

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2013:2), metode penelitian adalah langkah ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu. Ada empat kunci penting yang harus diperhatikan, yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan manfaat. Cara ilmiah mengacu pada pendekatan penelitian yang didasarkan pada logika, pengalaman empiris, dan keteraturan dalam prosesnya, memastikan bahwa penelitian dapat dipahami dan diulang oleh orang lain. Rasionalitas menunjukkan bahwa setiap langkah penelitian didasarkan pada penalaran yang masuk akal. Empiris berarti bahwa proses penelitian harus dapat diamati dan diverifikasi oleh orang lain. Sistematis berarti bahwa penelitian harus mengikuti langkah-langkah yang terorganisir dan logis.

Dalam pembuatan penelitian ini, penulis menggunakan metode pengambilan data secara hybrid, yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Pada metode pengambilan data secara hybrid ini dipakai secara bersama-sama dengan menggunakan pemahaman yang dikemukakan oleh Sugiyono pada bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Berdasarkan buku tersebut, penulis memahami bahwa kedua metode penelitian, yakni kuantitatif dan kualitatif, tidak dapat dilakukan secara bersamaan, namun teknik pengumpulan data dapat digabungkan. Sebagai contoh, dalam penelitian kuantitatif dengan pengumpulan data utama menggunakan kuesioner, tetapi untuk memeriksa dan memperbaiki keakuratan data kuesioner tersebut dapat dilakukan pengumpulan data tambahan melalui observasi ataupun wawancara. Selain itu, kedua metode tersebut bisa digunakan secara bersamaan dalam penelitian yang sama, meskipun dengan tujuan yang berbeda. Metode kualitatif digunakan untuk mengidentifikasi atau menemukan hipotesis, sementara metode kuantitatif digunakan untuk menguji validitas hipotesis yang telah diajukan. Untuk itu, penulis menggunakan metode

kuantitatif sebagai data primer pada penelitian ini, dan metode kualitatif sebagai data sekunder yang mendukung hasil data dan pembahasan dari data primer.

### **3.1.1 Metode Kualitatif**

Metode kualitatif pada perancangan penelitian ini menggunakan teknik interview dan FGD (Focus Group Discussion). Teknik pengumpulan data tersebut digunakan dengan tujuan untuk dapat memahami lebih dalam mengenai data yang telah didapat pada data primer, serta memastikan kebenaran fakta dari data yang telah diperoleh. Pemahaman mengenai data dilakukan untuk mendapatkan alasan dan jawaban yang lebih spesifik dan detail terkait dengan subjek-subjek yang berhubungan dengan topik, seperti berupa pemahaman makna, perasaan, interaksi sosial, dan lain sebagainya.

#### **3.1.1.1 Interview**

Wawancara dipilih sebagai teknik pengumpulan data pada tahap studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu dibahas. Penggunaan wawancara juga bermanfaat untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam dari responden, terutama saat jumlah responden minim (Sugiyono, 2013, hal. 137). Interview pada perancangan ini dilakukan kepada 2 narasumber, yaitu seorang narasumber ahli dan seorang narasumber masyarakat.

##### **1) Interview kepada Rachel**

*Interview* dilakukan kepada narasumber guru sejarah bernama Rachel, sebagai seorang guru sejarah di SMAK 1 BPK Penabur Jakarta. Wawancara dilakukan pada hari Senin, 1 April 2024, pukul 14.30 WIB. Wawancara dilakukan secara luring di lobby SMAK 1 BPK Penabur Jakarta. Berikut adalah hasil kesimpulan dari wawancara yang telah dilakukan.



Gambar 3.14 Wawancara bersama Rachel

Menurut Ibu Rachel, kurikulum nasional yang dipakai saat ini sama rata di seluruh Indonesia. Candi Borobudur sebagai suatu warisan kekayaan Indonesia pun turut dibahas dan dipelajari di pelajaran sejarah. Namun, pembahasan mengenai Candi Borobudur kurang meluas, buku sejarah dan kurikulum hanya mengajarkan hingga batas nilai sejarahnya saja, sedangkan nilai-nilai lainnya yang dapat membantu dalam memberikan contoh yang nyata dalam kehidupan sehari-hari kepada pelajar kurang dibahas. Padahal para pelajar SMA dapat belajar dengan lebih baik melalui contoh-contoh yang relatable dalam kehidupan sehari-hari.

