupakan platform penting yang dapat digunakan sebagai tempat untuk upload semua video yang berasal dari mahasiswa lalu dilakukan penyematan ke website agar bisa ditampilkan kepada pengguna web.

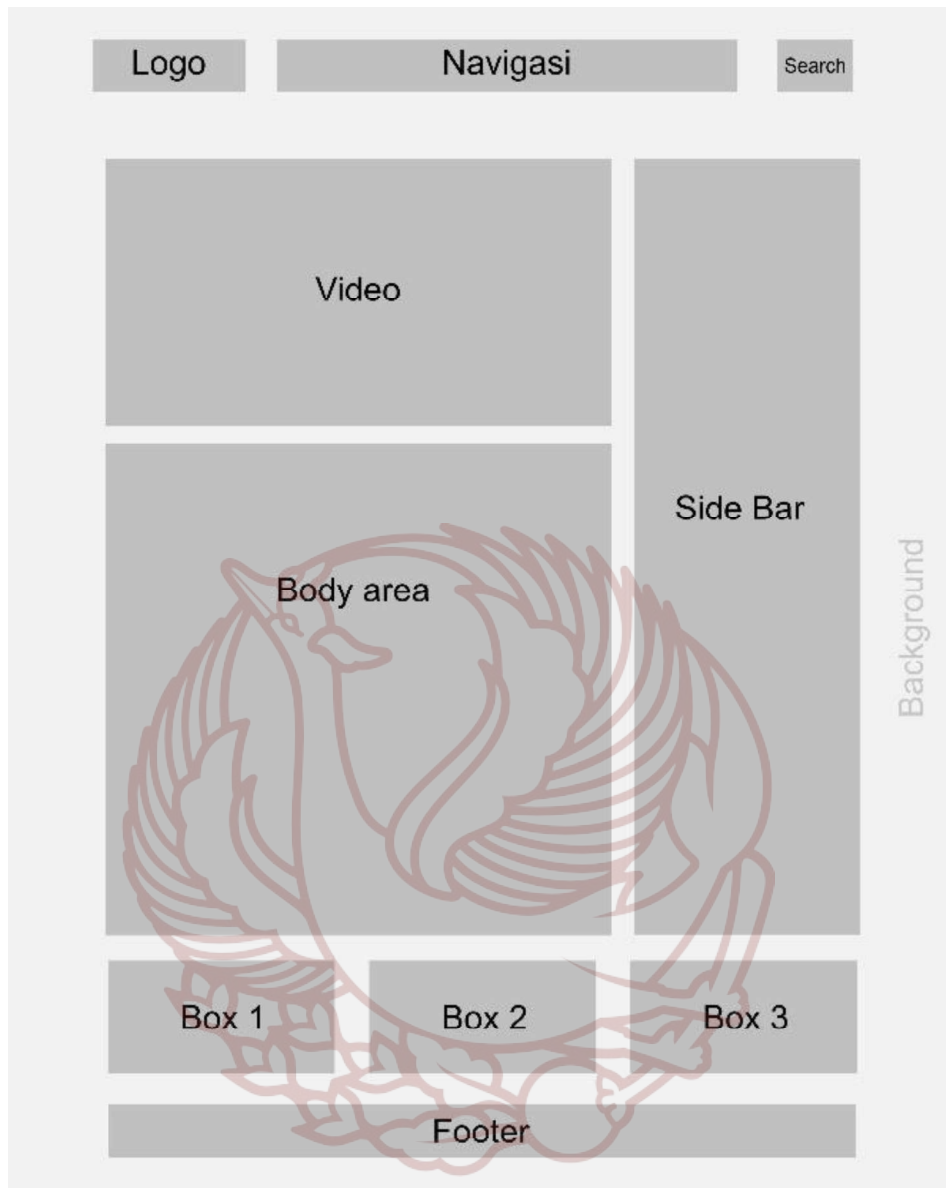
C. Desain Website

Agar website bisa diakses dengan nyaman dan tanpa ada masalah pengguna, maka ada beberapa hal dasar yang harus ada dalam sebuah website yaitu judul, nama domain, header, konten, dan juga elemen-elemen lain. Blogger memberikan kemudahan bagi pembuat blog dengan menyediakan beberapa template yang bisa

digunakan secara langsung dan gratis. Selain itu banyak juga yang menyediakan template gratis di web-web template blogger dengan gratis akan tetapi harus menyertakan hak cipta (footer).



