

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah metode *hybrid*. Sugiyono (2018) menyatakan metode *hybrid* merupakan kombinasi dua metode dalam sebuah penelitian, metode kualitatif dan kuantitatif. Model pengambilan data kualitatif yang dilakukan adalah wawancara, studi pustaka dan studi referensi untuk mendapatkan tanggapan mengenai fenomena yang sedang diteliti. Model pengambilan data kuantitatif yang dilakukan adalah kuesioner yang dilakukan menggunakan *Google Form* agar dapat mencakup target audiens yang besar.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

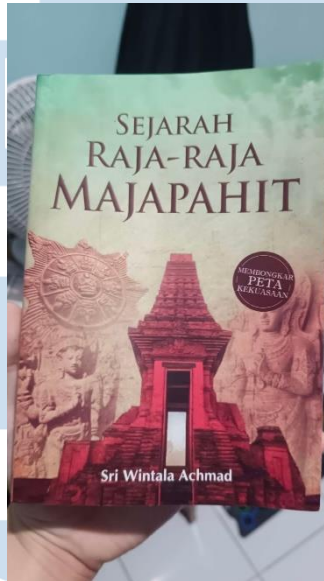
Metode yang digunakan adalah wawancara terstruktur, studi eksisting, dan studi referensi. Metode wawancara dilaksanakan kepada guru sejarah tingkat SMA dan seorang ilustrator. Studi eksisting dilakukan untuk mempelajari media yang sudah pernah memberikan informasi mengenai Dyah Gitarja. Studi referensi digunakan untuk menemukan media yang menarik untuk menyampaikan perancangan. Berikut merupakan penjabaran dari penelitian yang dilaksanakan:

##### 4.1.3.1 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan dengan beberapa media yang bisa menjadi acuan dasar untuk cerita Dyah Gitarja. Tujuan melakukan studi eksisting buku ini adalah untuk mengetahui dan memperhatikan detail-detail mengenai sejarah penting Dyah Gitarja yang nantinya akan menjadi elemen penyampaian cerita dan pesan dalam merancang *visual novel*.

### 1) *Sejarah Raja-Raja Majapahit*

Buku ini diciptakan oleh Sri Wintala Achmad pada tahun 2019 yang berisikan kisah sejarah raja-raja kerajaan Majapahit secara lengkap dan lebih mendalam. Buku ini memiliki 288 halaman dan ditulis dengan menggunakan Bahasa Indonesia.



Gambar 3.1 Buku *Sejarah Raja-Raja Majapahit*

Buku ini secara eksklusif hanya menceritakan cerita sejarah raja-raja kerajaan Majapahit, mulai dari berdirinya hingga keruntuhannya. Isi konten dalam buku ini sejalan dengan buku *Kitab Negarakretagama dan Tafsir Sejarahnya*, namun yang membedakan ketika menceritakan bab Tribhuwana Wijayatunggadewi, buku ini tidak hanya berupa terjemahan melainkan kompilasi sehingga sumbernya lebih banyak seperti *Serat Pararaton*, *Kitab Negarakretagama*, prasasti-prasasti, dan lain-lain. Buku ini menceritakan cerita Dyah Gitarja lebih lengkap, contohnya pemberontakan Sadeng dan Keta, dalam buku ini dijelaskan bagaimana strategi Dyah Gitarja untuk menaklukkan daerah-daerah ini dan langkah apa yang dilakukan agar pemberontakan tidak terjadi lagi kedepannya. Berikut adalah tabel analisis *Strength*, *Weakness*, *Opportunity* dan *Threats* (SWOT):

Tabel 3.1 Tabel SWOT *Sejarah Raja-Raja Majapahit*

Strength	Memiliki sumber informasi yang lengkap dan kredibel khususnya untuk cerita Dyah Gitarja, materi dibahas dalam bentuk bab sehingga rapi dan efisien.
Weakness	Isi buku hanya dalam bentuk teks dan banyak menggunakan istilah bahasa Jawa sehingga sulit dimengerti untuk masyarakat awam.
Opportunity	Buku teks ini bisa dihadirkan sebuah ilustrasi agar pembaca memilih bayangan tentang materi yang dibahas
Threats	Buku hanya berisikan teks sehingga kurang menarik terutama untuk generasi muda

## 2) Buku Sejarah Kelas X Kurikulum Merdeka PDF

Buku ini diciptakan oleh Sari Oktafiana pada tahun 2021 yang pada dasarnya mengajarkan tentang sejarah terkait dengan manusia, ruang, dan waktu. Buku ini tersedia dalam bentuk cetak maupun dalam bentuk *PDF online*.



Gambar 3.2 Buku Sejarah Kelas X Kurikulum Merdeka

Buku ini merupakan salah satu media pengajaran dalam kurikulum merdeka, buku ini mencakup buku teks, video pembelajaran, modul ajar, dan lainnya. Buku ini berguna sebagai panduan untuk pendidik agar pengajaran bisa sesuai dengan kebutuhan murid di kelas. Materi sejarah yang ada didalam buku ini sangat luas dan tergolong minim

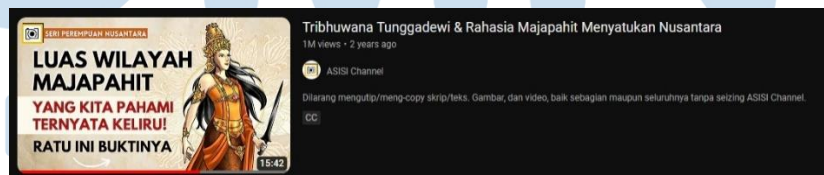
dibandingkan dengan buku sejarah kurikulum 2013, buku ini lebih fokus terhadap pengolahan pola pikir siswa dalam memahami konteks sejarah daripada mengetahui peristiwa sejarah sehingga buku ini memiliki banyak lembar aktivitas di dalamnya. Berikut adalah tabel analisis *Strength, Weakness, Opportunity* dan *Threats* (SWOT):

