

## IMPLEMENTASI TEKNOLOGI CINEMA ADAPTIF GUNA MENINGKATKAN AKSESIBILITAS HIBURAN BAGI KELOMPOK DISABILITAS DI KOTA DENPASAR

### *Implementation of Adaptive Cinema Technology to Improve Entertainment Accessibility for People with Disabilities in Denpasar City*

Anak Agung Adi Wiryya Putra<sup>1\*</sup>

Agus Purusa Dharma<sup>1</sup>  
Madek Jeani Purnama<sup>1</sup>  
Putu Prima Juniartina<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Nasional, Denpasar, Bali

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali

\*email:  
adiwiryya@undiknas.ac.id

#### Abstrak

Aksesibilitas fasilitas hiburan publik, khususnya bioskop, masih menjadi kendala signifikan bagi kelompok penyandang disabilitas di Kota Denpasar. Hambatan tersebut tidak hanya mencakup infrastruktur fisik, tetapi juga kurangnya antarmuka yang inklusif pada aplikasi pemesanan tiket konvensional. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan inovasi teknologi berupa aplikasi "Cinema Adaptif" guna meningkatkan kemandirian dan literasi digital penyandang disabilitas. Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang dalam tiga tahapan terstruktur: observasi dan analisis kebutuhan mitra, perancangan purwarupa berbasis *User Interface/User Experience* yang adaptif, serta implementasi melalui pelatihan dan pendampingan partisipatif. Hasil kegiatan menunjukkan capaian yang sangat positif, di mana lebih dari 80% peserta berhasil melakukan simulasi pemesanan tiket secara mandiri tanpa bantuan fasilitator. Implementasi aplikasi ini terbukti efektif dalam mengatasi kesenjangan informasi, memfasilitasi kebutuhan aksesibilitas spesifik seperti informasi jalur kursi roda, serta meningkatkan rasa percaya diri mitra. Kesimpulannya, adopsi sistem informasi yang mengedepankan desain inklusif mampu mendobrak hambatan sosial sekaligus mendukung terwujudnya ekosistem layanan publik yang setara dan ramah disabilitas di Kota Denpasar.

#### Kata Kunci:

Cinema adaptif  
Disabilitas  
Inklusi digital  
UI/UX  
Aksesibilitas hiburan

#### Keywords:

Adaptive cinema  
Disability  
Digital inclusion  
UI/UX  
Entertainment accessibility

#### Abstract

Accessibility to public entertainment facilities, particularly cinemas, remains a significant challenge for persons with disabilities in Denpasar City. These barriers include not only physical infrastructure but also the lack of inclusive interfaces in conventional ticket booking applications. This community service program aims to implement a technological innovation called the "Adaptive Cinema" application to enhance the independence and digital literacy of persons with disabilities. The implementation method was designed in three structured stages: observation and needs analysis, prototype design based on adaptive *User Interface/User Experience*, and implementation through participatory training and mentoring. The results showed highly positive outcomes, with over 80% of participants successfully completing the ticket booking simulation independently without facilitator assistance. The implementation of this application proved effective in bridging the information gap, facilitating specific accessibility needs such as wheelchair ramp information, and boosting the partners' confidence. In conclusion, the adoption of information systems that prioritize inclusive design can break down social barriers while supporting the realization of an equal and disability-friendly public service ecosystem in Denpasar City.



© year The Authors. Published by Penerbit Forind. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). Link: <https://jurnal.forindpress.com/index.php/jamas>

Submit: 10-02-2026

Accepted: 17-03-2026

Published: 20-06-2026

## PENDAHULUAN

Menonton film di bioskop merupakan salah satu bentuk hiburan populer yang menawarkan pengalaman audiovisual yang imersif dibandingkan menonton di rumah. Layar besar, tata suara maksimal, dan suasana kolektif menjadikan bioskop sebagai pilihan utama masyarakat untuk melepas penat dan menikmati karya sinema

(Hutson, 2023). Namun, pemenuhan hak untuk menikmati fasilitas hiburan ini belum sepenuhnya dapat diakses secara merata oleh seluruh lapisan masyarakat. Penyandang disabilitas kerap kali tertinggal dalam mendapatkan pengalaman tersebut karena menghadapi kendala ganda (Ahadiyah & Herawati, 2024). Kendala ini tidak hanya berupa hambatan fisik di lokasi bioskop,

tetapi juga hambatan pada ranah informasi saat mereka mencoba merencanakan kunjungan secara mandiri.