Gambar 4.5 desain layout website

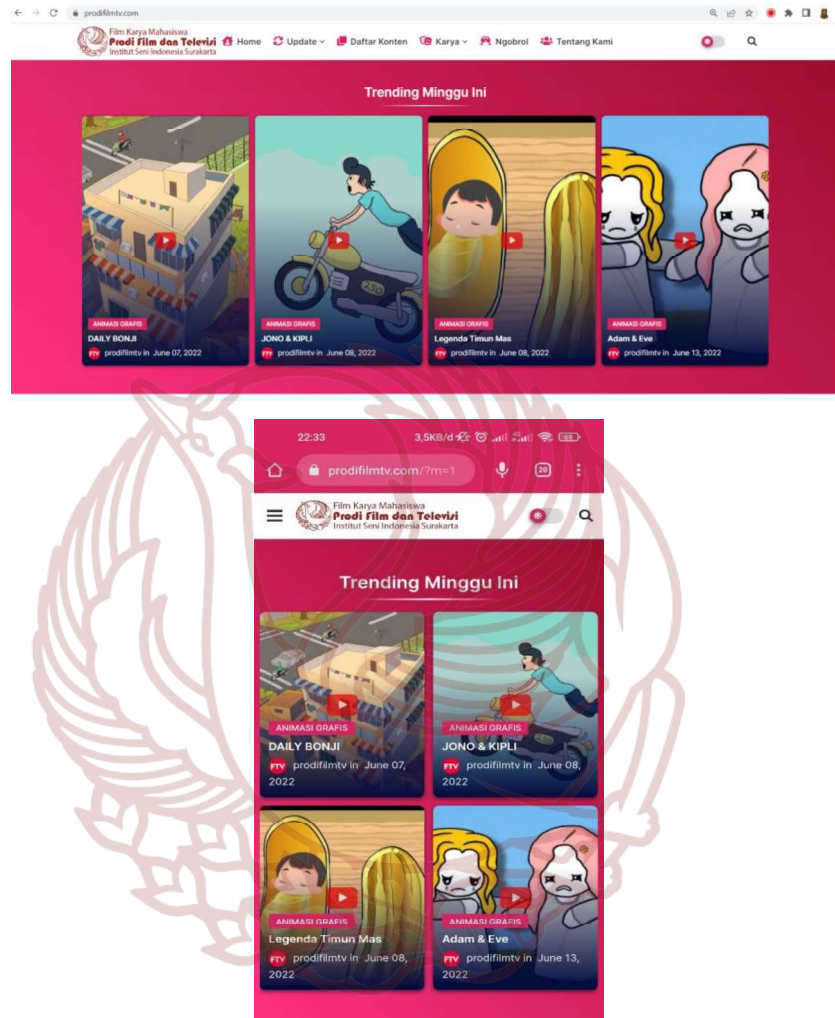


Gambar 4.6. Desain isi konten

Pada penelitian ini website yang akan dibuat adalah website distribusi dan eksibisi film karya mahasiswa, jadi desain template yang dipilih merupakan template yang berhubungan dengan film dan bisa menampilkan poster-poster di halaman depan. Berikut merupakan desain gambaran website yang dibutuhkan.