Tabel 3.2 Tabel SWOT Buku Sejarah Kelas X Kurikulum Merdeka

Strength	Berguna untuk membantu siswa dalam menganalisis dan mempelajari peristiwa sejarah melalui lembar aktivitas
Weakness	Buku berisi ringkasan dari peristiwa sejarah dan membahas peristiwa penting saja
Opportunity	Buku sejarah berisikan ringkasan dan lembar aktivitas sehingga pengajar lebih leluasa menambahkan informasi melalui media lain.
Threats	Konten buku berguna hanya sebagai panduan dan kurang lengkap jika dijadikan media pembelajaran utama

### 3) Tribhuwana Tunggaladewi & Rahasia Majapahit Menyatukan Nusantara

*Video* ini merupakan *video* yang diunggah pada platform *YouTube* pada tahun 2022 dalam channel bernama *ASISI Channel*, *video* ini membahas tentang sejarah Tribhuwana Tunggaladewi atau Dyah Gitarja, mulai dari kenaikan tahta, gambaran nusantara, dan kharismanya sebagai pemimpin.



Gambar 3.3 *Video* Tribhuwana Tunggaladewi & Rahasia Majapahit Menyatukan Nusantara

*Video* ini secara garis besar membahas asal muasal ratu Dyah Gitarja dan daerah-daerah kekuasaannya ketika ia berkuasa, serta

bagaimana ia melakukannya dengan posisinya menjadi perempuan dalam memimpin sebuah kerajaan. Dalam ini video ini kita diberikan gambaran mengenai lokasi pemberontakan sadeng dan keta dan penyebabnya, serta dengan lokasi penaklukan daerah di sekitar Majapahit dan penyebabnya. Berikut adalah tabel analisis *Strength*, *Weakness*, *Opportunity* dan *Threats* (SWOT):

Tabel 3.3 Tabel SWOT Tribhuwana Tunggadewi & Rahasia Majapahit Menyatukan Nusantara

Strength	Sejarah Dyah Gitarja sudah dirangkum dan disajikan dengan menarik melalui ilustrasi dan <i>voice over</i> sehingga mudah dicerna.
Weakness	Biaya dan penciptaan tidak murah dan mudah, serta jika video memiliki durasi panjang bisa mengurangi fokus penonton
Opportunity	Dapat menggunakan <i>style</i> yang unik dalam penciptaan <i>video</i> untuk menarik minat generasi muda
Threats	Konten dapat dicuri serta, durasi video yang panjang dapat mengurangi niat generasi muda untuk menonton materi sejarah

#### 4.1.3.2 Interview

Untuk melengkapi data yang dibutuhkan dalam penelitian, penulis melakukan wawancara dengan beberapa sumber. Narasumber tersebut terdiri dari seorang guru sejarah SMA dan seorang ilustrator. Wawancara ini dilakukan agar penulis memperkuat data yang telah didapatkan baik melalui studi pustaka maupun kuesioner dalam merancang media informasi yang baik.

#### 1. Wawancara kepada DRA. Vita Karyuningsih sebagai guru sejarah SMA Marsudirini Bekasi

Wawancara dilakukan dengan Dra. Vita Karyuningsih sebagai salah satu guru SMA Marsudirini Bekasi yang mengajarkan dalam mata pelajaran sejarah dan telah mengajar di SMA ini lebih daripada

20 tahun. Tujuan wawancara ini untuk mengetahui reaksi siswa SMA terhadap sejarah terutama dari lensa pengajaran seorang guru, bagaimana kurikulum baru mempengaruhi pengajaran sejarah, serta mencari tahu media apa yang sering digunakan dalam pengajaran sehari-hari. Wawancara dilakukan secara langsung pada tanggal 23 Maret 2024 pada pukul 07.30 WIB di ruang guru sekolah.



Gambar 3.4 Wawancara dengan Dra. Vita Karyuningsih

Vita menjelaskan pada zaman digitalisasi ini guru-guru dituntut untuk memanfaatkan dan menguasai teknologi, dengan latar belakang sudah mengajar lama sebagai guru tentu saja mengalami kecanggungan dengan penggunaan teknologi dalam pengajaran, namun hal tersebut diimbangi dari standarisasi sistem sekolah yang mengharuskan menggunakan *Google Classroom* sehingga pengajaran dapat dilakukan secara *online* maupun *offline*, melalui *Google Classroom* dapat digunakan sebagai media untuk memberikan PPT ke murid, memberikan materi, dan sebagai tempat murid mengumpulkan tugas sehingga menjadi lebih efisien dikarenakan menggunakan file dan tidak menggunakan kertas lagi.

Vita juga menjelaskan kalau penggunaan buku cetak sudah sangat berkurang dan mulai beralih ke *e-module* atau buku secara digital, bukan berarti buku cetak sudah tidak digunakan lagi melainkan pemerintah masih mengirimkan buku cetak namun tidak selengkap buku pelajaran sejarah pada zaman dahulu karena SMA Marsudirini ini sudah menggunakan kurikulum Merdeka sehingga pengajaran sudah melalui media digital seperti *e-module*, *Google*, *Youtube*, *Quizzes*, dan media digital lainnya. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan sekolah untuk mendorong murid menjadi lebih aktif dalam menganalisis peristiwa sejarah.