Secara regulasi, amanat Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas dengan tegas mewajibkan setiap fasilitas publik, termasuk sektor hiburan, untuk menjamin kemudahan akses yang setara bagi semua pengguna (Ananda, et al. 2023). Sayangnya, realita penerapan sistem informasi di lapangan masih jauh dari harapan. Banyak aplikasi pemesanan tiket bioskop konvensional saat ini belum secara matang menerapkan prinsip desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang inklusif (Hasari, et al. 2022). Absennya fitur aksesibilitas digital, seperti dukungan navigasi yang adaptif, kontras visual yang memadai, hingga informasi ketersediaan jalur kursi roda dan kursi prioritas, membuat sistem pemesanan yang ada justru menjadi dinding penghalang baru yang menyulitkan kelompok disabilitas (Surya, et al. 2024).

Tantangan ini di Kota Denpasar dirasakan langsung oleh komunitas penyandang disabilitas yang sering kali merasa kurang percaya diri atau terpinggirkan saat hendak mengakses fasilitas hiburan publik. Struktur aplikasi pemesanan tiket yang rumit dan tidak ramah pengguna membuat mereka sangat bergantung pada bantuan orang lain (Febrianto, 2024). Padahal, seiring dengan pesatnya perkembangan fasilitas hiburan dan ruang publik di Denpasar, kelompok disabilitas memiliki hak yang sama untuk berpartisipasi, bermasyarakat, dan menikmati hiburan tersebut secara mandiri dan bermartabat.

Merespons permasalahan fundamental tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan mengimplementasikan teknologi "Cinema Adaptif" bagi kelompok disabilitas di Kota Denpasar. Aplikasi ini merupakan inovasi sistem yang dirancang khusus dengan antarmuka inklusif untuk menjembatani kesenjangan informasi dan aksesibilitas hiburan. Melalui serangkaian kegiatan yang mencakup edukasi teknologi, pelatihan penggunaan aplikasi, serta pendampingan

pemesanan tiket secara langsung, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian mitra sasaran. Langkah strategis ini diharapkan mampu memberikan solusi praktis dalam mengakses hiburan, sekaligus mendorong terciptanya ekosistem digital publik yang lebih inklusif di Kota Denpasar.

## **METODE PELAKSANAAN**

Tahapan awal dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan proses observasi komprehensif dan analisis kebutuhan mitra. Tim pengabdian terjun langsung untuk berinteraksi dengan komunitas penyandang disabilitas di wilayah Kota Denpasar guna memahami kendala di lapangan. Observasi ini berfokus pada pemetaan hambatan aksesibilitas, baik secara fisik di lokasi hiburan maupun secara digital pada aplikasi pemesanan tiket konvensional. Pendekatan wawancara mendalam dan diskusi kelompok terpusat dilakukan untuk menggali pengalaman spesifik mitra saat mencoba mengakses layanan bioskop (Balisa, et al. 2024). Dari hasil penggalan data tersebut, tim menemukan bahwa mayoritas keluhan berpusat pada antarmuka aplikasi yang rumit dan minimnya informasi terkait fasilitas ramah disabilitas. Berdasarkan prinsip pengelolaan sistem informasi manajemen yang baik, identifikasi masalah ini menjadi landasan krusial sebelum mengusulkan intervensi teknologi (Fatmasari, 2024). Tim pengabdian juga mengevaluasi tingkat literasi digital dasar dari para anggota komunitas untuk mengukur kesiapan para disabilitas menerima teknologi baru. Seluruh temuan lapangan ini didokumentasikan secara sistematis sebagai acuan utama dalam merumuskan spesifikasi kebutuhan sistem. Dengan demikian, solusi yang ditawarkan nantinya benar-benar berakar pada permasalahan aktual, bukan sekadar asumsi teoretis semata. Tahap observasi ini memastikan bahwa arsitektur digital yang akan dibangun memiliki relevansi tinggi dengan karakteristik pengguna.