D. Pengembangan *Prototype* Produk

Berikut merupakan penembangan prototip produk setelah menyesuaikan dengan template dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 4.7. Tampilan website dilihat dari **desktop PC dan HP/ smartphone**

Dari Gambar 4.7. dan 4.8. dapat dilihat bahwa ada perbedaan tampilan ketika dibuka di desktop/PC dengan tampilan di smartphone. Template dari tampilan website ini menyesuaikan kebutuhan pengguna pada antarmukanya agar ukuran huruf gambarnya bisa terbaca oleh pengguna. Hal ini sangat berguna ketika ada perbedaan dalam membuka website di layar desktop dan Hp karena ukuran layar smartphone relatif lebih kecil.

Dibawah ini penjelasan mengenai tiap-tiap bagian yang ada dalam website prodifilmtv.com.

1. Judul dan logo website

Judul merupakan hal penting dalam sebuah website. Pada penelitian ini website yang dibuat judulnya adalah “Film karya mahasiswa Prodi Film dan Televisi ISI Surakarta”. Judul ini dipilih karena bisa mewakili isi website yaitu semua karya film mahasiswa prodi Film dan TV ISI Surakarta. Untuk logo yang digunakan merupakan logo instansi yaitu logo Institut Seni Indonesia Surakarta.



Gambar 4.8. Logo dan judul website

Untuk mengubah judul dan logo website menggunakan menu Layout > Image lalu pilih upload gambar yang akan dijadikan logo dan judul dalam web yang sudah dibuat sebelumnya.

2. Icon untuk tiap menu utama

Icon adalah tampilan suatu objek atau gambar yang merepresentasikan fungsi dari suatu objek itu sendiri. Icon digunakan untuk mempermudah pengguna dalam memvisualisasikan hal yang dimaksudkan. Fungsi icon bermacam-macam yaitu sebagai lambang atau identitas, representasi ciri fisik, representasi fungsi, memudahkan pengguna, dan mempercepat pengguna dalam menemukan sesuatu. Menu utama pada website ini menggunakan icon untuk memudahkan pengguna dalam mencari hal yang ingin diakses.



Gambar 4.9. Icon pada menu utama

Dari Gambar 4.9. dapat dilihat bahwa dengan menambahkan icon pada setiap menu utama akan memudahkan pengguna dalam menentukan menu mana

yang akan diakses karena sifat dari icon merupakan informasi tambahan untuk mendukung keterangan pada menu utama.

3. Menu Utama

Menu utama mewakili konten apa saja yang ada didalam website. Menu utama ditempatkan pada posisi atas agar memudahkan pengguna dalam memilih informasi apa yang mereka inginkan.



Gambar 4.10. Menu utama

Keterangan dalam menu utama:

- Home : Menuju alamat utama website <https://www.prodifilmtv.com/>
- Update : Update posting terbaru yang baru terbit
- Daftar Konten : Daftar isi seluruh konten
- Karya : karya film mahasiswa berdasarkan mata kuliah
- Ngobrol : Berisi tanya jawab antara pengguna dengan administrator
- Tentang kami : Berisi keterangan pengembang website prodifilmtv.com

4. Halaman/postingan

Posting adalah satu halaman yang berisi konten berupa teks, gambar dan juga video. Halaman atau postingan merupakan inti dari website, yaitu informasi yang ingin ditampilkan oleh pembuat kepada pengguna.



src Karya :