Vita juga menjelaskan tidak semua murid menyukai sejarah karena memiliki tendensi untuk bosan, kurikulum Merdeka sudah mengurangi pembelajaran yang bersifat menghafal lagi sehingga murid lebih mudah untuk eksplorasi suatu materi. Vita dalam pengajarannya lebih memberi *clue* terhadap peristiwa sejarah dan mendorong murid untuk berpikir dan melengkapi sejarah tersebut, setelah selesai baru Vita memberikan penjelasan tentang sejarahnya lebih lengkap sehingga siswa didorong untuk mengerti bukan untuk menghafal. Vita kemudian menjelaskan kalau suka tidak suka mengenai sejarah itu kembali ke masing-masing individu, seorang murid tidak akan menyukai atau bahkan tertarik dengan sejarah jika dilakukan dengan menghafal dan bukan mengerti, karena itu guru harus memiliki kewajiban untuk mengemas materi sejarah secara menarik agar murid semangat untuk menjawab dan menggali lebih dalam materi tersebut. Vita menjelaskan kalau didalam kurikulum Merdeka adanya yang namanya alur pembelajaran, pertama dimulai dari diri untuk mencari tahu sejauh mana siswa menguasai materi yang akan dibahas; yang kedua eksplorasi konsep yang dimana setelah guru mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa maka sekarang giliran guru yang menentukan sejauh apa materi yang perlu diberikan; yang ketiga ada kolaborasi yang merupakan kerjasama antar murid dalam

bentuk kerja kelompok ataupun presentasi, hal-hal ini digunakan untuk membentuk dan mengembangkan karakter-karakter murid; keempat ada assesment atau juga penilaian; dan yang terakhir ada evaluasi.

Vita juga menjelaskan dalam kurikulum Merdeka jam pelajaran sejarah berkurang, dari sejarah umum dan sejarah peminatan digabung menjadi satu, sehingga untuk pengajaran sekarang hanya menceritakan sejarah-sejarah yang penting dalam pengajaran dan sesuai dengan kebutuhan sekolah, pemerintah hanya memberikan *guideline* tentang materi apa saja yang perlu dan dipelajari selebihnya merupakan kebebasan guru untuk mengembangkan materi pelajaran ke arah mana dan sampai mana materi cukup diberikan.

Vita juga menceritakan kalau minat baca anak sekarang sangat rendah bahkan membaca *e-book* juga sulit, ada sebagian siswa yang merasa lebih efektif dan lebih menyukai buku cetak namun ada sebagian juga yang lebih menyukai *e-book*. Vita juga menjelaskan untuk buku cetak jaman sekarang terdapat *barcode* yang bisa di *scan* di dalamnya yang berisikan informasi lebih detail tentang materi yang ada di halaman tersebut. Vita menjelaskan kalau penggunaan media cetak dalam pengajaran sudah menggunakan *QR Code* untuk menghubungkan ke peralatan digital atau media digital karena memang sudah zaman digitalisasi.

Vita juga membahas kalau Tribhuwana Wijayatunggadewi jarang dibahas dalam pengajaran kerajaan Majapahit biasanya hanya membahas Hayam Wuruk dan Gajah Mada. Dalam mempelajari sebuah tokoh sejarah, Vita juga tidak lupa membahas nilai-nilai atau peristiwa yang sekarang ini masih bisa dijadikan contoh, seperti keberanian seorang tokoh atau perbuatan buruk seperti pembunuhan sebuah tokoh sejarah jika dikorelasikan pada masa kini seperti pembunuhan karakter seseorang. Vita menjelaskan kalau salah satu nilai yang bisa dicontoh dari ratu ini adalah ketegasannya dan berani,



nilai ini yang harus didorong dan menunjukkan kalau perempuan bisa berkarya dan perempuan tetap bisa menjadi pemimpin dalam situasi apapun, keberanian untuk menunjukkan dirinya dalam situasi yang serba sulit dan penuh tantangan, bekerja tidak hanya untuk diri sendiri tapi untuk keluarga juga.

Vita memberikan saran bagi perancangan untuk materi Tribhuwana Wijayatunggadewi dalam kontennya diperlukan skema silsilah kekeluargaan, patung atau arca, *layout* yang lebih menarik, serta ilustrasi yang menarik jika targetnya anak SMA. Vita menyarankan media yang digunakan harus bisa terlebih dahulu menarik perhatian siswa akan suatu materi, kita harus masuk ke dunia mereka dan memancing ketertarikan siswa agar mereka berkenan untuk menggali lebih dalam.

## **2. Wawancara kepada Rama Pradipta sebagai *Illustrator* dan *Colorist***

Wawancara dilakukan dengan Rama Pradipta yang bekerja sebagai *colorist* dan *illustrator* di Bumilangit Entertainment Corpora. Tujuan wawancara ini untuk mengetahui reaksi anak muda terhadap ilustrasi dan style apa yang paling efektif dalam menyampaikan sebuah cerita, mencari tahu tata cara melakukan ilustrasi dan menangani kesulitan, serta mencari tahu apa yang perlu diperhatikan dalam melakukan ilustrasi yang memiliki ikatan terhadap sejarah atau budaya. Wawancara dilakukan melalui aplikasi WhatsApp pada tanggal 23 Maret 2024 dan dimulai pada pukul 15.45 WIB.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.5 Wawancara dengan Rama Pradipta

Rama menjelaskan dalam ilustrasi baik dalam bentuk komik atau animasi *artstyle* yang diminati *audience* remaja (usia 15-25 tahun) didominasi oleh *style anime/manga* jepang, *manhwa* korea, dan *style manga western*. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti kehadiran *platform streaming* seperti *Netflix* yang membawa berbagai macam tontonan anime sehingga para penggemar berkembang pesat di Indonesia, selain itu juga ada *webtoon* yang didominasi dengan *style manhwa* (manga korea), selain itu juga ada *style game mobile* yang didominasi dengan *style manga*, dan media-media sebagainya.