## 2) *Interview* kepada Yusup Sigit Martyastiadi

*Interview* dilakukan kepada narasumber ahli Borobudur bernama Yusup, sebagai seorang peneliti Borobudur. Wawancara dilakukan pada hari Senin, 1 April 2024, pukul 14.30 WIB. Wawancara dilakukan secara luring di kantor dosen gedung A lantai 8 UMN. Berikut adalah hasil kesimpulan dari wawancara yang telah dilakukan.



Gambar 3.15 Wawancara bersama Yusup

Menurut Bapak Yusup, yang membedakan Candi Borobudur dengan candi-candi lainnya adalah kisah relief yang terdapat pada Candi Borobudur lebih lengkap, serta menjadi tempat peziarahan yang dapat memberi pengalaman spiritual secara visual. Perkenalan kisah relief Candi Borobudur ini penting karena dilihat dari sisi sejarahnya yang telah diakui sebagai warisan budaya, maka miris jika masih banyak yang belum mengetahuinya. Revitalisasi seni, pengetahuan nilai spiritual, dan pengenalan nilai cara kehidupan menjadi sangat penting untuk diperkenalkan. Dalam Candi Borobudur, tidak hanya terdapat nilai agamanya saja, tetapi juga menceritakan tentang way of life atau cara-cara kehidupan di luar unsur keagamaan yang dapat berbicara melalui pengalaman hidup. Untuk memperkenalkannya kepada para pelajar SMA sebagai peserta didik, banyak kisah-kisah relief yang dapat dipelajari, dicontoh, dan dapat dipahami oleh para pelajar tersebut dalam kehidupannya.

### **3.1.1.2 Focus Group Discussion**

FGD atau Focus Group Discussion pada penelitian ini dilakukan terhadap sekelompok orang sebanyak 5 orang sebagai perwakilan dari target audiens subjek pada topik perancangan penelitian ini. Partisipan memiliki profil berupa Hans (Jakarta, 22), Silvi (Jakarta, 21), Arnold (Jakarta, 23), Helen (Jakarta, 21), dan

Endrico (Jakarta, 23). Partisipan dipilih untuk mendapatkan beberapa sudut pandang yang baru sebagai generasi muda yang telah lulus dari SMA. FGD dilakukan pada hari Sabtu, 24 Februari 2024, pukul 21.00 WIB. Kegiatan FGD dilakukan secara daring menggunakan bantuan media ZOOM sebagai perangkat untuk berdiskusi dan merekam hasil kegiatan diskusi bersama.

Berdasarkan hasil kegiatan daring Focus Group Discussion yang telah dilakukan selama kurang lebih 30 menit, penulis mendapatkan beberapa hasil kesimpulan pembahasan. Yang pertama, hampir semua partisipan mengerti dan memahami bahwa Candi Borobudur merupakan sebuah warisan peninggalan sejarah yang telah diakui oleh dunia (UNESCO). Selain sebagai situs sejarah dan kebudayaan, ciri khas dan ikon dari Bangsa Indonesia, Candi Borobudur juga telah dipahami sebagai tempat keagamaan dari agama Buddha.



Gambar 3.16 Focus Group Discussion

Yang kedua, Candi Borobudur merupakan warisan budaya Indonesia yang penting karena merupakan tempat yang ikonik atau menjadi ciri khas dari Indonesia, memiliki budaya yang kuat, merasakan eksistensi dari sejarah peninggalan bangsa Indonesia, juga sebagai tempat ibadah budaya yang megajarkan tentang kehidupan dan kepercayaan. Serta semua partisipan pun masih merasakan ketertarikan yang kuat terhadap Candi Borobudur ini karena keunikan

segala aspek pada Candi Borobudur dan sejarahnya yang panjang yang juga berkaitan dengan agama dan budaya.

Yang ketiga, walau sudah mengetahui dan memiliki ketertarikan terhadap Candi Borobudur, namun sekitar 80% dari partisipan masih kurang menyadari mengenai keberadaan kisah dibalik relief Candi Borobudur, melainkan hanya menyadari eksistensi dari reliefnya saja. Hal tersebut disebabkan karena minimnya informasi dan minat yang diberikan sejak zaman sekolah mengenai kisah-kisah tersebut, serta tidak memperdalam pengetahuan mengenai keberadaan atau makna dari relief yang terukir pada Candi Borobudur.