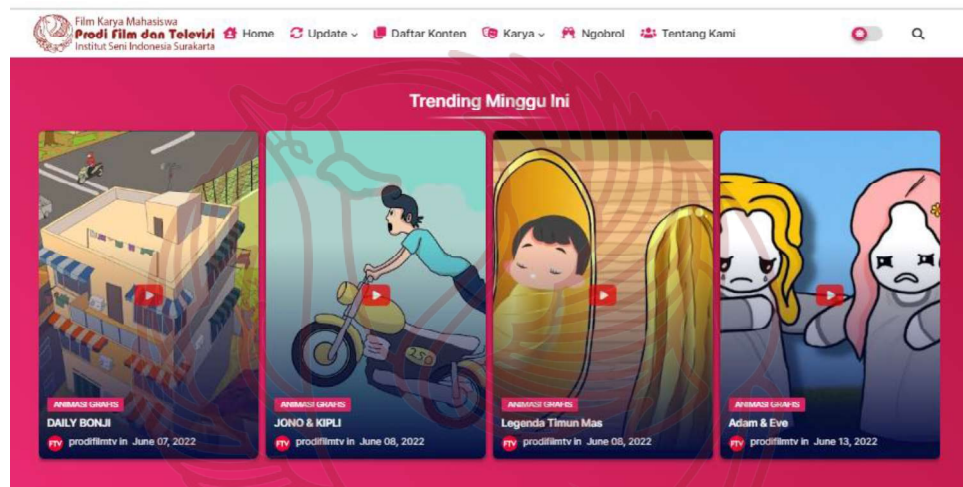


Gambar 4.11. Postingan/halaman website

Pada Gambar 4.11. dapat dilihat bahwa untuk satu halaman postingan bisa terdiri dari video mahasiswa, poster, dan juga teks pendukung. Dengan memanfaatkan video, gambar, dan tulisan artikel akan membuat pembaca lebih nyaman dalam mengakses informasi dalam website tersebut.

5. Trending post

Trending post merupakan postingan mana yang paling populer yang dinyatakan dengan konten yang paling banyak dibaca oleh pengguna. Dengan fitur ini pengguna dapat mengetahui postingan mana yang menjadi favorit pembaca.



Gambar 4.12. Trending post

6. Sharing post

Untuk melakukan sharing postingan konten bisa langsung dilakukan dengan menekan tombol share dibawah tulisan artikel/posting.



Gambar 4.13. Sharing postingan ke media social atau ke aplikasi lain

Menu sharing secara langsung yang tersedia adalah facebook, twitter, dan whatsapp. Apabila ingin melakukan sharing ke media social atau aplikasi lain bisa melakukan klik pada tombol sharing, selanjutnya akan muncul jendela sharing yang lebih lengkap.

7. Sosial Media

Sosial media merupakan platform digital yang memfasilitasi penggunaanya untuk saling berkomunikasi atau berbagi konten berupa teks, gambar, dan video. Dengan media sosial kita dapat membagikan konten apapun kepada orang lain dengan lebih mudah. Akun sosial media dari prodi film dan TV berada di footer atau bagian bawah website.

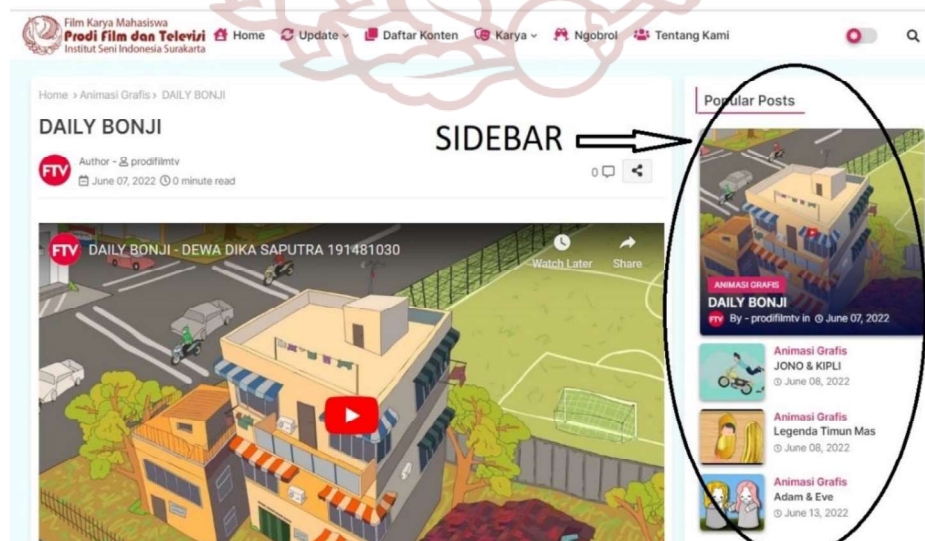


Gambar 4.14. Akun media sosial Prodi Film dan televisi

Dari Gambar 4.14. dapat dilihat bahwa terdapat logo Prodi Film dan Televisi (prototip) dan juga keterangan mengenai isi dari website. Disebelahnya ada icon media sosial yang jika di klik akan masuk ke dalam akun setiap media sosial Prodi Film dan TV.