Kemudian untuk memulai ilustrasi, Rama menjelaskan hal yang pertama kali harus dipersiapkan adalah kegunaan atau konsepnya apa, apakah ilustrasi ini akan digunakan untuk fanart, *campaign*, dan sebagainya. Setelah menemukan konsep, langkah selanjutnya adalah *moodboard* dan kumpulan sebanyak mungkin berbagai macam referensi yang diperlukan. Lalu ketika memulai ilustrasi, selalu mulai dari menciptakan *thumbnail* terlebih dahulu dan menciptakan sketsa kasar dalam ukuran kanvas yang kecil, hal ini dilakukan untuk menciptakan opsi komposisi suatu ilustrasi yang akan dibangun,

setelah sudah ditentukan *thumbnail* yang cocok kemudian bisa dilanjut ke tahap sketsa detail lalu *finishing*. Untuk menjaga konsistensi *artstyle* dalam menciptakan ilustrasi berkelanjutan seperti komik atau buku ilustrasi, sebelum memulai pastikan kalau seluruh referensi sudah terkumpul dengan lengkap, baik referensi gambar, *lining*, *coloring*, maupun referensi *color palette* nya. Setelah itu persiapkan *moodboard* yang sudah dikumpulkan, lalu mulai mematangkan konsepnya dengan cara mulai membuat *character sheet* untuk desain karakternya, *concept art* yang diperlukan, hingga *color palette* untuk proyek yang kita kerjakan supaya menjadi acuan dasar dalam membuat komik atau buku ilustrasi agar konsistensi terjaga.

Rama kemudian juga menjelaskan dalam pengerjaan ilustrasi, setiap individu pastinya akan memiliki kesulitan yang berbeda-beda dan beragam, kesulitan yang paling sering ditemui yaitu *management* waktu yang bermasalah, baik karena *artblock* ditengah melakukan ilustrasi atau karena idealis dalam berkarya. Untuk mengatasi masalah tersebut, dari awal sebelum melakukan ilustrasi pastikan kalau *style* yang menjadi acuan kita bisa dikerjakan sesuai dengan waktu yang dimiliki agar gambar kita tetap stabil. Selain itu berusaha untuk tidak berhenti pada satu kesalahan gambar, tidak perlu untuk menyempurnakan gambar di setiap panel agar tidak terlalu makan banyak waktu.

Untuk mengilustrasikan karakter yang memiliki ikatan sejarah atau ikatan budaya, Rama menjelaskan tentunya sangat penting untuk melakukan riset terlebih dahulu, baik sejarah dan budaya dari latar waktu yang diadaptasikan, terutama riset seperti tampilan lingkungan saat ini, pakaian yang digunakan, dan sebagainya. Apabila cerita yang akan dibuat bersifat dokumenter dan bukan fiksi berlatar sejarah, maka sebisa mungkin penggambaran tokoh yang diangkat sebisa mungkin akurat baik menggunakan jenis *artstyle* manapun. Sedangkan kalau yang akan dibuat cerita fiksi berlatar sejarah, maka karakter bisa

didesain semenarik mungkin namun harus tetap memiliki unsur budaya dalam waktu tersebut. Selain itu diperlukan juga melakukan riset bagaimana atribut-atribut atau simbol yang ada pada suatu era sejarah yang akan diangkat agar meminimalisir salah penempatan ornamen desain karena berkemungkinan kalau salah dapat menyinggung adat yang bersangkutan.

#### 4.1.3.3 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan dengan beberapa *visual novel* yang bisa menjadi acuan dasar untuk penciptaan *visual novel* Dyah Gitarja. Tujuan melakukan studi referensi ini adalah untuk mengetahui dan memperhatikan detail-detail seperti *layout*, desain karakter, dan elemen-elemen penting Dyah Gitarja yang nantinya akan menjadi elemen dalam merancang *visual novel*.

##### 1. *Doki Doki Literature Club!*

*Doki Doki Literature Club* ini merupakan *visual novel* yang tersedia melalui media PC dan *visual novel* paling populer dalam platform game *Steam*. *Visual novel* ini sangat populer karena memiliki genre *psychological horror* sehingga dapat menyajikan cerita yang menarik dan mengejutkan, serta *visual novel* ini juga tersedia secara gratis sehingga mendukung kepopulerannya.



Gambar 3.6 *Doki Doki Literature Club!*

Sumber: [https://store.steampowered.com/app/698780/Doki\\_Doki\\_Literature\\_Club/](https://store.steampowered.com/app/698780/Doki_Doki_Literature_Club/)

*Visual novel* ini dijadikan referensi karena kepopulerannya terhadap orang awam sehingga dapat dijadikan acuan dalam bentuk

UI/UX dan elemen-elemen lainnya yang terdapat dalam sebuah *visual novel*. UI/UX dalam *visual novel* ini juga dijadikan referensi baik dalam bentuk, ukuran, dan kegunaan dalam gamenya sendiri. *Gameplay* pada *visual novel* ini terdapat pada *visual novel* umumnya seperti *multiple choices* yang akan memberikan respon tertentu dari karakter, *minigames*, dan lain-lain.



Gambar 3.7 User Interface *Doki Doki Literature Club!*

Sumber:

<https://github.com/Iniquitatis/DDLCComfyUI/blob/master/Screenshots/ChocolateDark.png>

## 2. *Zendegi*

*Zendegi* merupakan *visual novel* yang bergenre sejarah yang tersedia melalui platform *windows* dan *macOS*. *Visual novel* ini mengambil latar dan menceritakan tentang kerajaan *Achaemenid* atau kerajaan Persia.



Gambar 3.8 *Zendegi*

Sumber: <https://shibbys.itch.io/zendegi>

*Zendegi* dipilih menjadi referensi karena ceritanya yang bergenre sejarah dan menceritakan kerajaan yang benar ada di zaman dahulu. *Character design* pada *visual novel* ini menjadi referensi dalam melakukan perancangan *visual novel* Dyah Gitarja karena gaya ilustrasi pada *visual novel* ini memiliki gabungan genre *anime* dan semi-realis. Untuk *gameplay* dari *visual novel* ini tidak ada, *visual novel* ini hanya berfokus dengan cerita sehingga tidak memiliki interaktivitas diluar cerita utama.