Setelah kebutuhan mitra teridentifikasi dengan jelas, metode pelaksanaan dilanjutkan pada tahap perancangan purwarupa dan pengembangan aplikasi "Cinema Adaptif". Pada fase ini, tim pengabdian menerapkan kaidah desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang secara khusus disesuaikan dengan standar inklusivitas. Proses perancangan melibatkan penyesuaian elemen visual, seperti kontras warna yang lebih tajam, navigasi berbasis suara, dan tata letak tombol yang lebih ergonomis (Tanjung, et al. 2023). Selain itu, arsitektur informasi dalam aplikasi disusun sedemikian rupa untuk menonjolkan fitur ketersediaan jalur kursi roda dan kursi prioritas di dalam studio (Prayogo, et al. 2022). Tim pengabdian juga merekomendasikan pelibatan perwakilan mitra disabilitas secara aktif dalam tahap pengujian kebergunaan (*usability testing*) terhadap purwarupa tersebut. Umpan balik yang diberikan oleh mitra selama pengujian langsung diintegrasikan kembali ke dalam siklus pengembangan untuk menyempurnakan fungsi aplikasi. Pendekatan iteratif ini sangat penting untuk menjamin bahwa teknologi yang dirancang benar-benar intuitif dan tidak membingungkan pengguna akhir. Integrasi teknologi dalam tahap perancangan ini difokuskan pada penyederhanaan alur pemesanan tiket agar dapat diselesaikan dengan langkah seminimal mungkin. Melalui kolaborasi antara pengabdian dan mitra sasaran, desain aplikasi yang awalnya konseptual berhasil diterjemahkan menjadi platform digital yang fungsional. Tahapan perancangan yang matang ini menjadi jembatan penghubung antara teori desain inklusif dengan aplikasi praktis di lapangan.

Tahap akhir dari metode pelaksanaan pengabdian ini adalah implementasi langsung dan pendampingan penggunaan aplikasi kepada komunitas disabilitas di Kota Denpasar. Implementasi dilakukan melalui serangkaian lokakarya dan pelatihan literasi digital yang dirancang dengan metode partisipatif yang humanis. Dalam sesi pelatihan, setiap peserta didampingi secara personal untuk mengunduh, menginstal, dan

mempraktikkan simulasi pemesanan tiket menggunakan platform "Cinema Adaptif". Tim pengabdian memberikan panduan langkah demi langkah, mulai dari proses registrasi akun hingga penyelesaian transaksi simulasi dengan pendampingan penuh. Antusiasme dan tingkat kemandirian peserta diukur secara berkala selama sesi pendampingan berlangsung sebagai bentuk evaluasi proses kegiatan. Setelah peserta dinilai mampu menggunakan aplikasi secara mandiri, kegiatan dilanjutkan dengan uji coba pemesanan tiket riil untuk kunjungan bioskop bersama. Sebagai rekomendasi keberlanjutan, tim pengabdian menyarankan adanya kemitraan strategis antara pengelola bioskop lokal dan komunitas disabilitas untuk memelihara ekosistem inklusif ini. Selain itu, pembaruan aplikasi secara berkala berdasarkan masukan pengguna berkelanjutan sangat direkomendasikan agar sistem tetap relevan dengan dinamika kebutuhan mereka. Evaluasi akhir menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri dan kemandirian mitra secara signifikan dalam mengakses layanan hiburan publik. Secara keseluruhan, seluruh rangkaian metode ini membuktikan bahwa adaptasi sistem informasi yang tepat sasaran mampu memberikan dampak sosial yang nyata dan terukur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi program pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan luaran utama berupa adopsi aplikasi "Cinema Adaptif" oleh komunitas penyandang disabilitas di Kota Denpasar. Proses sosialisasi dan pelatihan yang dilaksanakan berjalan dengan tingkat partisipasi yang sangat tinggi dari para mitra sasaran. Pada tahap awal, tim pengabdian mendemonstrasikan bagaimana arsitektur digital dari aplikasi ini dirancang secara khusus untuk mengatasi kendala aksesibilitas yang selama ini mereka alami. Antarmuka pengguna (UI) disesuaikan dengan fitur kontras tinggi dan navigasi intuitif yang sangat membantu mitra saat mengeksplorasi layar ponsel. Sementara itu, pengalaman pengguna (UX) difokuskan pada penyederhanaan alur interaksi untuk menemukan