8. Sidebar

Sidebar merupakan kolom yang berada di area samping konten website. Sidebar bisa berisi komponen utama maupun komponen pelengkap, sebagai navigasi halaman tertentu, dan juga tempat widget. Pada website di penelitian ini sidebar berada di sebelah kanan, baru bisa dilihat ketika salah satu konten dipilih karena di menu homepage tidak diperlihatkan.



Gambar 4.15. Sidebar

Pada gambar 4.15 dapat dilihat bahwa ada sidebar berupa popular post, trending, dan komentar di sebelah kanan konten. Sidebar ini berfungsi sebagai navigasi yang mempermudah pengguna untuk mengakses konten. Selain itu sidebar membuat website menjadi lebih rapi dan informatif sehingga berdampak dapat memudahkan pengunjung dalam menjajahi website.

9. Footer

Footer merupakan bagian bawah dari website dan selalu tampil di halaman website layaknya header. Bagian ini memberikan informasi dengan menampilkan logo institusi, menu kontak, atau media sosial. Selain itu pada footer terdapat copyright dan tahun website dibuat.

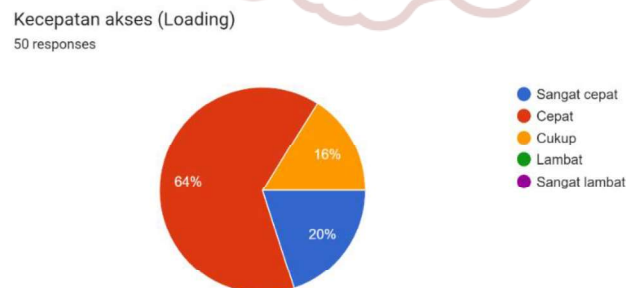


Gambar 4.16. Footer website prodifilmtv.com

E. Tahap Pelaksanaan

Setelah pengembangan prototipe produk telah selesai dibuat, selanjutnya adalah mengujicobakan kepada mahasiswa prodi Film dan Televisi ISI Surakarta. Responden merupakan mahasiswa semester 2 dan semester 4 yang totalnya berjumlah 50 mahasiswa. Berikut merupakan hasil yang didapat dari hasil survey.

1. Kecepatan akses

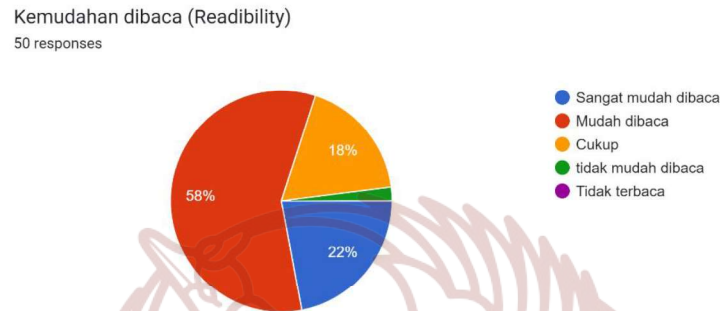


Gambar 4.17. Diagram pie kecepatan akses

Dari Gambar 4.17. dapat dilihat bahwa 20% atau 10 responden menyatakan bahwa website ini sangat cepat, 64% atau 32 responden menyatakan

bahwa website ini cepat, dan sisanya 16% atau 8 responden menyatakan bahwa website ini cukup cepat. Nilai akhir dari kecepatan akses mencapai 4,04 (skala 5). Dari segi akses dapat disimpulkan bahwa website ini dalam kategori sangat cepat untuk akses dan juga loading. Hal ini tergantung dari jaringan tiap-tiap responden yang akan mempengaruhi loading dari situs website.