Gambar 3.9 *Character Sprites Zendegi*  
Sumber: <https://shibbys.itch.io/zendegi>

### 3. *PARQUET*

*Visual novel* ini dijadikan salah satu referensi dikarenakan tersedia di *Google Playstore* atau tersedia dalam bentuk *mobile* sehingga digunakan sebagai referensi elemen-elemen *visual novel* yang terdapat di PC disesuaikan dalam bentuk *mobile*.



Gambar 3.10 *PARQUET*  
Sumber: <https://vndb.org/v31807>

*PARQUET* dijadikan referensi visual novel khususnya pada bagian *layout* dikarenakan game ini tersedia dalam bentuk *mobile*. *Visual novel* pada umumnya tersedia dalam bentuk *PC*, namun tidak jarang juga *visual novel* diciptakan untuk *mobile* dan memiliki *microtransactions* di dalamnya. Selain sebagai acuan dalam referensi untuk *layout*, *visual novel* ini berguna sebagai komparasi dalam transformasi elemen-elemen *visual novel* dari *PC* menjadi *mobile*, baik dalam ukuran-ukuran *UI*, apakah ada yang perlu dihilangkan agar tidak menghalangi *interface*, rasio ilustrasi dengan teks, dan lain-lain yang dapat membuat nyaman pemain. Untuk *gameplay* dari visual novel ini tidak ada, *visual novel* ini hanya berfokus dengan cerita sehingga tidak memiliki interaktivitas di luar cerita utama.



Gambar 3.11 *Layout PARQUET*

#### 4.1.3.4 Kesimpulan

Tokoh Dyah Gitarja merupakan salah satu tokoh yang dapat diajarkan kepada siswa karena selain cerita sejarahnya yang menarik, ratu ini memiliki sifat tegas, tidak haus akan kekuasaan dan bertanggung jawab atas kepercayaan yang diberikan kepadanya, nilai-nilai ini bisa ditanamkan kepada siswa melalui pengajaran sejarah. Untuk menarik minat siswa SMA diperlukan pengajaran yang informatif dan interaktif agar siswa terdorong untuk menjadi lebih aktif dalam menggali dan menganalisis peristiwa sejarah yang tidak dibahas di sekolah.

Untuk menarik minat siswa mendalami sejarah yang tidak diceritakan di sekolah, diperlukan pendekatan yang bisa menarik minat mereka. Siswa memiliki tendensi untuk bosan ketika belajar sejarah maka dari itu diperlukan sebuah media interaktif seperti *game visual novel* yang bisa membantu siswa untuk memahami dan membayangkan peristiwa sejarah. Penyampaian informasi dapat dilakukan dalam bentuk sebuah cerita sehingga tidak membosankan dan menarik perhatian siswa dalam belajar. Penggunaan ilustrasi, cerita, dan media yang menarik bisa meningkatkan minat baca siswa. Ilustrasi yang cukup efektif di kalangan muda adalah *artstyle* manga atau *manhwa*, beberapa penyebabnya karena animasi *anime* yang memiliki peminat banyak serta platform komik seperti *webtoon* yang berkembang pesat di Indonesia.

### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Selain menggunakan metode kualitatif, pencarian data juga menggunakan metode kuantitatif. Tujuan dari metode kuantitatif ini untuk mengumpulkan data untuk mengukur permasalahan yang sedang diteliti. Metode pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan survei *online* dengan metode *random sampling*, target dari kuesioner ini adalah anak muda sekolah tingkat SMA dengan tujuan untuk mengetahui minat mereka terhadap sejarah dan ketahuan mereka terhadap tokoh Dyah Gitarja.

#### **4.1.3.1 Kuesioner**

Kuesioner dilakukan secara *online* melalui *Google Form* sebagai alat pengumpulan data kuantitatif. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa tingkat SMA/ sederajat terhadap cerita sejarah Dyah Gitarja atau Tribhuwana Wijayatunggadewi. Proses penghitungan data dilakukan dengan rumus slovin.



$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

$$n = \frac{27,878,305}{1+(27,878,305 (0.1^2))}$$

$$n = \frac{27,878,305}{1+(27,878,305 (0.01))}$$

$$n = \frac{27,878,305}{1+278,783.05}$$

$$n = \frac{27,878,305}{278,784.05}$$

$$n = 99.99964129942154 = 100$$

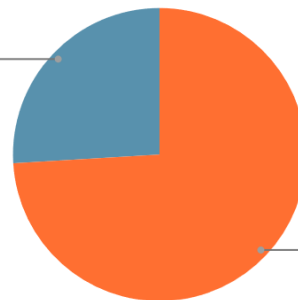
n= jumlah sampel  
 N = jumlah populasi = 27,878,305 (Populasi yang diambil)  
 e = margin of error / error tolerance = 10% (0,1)

Gambar 3.12 Rumus Slovin

Berdasarkan perhitungan sampel dengan rumus slovin, diperlukan jumlah minimum responden yaitu 100 orang. Dalam pengumpulan data berhasil didapatkan 158 responden, berikut adalah hasil dari kuesioner:

### Jenis Kelamin

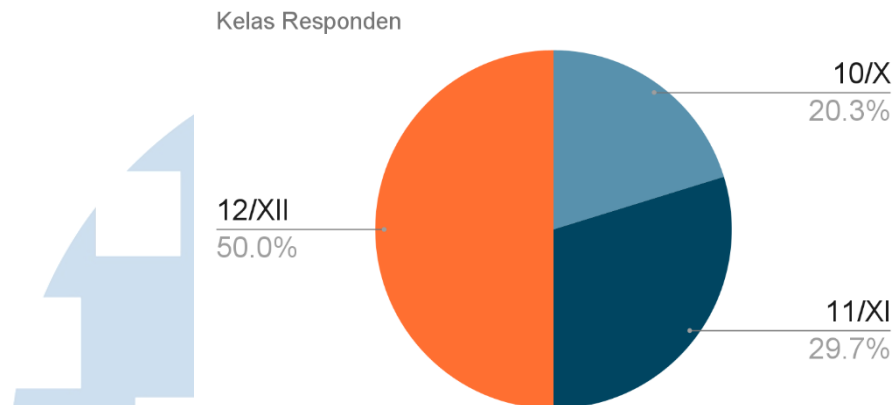
Laki-laki  
25.9%



Perempuan  
74.1%

Gambar 3.13 Pie Chart Jenis Kelamin

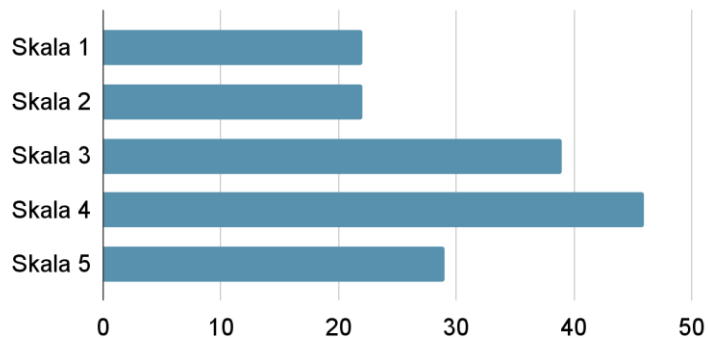
Melalui kuesioner yang telah dijawab oleh 158 responden dalam jenjang pendidikan SMA/ sederajat telah didapatkan informasi kalau responden terbanyak berasal jenis kelamin perempuan dengan 117 responden dan laki-laki dengan 41 responden. Kuesioner dilakukan dalam domisili Jabodetabek dan di luar Jabodetabek sesuai dengan target geografis audiens.



Gambar 3.14 *Pie Chart* Kelas Responden

Dari responden kuesioner ini juga diketahui kalau kelas 12 merupakan mayoritas dari responden dengan 79 responden atau 50% dari keseluruhan responden, disusul dengan kelas 11 dengan 47 responden atau 29.7%, dan yang terakhir dari kelas 10 dengan 32 responden atau 20.3% dari keseluruhan responden.

dalam skala 1 (tidak menyukai) hingga 5 (menyukai), pada angka berapakah kamu menyukai pelajaran sejarah?



Gambar 3.15 Data Skala Minat Terhadap Sejarah

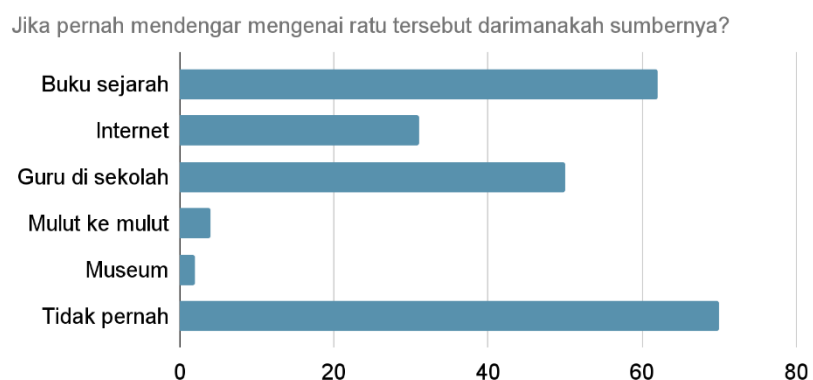
Pada awal pertanyaan, sebelum menanyakan mengenai tokoh Dyah Gitarja perlu diketahui terlebih dahulu tingkat preferensi responden terhadap pelajaran sejarah maka responden untuk menilai preferensi mereka terhadap sejarah dengan skala 1 yang tidak menyukai hingga 5 menyukai. Berdasarkan data yang didapat, didominasi oleh skala 4 dengan 46 responden dan disusul oleh skala

3 dengan 38 responden, maka dari data tersebut dapat disimpulkan kalau mayoritas siswa masih menyukai sejarah namun tidak sedikit juga yang tidak menyukai pelajaran tersebut.



Gambar 3.16 *Pie Chart* Pernah Mendengar Dyah Gitarja

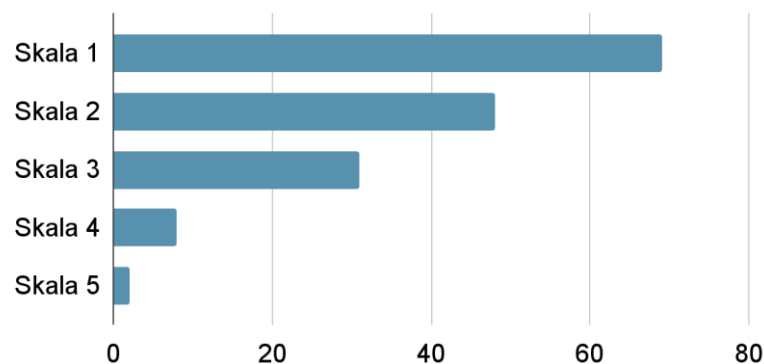
Pertanyaan selanjutnya adalah apakah responden pernah mendengar mengenai Dyah Gitarja atau Tribhuwana Wijayatunggadewi, sebanyak 94 responden atau sekitar 59.5% dari total suara menjawab tidak, hal tersebut menunjukkan kalau eksistensi ratu Dyah Gitarja kurang diketahui untuk kalangan siswa SMA yang merupakan pelajar dan memiliki pelajaran sejarah di sekolahnya.



