

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Di era digital sekarang ini, potensi industri kreatif semakin menjanjikan peluang. Dengan didukungnya perkembangan teknologi yang ada potensi industri-industri kreatif yang adalah di Indonesia menuangkan inovasi terbaru salah satunya adalah industri perfilman. Banyak karya-karya film baik buatan dari produser ternama maupun rintisan yang sangat bagus dan menghibur, bahkan memberikan pesan yang bermanfaat bagi para penikmatnya. Sayangnya, banyak para sineas film rintisan ini ketika baru akan membuat atau ingin melanjutkan karyanya mengalami kesulitan untuk mendanai proyeknya tersebut. Meskipun terdapat acara pendanaan yang mewadahi ide-ide proyek perfilman seperti Akatara (Reily, 2019).

Seiring berkembangnya zaman, budaya kolektif masyarakat dalam melakukan urun dana atau yang populer disebut *crowdfunding* belakangan menjadi alternatif metode pendanaan bisnis yang semakin digemari di Indonesia. Dengan konsepnya yang identik dengan budaya gotong royong masyarakat Indonesia, platform *crowdfunding* diharapkan bisa mengatasi masalah terkait permodalan, seperti kebutuhan dana untuk merampungkan sebuah proyek di industri kreatif. Selain itu, terinspirasi dengan keberadaan Kolase sebagai platform *crowdfunding* musik pertama di Indonesia (Irfan, 2016). Akan tetapi tidak semua proyek yang dikirimkan ke situs-situs *crowdfunding* dapat diluncurkan dalam hal ini untuk dimulainya proses penggalangan dana. Selain dari permasalahan tersebut, proyek-

proyek yang sudah dikirimkan dan dikampanyekan tidak dapat menjamin proyek tersebut mendapatkan respon atau dukungannya positif dari masyarakat pengguna internet dan pengguna web. Proyek yang diluncurkan juga tidak menutup kemungkinan akan bersaing dengan situs platform lain, baik itu lokal ataupun situs-situs internasional yang telah lebih dulu dikenal (Maulana, 2018).

Oleh karena permasalahan tersebut maka dilakukan pembuatan *website crowdfunding* yang berperan sebagai perantara penggalangan dana antara sineas film dengan publik. *Website* ini membantu para sineas film dalam mempromosikan konsep proyek film milik mereka kepada publik khususnya para penikmat film untuk mendapatkan pendanaan. Selain itu, *website* juga dapat digunakan oleh sineas film sebagai campaigner dalam membuat polling untuk mencari tahu seberapa bagus / hebat ide mereka. Diharapkan dengan adanya *website* ini dapat mawadahi para sineas film lokal khususnya dalam menciptakan karya-karya film sehingga dapat mendukung industri perfilman lokal menjadi lebih berkualitas. Berdasarkan dari penjabaran permasalahan yang ada, peneliti melakukan penelitian didasarkan pada masalah-masalah yang ada dengan judul yang sudah ditentukan adalah **“Rancang Bangun Platform *Crowdfunding* Untuk Sineas Film Berbasis *Website*”**.

1. 2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah : Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *crowdfunding* untuk sineas film berbasis *website*?

1. 3. Tujuan Penulisan Tugas Akhir

Dalam pengerjaan penelitian tugas akhir ini terdapat batasan ruang lingkup sebagai berikut:

- Proses analisis dan uji coba dilakukan kepada user yang dapat meluangkan waktunya untuk melakukan uji coba.
- Aplikasi yang dibuat berbasis *website*.
- *Website* yang dibuat merupakan platform *crowdfunding*.
- Fitur-fitur yang ada meliputi terdiri dari *sign up*, *campaign*, *polling*, donasi, kalender, histori, *wallet*, dan *rating*.
- *Website* dibuat dengan menggunakan React dan Node.js.
- *Website* yang dibuat berupa web dinamis.
- *Database* yang digunakan adalah MySQL.

1. 4. Manfaat Penulisan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk membuat sebuah platform *crowdfunding* berbasis *website* yang diperuntukkan para sineas film dalam melakukan kampanye penggalangan dana untuk proyek film mereka.

1. 5. Ruang Lingkup

Dari hasil laporan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Manfaat penulisan tugas akhir dibagi dalam 3 bagian, diantaranya adalah :

- Bagi sineas film

Membantu para sineas film (rintisan / lokal) dalam mempermudah proses penggalangan dana untuk proyek film mereka.