Yang keempat, alasan warisan kebudayaan seperti Candi Borobudur mulai dilupakan atau kehilangan daya tariknya untuk lebih dipelajari adalah karena tertutup oleh keberadaan tempat wisata yang modern dan kekinian. Candi Borobudur memiliki persepsi sebagai tempat untuk belajar sejarah dan kebudayaan yang kuno, ketinggalan zaman, dan tidak inovatif atau membosankan. Sejarah sendiri memiliki bayangan yang rumit dan sulit untuk dipahami, sehingga hal tersebut pun berpengaruh juga terhadap persepsi tempat sejarah kebudayaan seperti Candi Borobudur. Era digitalisasi dan globalisasi membuat perubahan pada minat dan ketertarikan masyarakat, yang tadinya dari tradisional menjadi modern, sehingga perlahan-lahan mulai ditinggalkan. Ide atau gagasan inovatif tersebut dapat berupa Art Gallery yang menjadi tempat wisata seni kekinian bagi anak muda, ada interaktifitasnya dalam kegiatannya, sehingga dapat menarik perhatian khalayak umum.

Yang kelima, walaupun mulai terlupakan dan berkurangnya minat masyarakat, Candi Borobudur tetap harus dilestarikan. Penting bagi Indonesia untuk dapat menjaga dan mempertahankan keberadaan dari Candi Borobudur ini walau zaman terus berkembang. Warisan

sejarah dan kebudayaan Candi Borobudur harus tetap dikembangkan hingga generasi-generasi selanjutnya. Namun, diperlukan adanya inovasi dan adaptasi dalam penyampaian pelestarian tersebut.

Yang keenam, peranan generasi muda yang dapat membantu dalam pelestarian Candi Borobudur termasuk kisah reliefnya adalah dengan menciptakan perubahan yang mengikuti perkembangan zaman dalam pelestariannya. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi, berupa sosial media, website, edukasi digital, dan media informasi lainnya. Teknologi dibutuhkan dalam penyebaran dan pencarian informasi, sehingga dapat lebih menjangkau masyarakat secara nasional maupun internasional. Aktif dalam melakukan share dan like agar isu atau topik kebudayaan seperti Candi Borobudur tidak dilupakan. Selain itu, harus ada kesadaran dari diri masing-masing pribadi untuk mau melestarikan budaya bangsa, bisa dimulai dengan mempelajarinya sendiri, membahas bersama teman atau keluarga, hingga mengedukasi orang lain, sehingga kelestarian Candi Borobudur dapat terus hidup dan tidak berhenti di diri kita sendiri.

### **3.1.1.3 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil keseluruhan metode kualitatif yang telah dilakukan penulis berupa wawancara dan FGD, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan. Mayoritas orang mengetahui Candi Borobudur sebagai warisan sejarah dan kebudayaan yang penting bagi Indonesia. Candi Borobudur merupakan tempat bersejarah dengan nilai yang sangat tinggi dan kekayaan historical yang tidak dimiliki oleh negara lainnya sehingga generasi muda harus mengetahui hal ini dengan benar sebagai generasi yang berperan dalam menjaga dan melestarikan warisan kekayaan ini di masa depan. Generasi muda harus diperkenalkan sejak dini mengenai warisan budaya tersebut agar budaya seperti Candi Borobudur dapat terus dilestarikan, termasuk relief Candi Borobudur yang merupakan salah satu bagian aspek yang

penting dalam pemahaman akan kebudayaan Candi Borobudur. Namun, sebagian besar tidak memahami adanya makna dan nilai yang terkandung dalam kisah di balik relief-relief Candi Borobudur, hanya menyadari eksistensinya saja. Pemahaman mengenai kisah relief Candi Borobudur masih terbatas khususnya di kalangan pelajar SMA walau telah diajarkan di sekolah. Hal ini disebabkan minimnya informasi dan minat mengenai berbagai aspek mendetail dari Candi Borobudur, terutama pada reliefnya. Berbagai aspek penting pada Candi Borobudur seperti kisah relief mulai dilupakan atau kehilangan daya tariknya karena dianggap kuno, tidak inovatif, dan tertutup oleh daya tarik tempat wisata modern. Penting untuk menumbuhkan rasa cinta generasi muda terhadap budayanya sendiri, termasuk juga warisan budaya Candi Borobudur. Selain itu, dengan lebih mengenal dan memahami kisah yang terkandung dalam relief candi, para pelajar dapat lebih meningkatkan kualitas dan mengembangkan karakternya secara lebih positif melalui nilai yang terkandung dalam Candi Borobudur. Selain itu, upaya melestarikan Candi Borobudur pun bisa dengan memanfaatkan teknologi dan peran aktif generasi muda dalam menyebarkan informasi tentang keberadaannya.

### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Metode kuantitatif yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan teknik pengumpulan data kuisisioner. Kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian serangkaian pertanyaan non lisan kepada responden untuk dijawab. Keefektifan teknik ini tergantung pada pemahaman peneliti tentang variabel yang diukur dan harapan dari responden. Kuisisioner tepat digunakan untuk proses pengambilan sampel besar yang tersebar secara luas. Jenis pertanyaan dalam kuisisioner bisa bersifat tertutup atau terbuka, dan kuisisioner bisa disebarkan langsung kepada responden atau melalui pos, atau internet (Sugiyono, 2013, hal. 142).

Pada kuisisioner ini, penulis menggunakan rumus slovin untuk menentukan jumlah sampel yang harus diambil sebagai data kuisisioner. Rumus Slovin adalah suatu metode yang digunakan untuk menghitung jumlah sampel minimum dalam penelitian ketika karakteristik suatu populasi tidak diketahui secara pasti. Metode ini pertama kali diperkenalkan oleh seorang ilmuwan matematika bernama Slovin pada tahun 1960. Rumus Slovin sering digunakan dalam penelitian yang melibatkan populasi besar, di mana peneliti hanya dapat mengambil sampel kecil dari populasi tersebut untuk penelitian lebih lanjut (Nalendra et al, 2021, hal. 27).

Peneliti mengambil sampel data dari daerah Jakarta (dengan jumlah 195114 pelajar SMA di tahun 2024 menurut [dapo.kemdikbud.go.id](http://dapo.kemdikbud.go.id)), Bogor (dengan jumlah 55726 pelajar SMA di tahun 2024 menurut [sync.disdik.jabarprov.go.id](http://sync.disdik.jabarprov.go.id)), Depok (dengan jumlah 71353 pelajar SMA di tahun 2024 menurut [sync.disdik.jabarprov.go.id](http://sync.disdik.jabarprov.go.id)), Tangerang (dengan jumlah 29912 pelajar SMA di tahun 2020 menurut [tangerangkota.bps.go.id](http://tangerangkota.bps.go.id)), dan Bekasi (dengan jumlah 112121 pelajar SMA di tahun 2024 menurut [sync.disdik.jabarprov.go.id](http://sync.disdik.jabarprov.go.id)), sehingga jumlah keseluruhan pelajar SMA di wilayah Jabodetabek sekitar 464226 jiwa. Maka dari itu, rumus perhitungan sampel berdasarkan rumus slovin adalah sebagai berikut:

$$n = N / (1 + Ne^2)$$

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

E = batas toleransi kesalahan (sebesar 10%)

Hasil perhitungan :