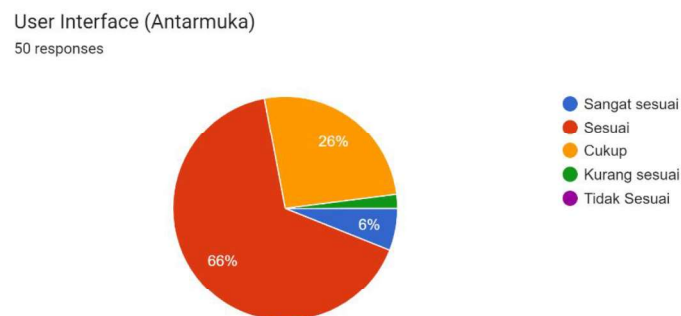
2. Kemudahan dibaca (readability)



Gambar 4.18. Hasil respon kemudahan dibaca (readability)

Dari Gambar 4.18. dapat dilihat bahwa sebanyak 22% atau 11 responden menyatakan bahwa website ini sangat readability, 58% atau 29 responden menyatakan bahwa website ini mudah dibaca, 18% atau 9 responden menyatakan cukup mudah dibaca, sedangkan sisanya 1 orang responden menyatakan bahwa tidak mudah dibaca. Nilai akhir dari kemudahan dibaca (readability) mencapai 4 (skala 5). Dapat disimpulkan bahwa pada kategori kemudahan dibaca (readability) menyatakan bahwa website ini tingkat readability-nya adalah sangat mudah dibaca.

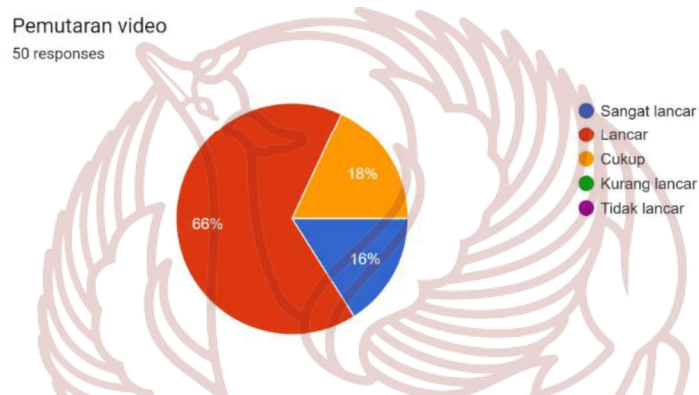
3. Antarmuka



Gambar 4.19. Hasil respon antarmuka

Dari Gambar 4.19. dapat dilihat bahwa sebanyak 6% atau 3 responden menyatakan bahwa website ini antarmukanya sangat sesuai, 66% atau 33 responden menyatakan bahwa website ini antarmukanya sesuai, 26% atau 13 responden menyatakan bahwa antarmukanya cukup sesuai, sedangkan sisanya 1 orang responden menyatakan bahwa antarmukanya kurang sesuai. Nilai akhir dari antarmuka mencapai 3,76 (skala 5). Dapat disimpulkan bahwa pada kategori antarmuka (interface) menyatakan bahwa website ini sesuai dengan tema film dan televisi.