Membantu sineas film (rintisan / lokal) dalam mempromosikan proyek film mereka kepada publik.

Membantu sineas film (rintisan / lokal) dalam menguji seberapa bagus ide film yang akan mereka buat kepada publik.

- Bagi donatur (penikmat film)

Mendukung terciptanya ekosistem lokalitas yang baik dalam industri perfilman dengan harapan dapat meningkatkan jumlah karya film dan sineas film (lokal) berkualitas.

- Bagi peneliti

Membantu peneliti untuk dapat lebih memahami proses pembuatan *website* dengan React dan Node.js.

1. 6. Metodologi Pelaksanaan Tugas Akhir

Pada Proses penulisan laporan penelitian dilakukan dengan menggunakan beberapa metode diantaranya adalah :

- 1) Studi literatur

Pada tahap ini, peneliti melakukan pencarian jurnal/referensi dan sumber-sumber referensi lain dengan tujuan memperoleh pengetahuan dan informasi mengenai topik tugas akhir yang dikerjakan dan dari hasil referensi yang diperoleh dapat diterapkan pada pembuatan tugas akhir.

- 2) Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dengan menggunakan *website* yang dijadikan sebagai sumber referensi untuk menambah dan mengetahui informasi terkait dengan fitur-fitur pada *website* yang akan dibuat.

- 3) Wawancara / *Interview*

Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara kepada sineas film untuk menambah dan mengetahui informasi terkait masalah di industri perfilman khususnya terkait soal pendanaan.

- 4) Menganalisis hasil wawancara

Hasil wawancara bersama sineas film yang direkam akan dianalisis dan dicatat untuk menuju ke tahap selanjutnya.

5) Perancangan

Pada tahap ini, desain sistem akan dirancang berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh pada wawancara, observasi, dan studi literatur.

6) *Testing* dan *feedback*

Pada tahap ini, aplikasi akan diuji kepada responden *user* sineas film dan secara acak pada *user* donatur untuk mendapatkan *feedback* terhadap aplikasi.

7) Dokumentasi dan pelaporan

Tahap ini merupakan tahap dimana pembuatan laporan penelitian serta membuat ataupun mengumpulkan dokumentasi setiap tahap pada penelitian.

1. 7. **Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Penulisan tugas akhir terdiri dari bab – bab serta penjelasan bab – bab yang terkait, diantaranya adalah;

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisi tentang latar belakang dari masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori yang digunakan sebagai landasan tugas akhir dalam proses pembuatan aplikasi. Pada bagian ini akan terdapat tentang penelitian terdahulu dan penjelasan mengenai *crowdfunding*, film, *Bootstrap Framework*, React, dan

Node.js. Teori-teori tersebut digunakan untuk menjelaskan kepada pembaca agar dapat memahami komponen-komponen dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini akan berisi tentang metodologi rancang bangun, teknik pembuatan aplikasi, dan analisis uji coba.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisi dokumen *Software Requirement System*, *Design Relational Database*, dan proses pembuatan aplikasi.

BAB V HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai hasil uji coba aplikasi yang telah dilakukan sesuai dengan proses analisis dan desain.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi kesimpulan dan beberapa saran berdasarkan dari hasil uji coba aplikasi yang telah dilakukan serta pembahasan yang akan menjawab tujuan rancang bangun aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini terdiri dari uraian referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian.

LAMPIRAN

Pada lampiran berisikan beberapa dokumen yang digunakan dalam penelitian yang diantaranya adalah lampiran hasil pengujian, lampiran kuesioner dan sebagainya.

1. 8. *Company Profile*

PT Kolektivitas Solidaritas adalah perusahaan yang bergerak di bidang startup teknologi dan industri kreatif. Perusahaan ini telah berdiri sejak Oktober 2019. PT Kolektivitas Solidaritas didirikan dengan visi untuk menjadi perusahaan yang mewadahi talenta-talenta muda untuk saling berkolaborasi menciptakan karya. Dengan visi tersebut, diharapkan perusahaan dapat memberikan warna dalam industri kreatif dan teknologi dengan karya-karya kualitas terbaik.



Gambar 1.1. Logo Perusahaan