Gambar 3.17 Data Sumber Pernah Mendengar Dyah Gitarja

Selanjutnya jawaban tersebut diperdalam lagi dengan menanyakan sumber media responden pernah mendengar cerita tersebut. Hasilnya didapat kalau responden yang tahu atau pernah mendengar cerita ratu ini mendapatkan sumber informasinya melalui buku sejarah sebanyak 62 responden dan melalui guru di sekolah sebanyak 50 responden, lalu sisanya menjawab tidak pernah mendengar sesuai dengan pernyataan sebelumnya dengan 70 responden. Dapat disimpulkan kalau pengetahuan siswa SMA dalam mengetahui tokoh sejarah masih sangat bergantung dengan buku sejarah dan pengajaran oleh guru di sekolah.

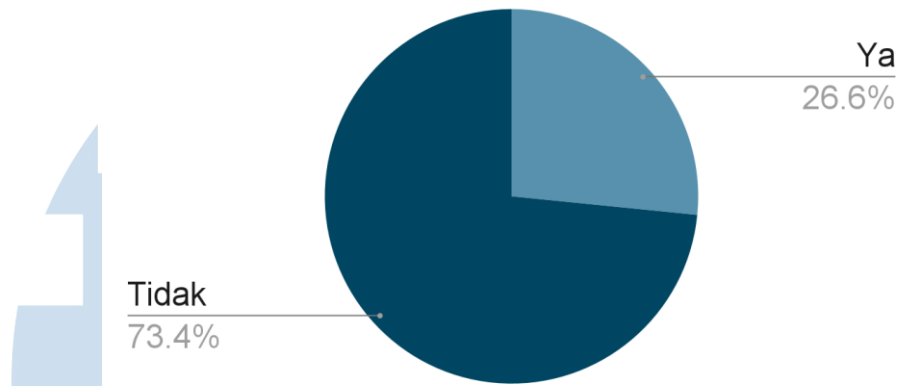
Dari skala 1(sangat tidak tau) hingga 5(sangat tau) berikan penilaian pada pengetahuan anda mengenai Ratu Dyah Gitarja



Gambar 3.18 Data Pengetahuan Tokoh Dyah Gitarja

Pertanyaan selanjutnya adalah sejauh pengetahuan responden terhadap ratu Dyah Gitarja dan dalam jawabannya diberikan skala satu hingga lima, satu merupakan pilihan sangat tidak tahu dan lima merupakan sangat tahu. Mayoritas dari jawaban responden memilih skala satu dan dua, skala satu untuk pertanyaan ini mendapat jawaban 69 responden dan skala dua mendapatkan jawaban 48 responden, dapat disimpulkan berdasarkan jawaban responden menunjukkan kalau mayoritas siswa SMA memiliki ketidaktahuan yang tinggi mengenai Dyah Gitarja dan momen-momen dalam kepemimpinannya sebagai ratu.

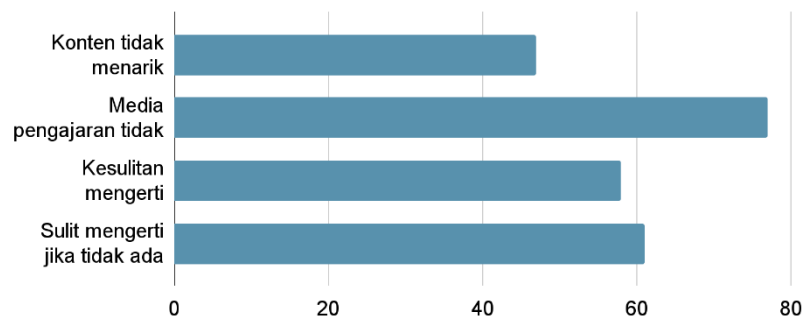
Apakah cara pengajaran sejarah pada masa sekarang ini efektif dalam memunculkan minat generasi muda terhadap sejarah



Gambar 3.19 *Pie Chart* Persentase Keefektifan Pengajaran Sejarah

Berikut ini pertanyaan untuk mengetahui apakah cara pengajaran sejarah pada masa ini efektif dalam memunculkan minat sejarah Indonesia untuk responden. Pertanyaan ini mendapatkan 116 respon yang menyatakan tidak, setelah ditanya mengapa merasa tidak efektif, ada beberapa kesimpulan mengapa mereka merasa tidak efektif seperti bosan karena isinya masih berupa teks saja, tidak menarik karena kurangnya penggambaran, penjelasan yang sulit dipahami, pemberian materi tidak kreatif, dan lain-lain.

Apa yang menjadi tantangan atau kesulitan anda ketika belajar sejarah?



Gambar 3.20 Data Kesulitan Ketika Belajar Sejarah

Berikut ini merupakan empat pilihan utama dalam kesulitan responden ketika mempelajari sejarah dan responden dapat memilih lebih dari satu penyebab. Media pengajaran tidak menarik

mendapatkan responden terbanyak yaitu 77 responden, maka bisa disimpulkan kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa saat belajar sejarah, masalah terbesar yaitu media pengajaran yang digunakan sekarang di sekolah kurang menarik.