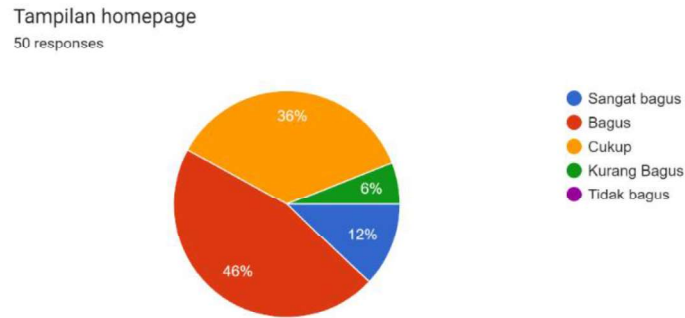
4. Pemutaran video



Gambar 4.20. Hasil respon pemutaran video

Dari Gambar 4.20. dapat dilihat bahwa sebanyak 16% atau 8 responden menyatakan bahwa video di website ini sangat lancar diputar, 66% atau 33 responden menyatakan bahwa video di website ini lancar diputar, sedangkan sisanya 18% atau 9 orang responden menyatakan bahwa video di website ini cukup lancar diputar. Nilai akhir dari pemutaran video mencapai 3,98 (skala 5). Dapat disimpulkan bahwa pada kategori pemutaran video menyatakan bahwa website ini lancar dalam pemutaran video. Aspek pemutaran video sangat dipengaruhi oleh kecepatan internet pengguna.

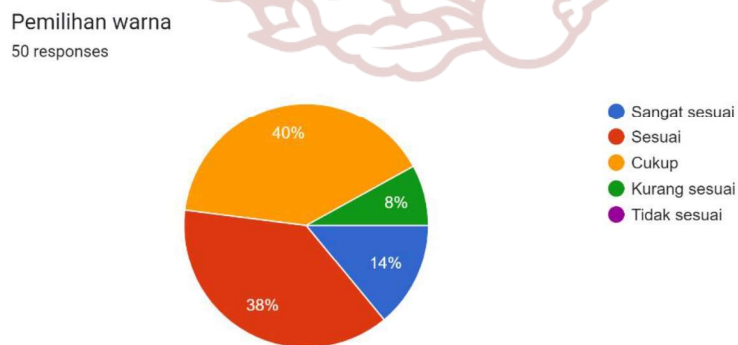
5. Tampilan homepage



Gambar 4.21. Hasil respon Tampilan homepage

Dari Gambar 4.21. dapat dilihat bahwa sebanyak 12% atau 6 responden menyatakan bahwa tampilan homepage di website ini sangat bagus, 46% atau 23 responden menyatakan bahwa tampilan homepage di website ini bagus, sedangkan sisanya 36% atau 18 orang responden menyatakan bahwa tampilan homepage di website ini cukup bagus dan 6% atau 3 responden menyatakan bahwa tampilan homepage kurang bagus. Nilai akhir dari tampilan homepage mencapai 3,64 (skala 5). Dapat disimpulkan bahwa pada kategori tampilan homepage menyatakan bahwa website ini bagus. Tampilan homepage masih belum sempurna karena masih dalam tahap prototipe atau pengembangan.

6. Pemilihan warna



Gambar 4.22. Hasil respon pemilihan warna

Dari Gambar 4.22. dapat dilihat bahwa sebanyak 14% atau 7 responden menyatakan bahwa kombinasi warna di website ini sangat sesuai, 38% atau 19

responden menyatakan bahwa kombinasi warna di website ini sesuai, sedangkan 40% atau 20 orang responden menyatakan bahwa kombinasi warna di website ini cukup sesuai dan 8% atau 4 responden menyatakan bahwa kombinasi warna kurang sesuai. Nilai akhir dari kombinasi warna mencapai 3,58 (skala 5). Dapat disimpulkan bahwa pada kategori pemilihan warna mayoritas menyatakan bahwa website ini sesuai.

F. Tahap Evaluasi

Dari hasil angket yang dilakukan kepada 50 mahasiswa prodi Film dan Televisi ISI Surakarta dan juga ahli media menyatakan bahwa website ini sudah layak untuk digunakan sebagai media distribusi dan eksibisi film karya mahasiswa. Ada beberapa masukan dari mahasiswa yang digunakan untuk membenahi website ini, diantaranya adalah:

1. Ada beberapa link yang belum bisa diakses. Dengan masukan ini beberapa link dicoba diperbaiki agar bisa menuju alamat yang dituju.
2. Warna merah agar diubah menjadi warna lain yang lebih mencerminkan ISI Surakarta. Dengan masukan ini website diubah menjadi warna merah maroon yang mencerminkan ISI Surakarta.
3. Kurang tulisan selamat datang. Dengan menambah tulisan selamat datang bisa membuat website lebih ramah kepada pengunjung.
4. Ikon media sosial yang belum bisa diakses. Dengan masukan ini media sosial Prodi Film dan TV akan dihidupkan kembali.
5. Menambahkan kategori atau genre pada tiap video. Genre penting untuk memberi pilihan pada pengguna kategori film apa yang ingin diakses. Selain itu ditambahkan fitur Angkatan agar memudahkan mencari video tiap Angkatan.