bioskop yang menyediakan fasilitas ramah kursi roda. Selama sesi pendampingan, peserta diajak mempraktikkan langsung proses pemesanan tiket melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based*) yang interaktif. Metode praktikal ini terbukti sangat efektif dalam mempercepat pemahaman mitra terhadap fungsionalitas sistem informasi yang baru mereka kenal. Dari total peserta yang hadir, lebih dari delapan puluh persen berhasil menyelesaikan simulasi pemesanan tiket secara mandiri tanpa bantuan signifikan dari fasilitator. Keberhasilan ini tidak lepas dari strategi integrasi teknologi yang humanis, di mana pengembangan aplikasi benar-benar mendengarkan umpan balik pengguna akhir. Mitra menyatakan bahwa ketersediaan informasi mengenai lokasi kursi prioritas di dalam studio memberikan rasa aman dan kenyamanan psikologis sebelum mereka tiba di lokasi hiburan. Beberapa peserta bahkan langsung merencanakan jadwal menonton bersama komunitasnya menggunakan aplikasi tersebut pada akhir pekan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa adopsi teknologi yang tepat guna mampu mendobrak hambatan sosial yang selama ini membatasi ruang gerak penyandang disabilitas. Hasil observasi pasca-pelatihan juga memperlihatkan adanya transformasi sikap dari ragu-ragu menjadi sangat antusias terhadap pemanfaatan inovasi digital. Pencapaian ini menegaskan bahwa desain sistem yang inklusif merupakan kunci utama dalam mewujudkan kesetaraan akses layanan publik di era modern. Hasil dari inovasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Hasil Penerapan Inovasi**

## Hasil perbandingan

Hasil perbandingan dari penerapan aplikasi cinema untuk pengguna disabilitas dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Perbandingan Sebelum dan Sesudah Penggunaan Aplikasi**

Sebelum Aplikasi	Sesudah Aplikasi
Tidak tersedia	Disediakan secara lengkap dan interaktif
Tidak ada	Tersedia
Tidak bisa dilakukan online	Bisa dipilih langsung di aplikasi
Bergantung pada bioskop	Diinformasikan dalam aplikasi
Minim dan penuh ketidakpastian	Transparan dan inklusif sejak awal

## Pembahasan dampak

Perubahan ini secara nyata meningkatkan kemandirian, kenyamanan, dan rasa percaya diri pengguna disabilitas. Aplikasi yang dirancang berfungsi tidak hanya sebagai alat pemesanan tiket, tapi juga sebagai jembatan inklusivitas, yang memungkinkan penyandang disabilitas untuk menikmati hiburan tanpa diskriminasi atau hambatan. Selain itu, solusi ini juga dapat menjadi contoh bagi pengembang lain untuk lebih memperhatikan aspek aksesibilitas digital tidak hanya sebagai fitur tambahan, tetapi sebagai bagian dari inti layanan.

## RENCANA TINDAK LANJUT

Sebagai rencana tindak lanjut dari program pengabdian ini, tim pengabdian telah merumuskan beberapa langkah strategis guna memastikan keberlanjutan dan optimalisasi pemanfaatan aplikasi "Cinema Adaptif" bagi penyandang disabilitas di Kota Denpasar. Langkah pertama adalah melaksanakan pemantauan dan evaluasi (*monitoring and evaluation*) secara berkala setiap tiga bulan untuk mengukur tingkat retensi pengguna aktif serta mengidentifikasi kendala teknis baru yang mungkin muncul seiring pembaruan sistem operasi pada perangkat pengguna. Kedua, dari aspek pengembangan perangkat lunak, tim akan terus melakukan iterasi untuk menyempurnakan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) berdasarkan umpan balik langsung dari