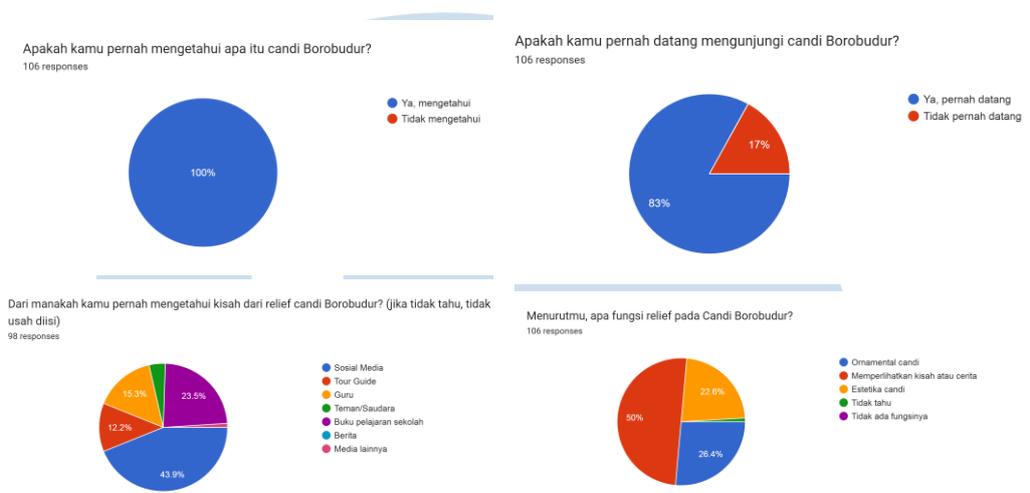
$$n = 464226 / (1+464226 (0.1)^2)$$

$$n = 99.9966635 = 100 \text{ sampel}$$

Tabel 3.1 Profil Responden

|                       |                             |       |
|-----------------------|-----------------------------|-------|
| Usia                  | 15                          | 3.8%  |
|                       | 16                          | 26.4% |
|                       | 17                          | 44.3% |
|                       | 18                          | 19.8% |
|                       | 19                          | 5.7%  |
| Jenis Kelamin         | Laki-laki                   | 38.7% |
|                       | Perempuan                   | 61.3% |
| Domisili              | Jakarta                     | 38.7% |
|                       | Bogor                       | 17%   |
|                       | Depok                       | 5.7%  |
|                       | Tangerang                   | 18.9% |
|                       | Bekasi                      | 19.8% |
| Pekerjaan             | Pelajar SMA                 | 100%  |
| Pengeluaran per bulan | 0 – Rp 500.000              | 15.1% |
|                       | Rp 501.000 – Rp 1.000.000   | 20.8% |
|                       | Rp 1.001.000 – Rp 2.000.000 | 22.6% |
|                       | Rp 2.001.000 – Rp 3.000.000 | 19.8% |
|                       | Rp 3.001.000 – Rp 4.000.000 | 17.9% |
|                       | Rp 4.001.000 – Rp 5.000.000 | 3.8%  |
|                       | < Rp 5.001.000              | 0%    |

Kuisisioner dibagikan secara daring menggunakan Google Form. Dari hasil penyebaran kuisisioner yang telah dilakukan dari tanggal 28 Maret 2024 hingga 26 April 2024, didapatkan total 106 responden. Responden memiliki rentang usia dari 15 hingga 19 tahun, berjenis kelamin wanita (61.3%) dan pria (38.7%), berdomisili di Jakarta (38.7%), Bogor (17%), Depok (5.7%), Tangerang (18.9%), dan Bekasi (19.8%) dan pekerjaan sebagai pelajar SMA.



Gambar 3.17 Hasil data kuisisioner 1

Dari 106 responden, terdapat hasil data berupa 100% responden pernah mengetahui tentang Candi Borobudur, 83% pernah datang mengunjungi Candi Borobudur, tetapi hanya 50% diantaranya yang mengetahui fungsi dari relief Candi Borobudur. Sisanya sekitar 26.4% menganggap relief hanya berfungsi sebagai ornamen candi, 22.6% sebagai estetika candi, dan 0.9% tidak mengetahui fungsinya. Walaupun sebanyak 79.2% dari para responden pernah diajarkan tentang kisah relief Candi Borobudur, namun berdasarkan hasil jawaban para responden tentang apa yang mereka ketahui mengenai kisah relief candi Borobudur tersebut, mayoritas belum memahami makna atau nilai yang dapat disampaikan. Berikut adalah hasil jawaban dari setiap responden yang telah dimasukkan ke dalam beberapa kategori:

Tabel 3.2 Hasil Analisa Jawaban Responden

|                            |                  |
|----------------------------|------------------|
| Ajaran agama Buddha        | 30 orang (28.3%) |
| Tidak tahu                 | 21 orang (19.8%) |
| Warisan sejarah dan budaya | 19 orang (17.9%) |
| Kisah kehidupan lampau     | 11 orang (10.3%) |
| Makna pengajaran           | 10 orang (9.4%)  |

|                   |                |
|-------------------|----------------|
| Estetika candi    | 7 orang (6.6%) |
| Mitos             | 3 orang (2.8%) |
| Tentang kehidupan | 3 orang (2.8%) |
| Terdapat kisah    | 2 orang (1.8%) |