BAB V. PENUTUP

Hasil penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang ada di latar belakang penelitian. Berikut merupakan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian ini.

1. Kesimpulan

- a. Website dengan alamat <https://www.prodifilmtv.com/> telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan untuk pendistribusian dan media eksibisi karya-karya mahasiswa Prodi Film dan Televisi ISI Surakarta output dari mata kuliah praktikum yang menghasilkan produk berupa film.
- b. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 50 responden yang mengakses website prodifilmtv.com dengan skala 5, skor untuk kecepatan akses mencapai 4,04 atau dalam kategori sangat cepat, skor untuk kemudahan dibaca mencapai 4 atau dalam kategori sangat mudah dibaca, skor untuk antarmuka mencapai 3,76 atau dalam kategori sesuai, skor untuk pemutaran video mencapai 3,98 atau dalam kategori lancar, skor untuk tampilan homepage mencapai 3,64 atau dalam kategori bagus, dan skor untuk kombinasi warna mencapai 3,58 atau dalam kategori bagus.
- c. Dari hasil angket dapat disimpulkan bahwa website prodifilmtv.com ini layak untuk digunakan sebagai media distribusi dan juga media eksibisi film mahasiswa Prodi Film dan TV ISI Surakarta.

2. Saran

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambahkan fitur-fitur yang belum ada didalam website ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Budi Dwi Arifianto, Fajar Junaedi. “*Distribusi dan Eksibisi Film Alternatif di Yogyakarta, Resistensi atas Praktek Dominasi Film di Indonesia*”. Jurnal ASPIKOM, Volume 2, Nomor 2, Januari 2014, hlm. 74 -84
- Ester Cherin Rahardianti, dkk. *Rancang Bangun Website Forum Komunitas Pecinta Film Drama Korea*. “Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek)” (STMIK BINA PATRIA), Vol. 16, No. 2, 2020 : 1 – 11
- Gordon B. Davis, *Management Information System: Conceptual Foundation, Structure, and Development*, McGraw-Hill International Book Company, Aucklland dll., 1974,
- Pawit M. Yusuf, *Teori dan Praktis Penelusran Informasi :Informasi Retrieval* (Jakarta: Prenda Media Group, 2004)hal.5
- Pendit, Putu Laxman. *Penelitian Ilmu Perpustakaan Dalam Informasi Suatu Pengantar Diskusi Epistemologi Dan Matodologi*. (Jakarta JIPFSUL 2003). hal.3
- Rosa widyawan. “*Agar informasi menjadi lebih seksi*, (Jakarta, 2008) hal.8
- Setiawan, J. K., Wardhana, Ariani. (2018). *Analysis And Design Of Basketball Online Discussion Forum. International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, 7(5),140-153.
- Wisnu Adikusuma, *Perancangan Website Program Studi Seni Rupa Murni Sebagai Upaya Optimalisasi Penilaian Akreditasi Prodi Serta Media Promosi*. DIPA ISI Surakarta Tahun 2021.
- Zulkifli Amsyah, *manajemen sistem informasi* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1977) hal.289
- Permana, Rangga Septya Mohammad, dkk. “*Strategi Komunikasi Pemasaran Film Indie: Model Pemasaran Dan Distribusi Film Indie Indonesia*”. Journal Of Urban Society’s Arts Volume 5 Nomor 2, Oktober 2018 hal. 74-86.