komunitas, termasuk peninjauan untuk menambahkan fitur integrasi dompet digital guna memfasilitasi transaksi non-tunai yang lebih inklusif. Ketiga, langkah esensial berikutnya adalah memperluas advokasi dan kemitraan strategis dengan lebih banyak pengelola jaringan bioskop lokal serta dinas terkait di pemerintahan daerah, sehingga pembaruan data mengenai ketersediaan fasilitas ramah disabilitas di berbagai lokasi hiburan dapat terjamin akurasi. Pada akhirnya, model pendampingan literasi digital dan implementasi sistem informasi ini direncanakan untuk direplikasi pada komunitas disabilitas yang lebih luas, sehingga inovasi teknologi yang dikembangkan dapat memberikan dampak sosial yang lebih masif dalam mewujudkan kesetaraan akses ruang publik.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil mengimplementasikan aplikasi "Cinema Adaptif" sebagai solusi teknologi digital untuk meningkatkan aksesibilitas hiburan bagi kelompok penyandang disabilitas di Kota Denpasar. Melalui pendekatan sistematis yang mencakup observasi mendalam, perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang inklusif, hingga pendampingan partisipatif, program ini terbukti efektif dalam memberdayakan mitra sasaran. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan literasi digital dan kemandirian yang signifikan, ditandai dengan keberhasilan mayoritas peserta dalam menyelesaikan simulasi pemesanan tiket bioskop secara mandiri. Lebih dari sekadar inovasi perangkat lunak, adopsi sistem informasi yang tepat sasaran ini berhasil mendobrak hambatan informasi, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dan otonomi penyandang disabilitas untuk menikmati fasilitas publik. Secara keseluruhan, keberhasilan inisiatif ini menegaskan bahwa integrasi arsitektur digital yang ramah pengguna, dipadukan dengan kolaborasi lintas sektoral, merupakan pilar

esensial dalam mewujudkan kesetaraan akses layanan dan membangun ekosistem kota yang lengkap, adil, dan baik.

## REFERENSI

- Ahadiyah, D. N., & Herawati, E. (2024). Pengalaman dan Kehidupan Keseharian Penyandang Disabilitas di Kota Bandung. *Jurnal Noken: Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(2), 351-366.
- Ananda, A. F., Achraf, A. S., & Khonitallah, J. (2023). Implementasi Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas pada Diskriminasi Kaum Disabilitas dalam Pemilihan Umum. *Amnesti: Jurnal Hukum*, 5(2), 225-236.
- Balisa, D., Leffia, A., & Shino, Y. (2024). Memanfaatkan fungsi sistem informasi manajemen: Prospek dan tantangan di dunia bisnis. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 2(2), 123-133.
- Fatmasari, A. (2024). Kontribusi sistem informasi manajemen dalam kesinambungan keberhasilan pengusaha kecil. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 2(3), 124-135.
- Febrianto, A. S. (2024). Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pemesanan Tiket di Taman Hiburan Pantai Kenjeran. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8055-8062.
- Hasari, Y. I., Febriansyah, A., & Anzana, Z. S. (2022). Penerapan Metode User Centered Desain Pada Perancangan Interface Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Tiket Bioskop Berbasis Mobile. *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi*, 8(2).
- Hutson, J. (2023). Shared cinematic experience and emerging technologies: Integrating mixed-reality components for the future of cinema. *Arts & Communication*.
- Prayogo, D. A., Umar, A. P. A., Samsie, I., & Magfirah, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Geografis Area Penyandang Disabilitas Di Kota

Makassar Berbasis Web. Dipanegara Komputer  
Teknologi Informatika, 15(2), 209-216.

Surya, I. A., Widjadjanto, K., Akbar, M., & Praratya, A.  
(2024). Pelayanan Sosial Nonton Bareng Film Fiksi  
Bersama Disabilitas Sensorik Netra di Bioskop  
Berbisik Sentra Abiyoso. *Jurnal Pengabdian kepada  
Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1653-1659.

Tanjung, L. S., Sari, R. K., & Adeswastoto, H. (2023).  
Perancangan Visual Display Informasi Di  
Laboratorium Terpadu Universitas Pahlawan  
Tuanku Tambusai. *Journal of Engineering Science  
and Technology Management (JES-TM)*, 3(1).