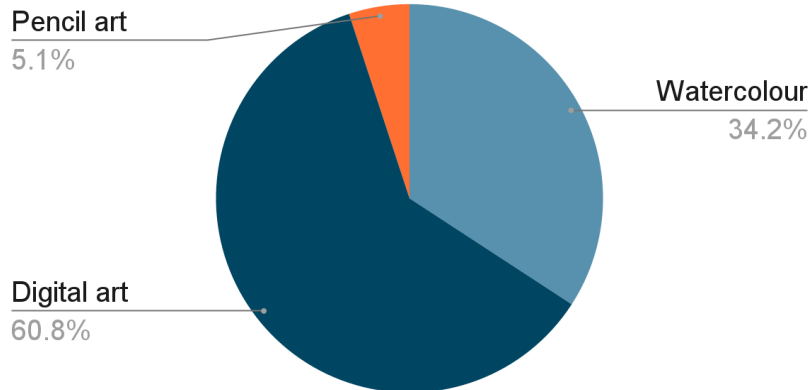


Gambar 3.21 Data Media Paling Efektif untuk Belajar Sejarah

Berikut ini data media yang paling efektif menurut responden dalam mempelajari sejarah di sekolah dan responden dapat memilih lebih dari satu penyebab. Media yang dirasa paling efektif dalam pembelajaran di sekolah menurut responden adalah buku dan internet, buku dipilih oleh 104 responden dan internet dipilih oleh 144 responden. Maka melalui kedua media ini dapat disimpulkan kalau penyampaian materi sejarah perlu informatif sesuai dengan buku-buku sejarah umumnya dan perlu menarik menggunakan media-media yang dapat diakses melalui *internet* seperti *video*, *game*, dan lain-lain.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Menurut anda, gaya ilustrasi seperti apa yang paling menarik untuk dijadikan sebagai tampilan visual mengenai sejarah ratu



Gambar 3.22 Data Ilustrasi Paling Efektif untuk Belajar Sejarah Bagi Responden

Untuk menutup pertanyaan kuesioner, penulis menunjukkan tiga pilihan opsi *artstyle* ilustrasi dan meminta responden untuk memilih yang menarik bagi mereka. Berdasarkan ketiga pilihan yang tersedia, mayoritas responden memilih *artstyle digital art* sebanyak 96 responden atau 60.8% dari total suara, dapat disimpulkan kalau *artstyle digital art* merupakan gaya ilustrasi yang cocok dan menjadi pilihan favorit bagi siswa SMA dalam tampilan visual untuk perancangan ratu Dyah Gitarja.

#### 4.1.3.2 Kesimpulan Kuesioner

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil kuesioner ini adalah mayoritas responden tertarik dengan sejarah namun cara penyampaian informasi cerita sejarah yang bersifat monoton, membosankan, rumit, serta kurangnya visualisasi menurunkan minat mereka untuk mempelajari sejarah lebih jauh. Cerita yang mengangkat cerita Dyah Gitarja bisa menjadi tambahan informasi yang relevan untuk audiens karena siswa SMA ini kurang mengetahui keberadaan ratu Dyah Gitarja, sehingga tokoh ini dapat menjadi informasi yang baru daripada sejarah yang sudah pernah diajarkan berkali-kali di sekolah. Media yang digunakan harus bisa menyampaikan cerita yang bersifat

informatif sehingga audiens yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu serta tidak bosan karena sejarah yang disampaikan menggunakan media yang baru dalam pengajaran, kemudian penggunaan ilustrasi yang menarik agar mendukung tercapainya informasi kepada audiens.

### 3.2 Metodologi Perancangan

Dalam perancangan ini akan digunakan metode perancangan *Design Thinking* oleh Roterberg (2018) dari bukunya yang berjudul “Handbook of Design Thinking” yang memiliki 6 tahap, yaitu:

#### 1) *Understand*

Pada tahap ini merupakan tahap dimana kita harus mengerti dan menentukan masalah atau keperluan target audiens yang diincar. Langkah-langkah tersebut dilakukan untuk menemukan informasi yang masih belum dimiliki oleh audiens, keperluan audiens serta masalah-masalah mereka. Hal tersebut bisa ditentukan dengan cara mencari fenomena: apa yang sedang terjadi, kepada siapa fenomena tersebut terjadi, mengapa hal tersebut terjadi, dan lain-lain.

#### 2) *Observe*

Tahap ini berisikan *research* dan pengumpulan data untuk mengklarifikasi kebenaran dari fenomena yang terjadi serta pemahaman mengenai audiens. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan cara wawancara, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi. Kuesioner disebar secara *online* melalui *Google Form* dengan target anak SMA. Untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam, dilakukan juga wawancara dengan dua narasumber, yaitu seorang guru sejarah tingkat SMA dan seorang ilustrator. Selain itu, dilakukan juga studi eksisting yang berbasis analisis SWOT terhadap media-media yang membahas materi penelitian, serta melakukan studi referensi untuk menemukan gambaran visual untuk perancangan.



### 3) *Point of View*

Tahap ini disebut juga dengan tahap *define*, semua data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menemukan kesimpulan. Hasil dari analisis data-data tersebut digunakan untuk memahami informasi dan kebutuhan audiens, dari hasil analisis informasi tersebut dapat memunculkan sebuah *persona* yang mewakili audiens yang memiliki masalah tersebut.

### 4) *Ideate*

Pada tahap ini dilakukan proses *brainstorming*, *mindmapping*, *moodboard*, dan segala proses yang dapat membantu menciptakan bayangan visual untuk perancangan berdasarkan data-data dan analisis audiens pada tahap sebelumnya. Proses perancangan ini termasuk dalam eksplorasi pada *layout*, desain karakter, *typeface*, warna, dan elemen-elemen lainnya yang dibutuhkan.

### 5) *Prototype*

Pada tahap ini dilakukan visualisasi berdasarkan referensi pada tahap sebelumnya. Proses visualisasi ini bisa dimulai dengan menciptakan thumbnail, sketsa, dan akhirnya sketsa komprehensif. Pada tahap ini juga dilakukan dengan penataan *layout*, teks informasi, lokasi ilustrasi, dan penataan elemen pendukung sehingga audiens memiliki gambaran produk yang diciptakan dan bisa mencoba.

### 6) *Test*

Tahap ini merupakan hasil akhir dari perancangan yang dibuat dan diuji coba kepada audiens, audiens kemudian memberikan respon dan *feedback* yang kemudian kita bisa gunakan sebagai masukan untuk memperbaiki hasil akhir.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A