Hal tersebut menandakan bahwa masih banyak orang yang belum memahami tentang makna atau nilai yang terkandung dalam kisah relief Candi Borobudur, walaupun mayoritas pernah datang mengunjungi Candi Borobudur dan pernah mengetahui atau mendengar kisah-kisah relief Candi Borobudur. Dapat dilihat bahwa sebagian besar pelajar hanya mengetahui bahwa kisah relief Candi Borobudur hanyalah ajaran agama, dan sebagian lainnya tidak tahu tentang kisah relief Candi Borobudur ini, serta sisanya menganggap bahwa kisah relief Candi Borobudur hanya tentang warisan sejarah dan budaya, mengisahkan kisah-kisah di masa lampau, sebagai estetika atau ornament di Borobudur, mengisahkan mitos-mitos Borobudur, dan lain sebagainya. Hanya 9.4% dari seluruh responden pelajar SMA yang mengetahui makna atau pesan kisah relief Candi Borobudur tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai atau pesan atau makna yang terkandung di dalam kisah relief Candi Borobudur, selain nilai spiritual, agama, dan sejarah, yaitu nilai atau makna pengajaran moralitas atau karakter manusia ataupun contoh baik yang dapat ditiru, masih belum diketahui oleh para pelajar SMA. Berdasarkan data kuisisioner tersebut, terdapat 3 alasan utama penyebab kisah relief candi Borobudur belum diketahui banyak orang adalah tidak atau kurangnya pembahasan mengenai Candi Borobudur (85.8%), eksistensi Candi Borobudur tertutup oleh tempat wisata kekinian jaman sekarang (76.4%), serta tidak atau kurangnya minat pada budaya Indonesia (63.2%).

Tabel 3.3 Hasil data kuisisioner penyebab kisah relief belum diketahui

| apa yang menyebabkan kisah relief candi Borobudur belum diketahui banyak orang (pilih 3)                      |       |
|---|-------|
| Tidak pernah dijelaskan sebelumnya  | 33%   |
| Tidak/kurang berminat pada budaya Indonesia   | 63.2% |
| Tidak/kurang ada pembahasan mengenai candi Borobudur  | 85.8% |
| Eksistensi candi Borobudur tertutup oleh tempat wisata kekinian jaman sekarang                                | 76.4% |
| Candi borobudur sudah jadul dan ketinggalan zaman, sehingga tidak tertarik dengan candi borobudur itu sendiri | 40.6% |
| Kurangnya minat untuk memahami tentang Borobudur  | 0.9%  |

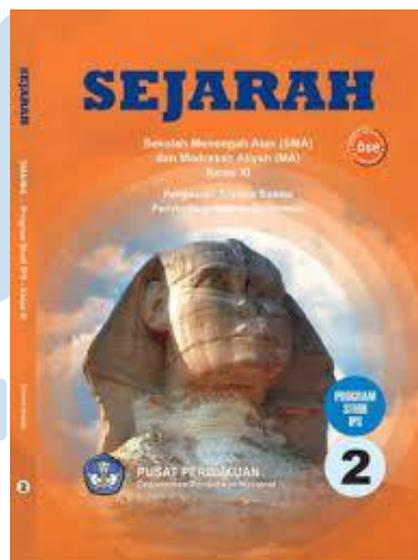
Walau masih banyak yang belum memahami aspek Candi Borobudur berupa kisah dari reliefnya, tetapi sekitar 95.2% responden setuju bahwa pelestarian Candi Borobudur sebagai warisan budaya dunia merupakan hal yang penting. Di lain sisi, tingkat ketertarikan terhadap pengenalan kisah dibalik relief Candi Borobudur yang memiliki potensi daya tarik untuk turut melestarikan dan memperkaya pengetahuan kebudayaan Indonesia pun cukup tinggi, yaitu sebesar 96.2%. Hampir sebagian responden sebesar 96.3% pun menyetujui bahwa pelestarian candi Borobudur sebagai budaya membutuhkan keterlibatan dari generasi muda Indonesia saat ini.

Berdasarkan hasil data kuisisioner yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar telah mengetahui tentang Candi Borobudur dan sebagian kecil pernah mengunjunginya. Namun, masih banyak yang belum mengetahui kisah yang terkandung dalam relief candi tersebut, serta fungsi relief sebagai media untuk memperlihatkan cerita. Alasan utama kurangnya pengetahuan tersebut adalah minimnya pembahasan mengenai Candi Borobudur, kurangnya minat pada budaya Indonesia, dan tertutupnya eksistensi Candi Borobudur oleh tempat wisata modern. Meskipun demikian,

mayoritas responden setuju bahwa pelestarian Candi Borobudur sebagai warisan budaya dunia sangat penting. Mereka juga percaya bahwa pemahaman terhadap budaya seperti Candi Borobudur dapat mendorong perkembangan aktualisasi makna relief sebagai karya seni baru. Tingginya ketertarikan terhadap pengenalan kisah relief Candi Borobudur menunjukkan potensi untuk turut melestarikan dan memperkaya pengetahuan kebudayaan Indonesia, serta menekankan pentingnya perkembangan karakter para peserta didik pelajar SMA melalui pengenalan kisah relief Candi Borobudur tersebut.

### 3.2 Studi Eksisting

Berdasarkan buku pelajaran sejarah SMA yang disusun oleh Triyono Suwito sesuai dengan kurikulum nasional (Suwito, 2009), terdapat pengajaran sejarah Candi Borobudur yang berupa pembahasan secara mendetail tentang sejarah peninggalan dan bentuk Candi Borobudur sebagai warisan budaya dan peninggalan sejarah. Selain itu, terdapat pula pembahasan mengenai tingkatan-tingkatan pada Candi Borobudur, seperti kamadhatu, rupadhatu, dan arupadhatu. Sedangkan untuk pembahasan mengenai relief Candi Borobudur hanya diperkenalkan secara singkat dan sederhana tanpa memberikan pemahaman tentang nilai dan maknanya secara lebih dalam.



Gambar 3.18 Buku Sejarah SMA

Berdasarkan studi eksisting pada buku pelajaran sekolah kurikulum nasional Indonesia tersebut, berikut adalah kesimpulan analisa pengajaran relief Candi Borobudur yang diajarkan kepada para pelajar SMA. Relief pada Candi Borobudur memuat berbagai cerita, yaitu Karmawibhanga yang dipahatkan pada kaki candi dan menceritakan sebab-akibat perbuatan baik dan buruk manusia; Lalitavistara yang dipahatkan pada dinding lorong pertama dan menggambarkan riwayat Sang Buddha dari lahir hingga memberikan amanat pertama di Taman Rusa; Jatakamala-awadana yang dipahatkan pada sebagian dinding lorong pertama dan kedua, berisi kumpulan sajak tentang perbuatan Sang Buddha dan para bodhisattva selama hidupnya; serta Gandawyuha-bhadracari yang dipahatkan pada dinding lorong kedua hingga keempat, mengisahkan usaha Sudhana mencari ilmu yang tinggi hingga ia bersumpah mengikuti bodhisattva Samantabhadra.

### **3.3 Studi Referensi**

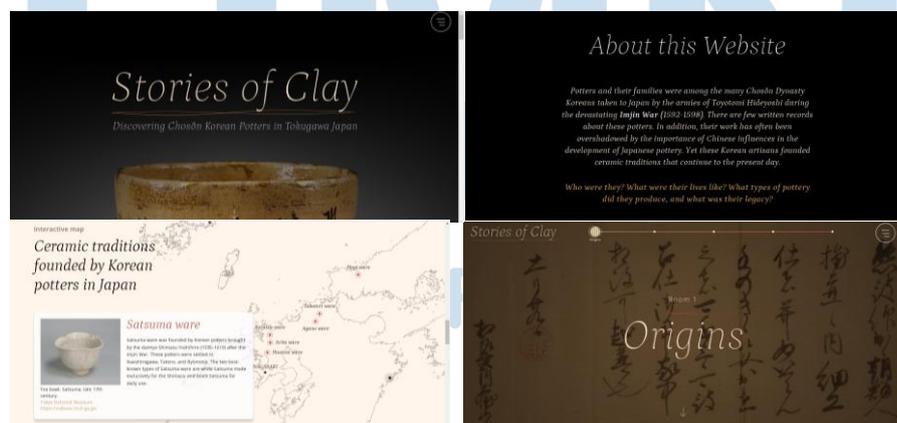
Studi referensi untuk perancangan ini merujuk pada Museum Kapal Samudraraksa di kawasan Borobudur Park. Museum ini menampilkan sinema interaktif Samudra Raksa yang mengisahkan sejarah kemaritiman Indonesia secara menarik. Di dalam museum, terdapat replika kapal dari relief Candi Borobudur, khususnya relief Jataka-Awadana panel 86, serta pemandu yang menjelaskan sejarah kapal samudra raksa. Edy Setijono, Direktur Utama, menekankan pentingnya memberikan pengalaman terbaik bagi pengunjung dan wahana tersebut sebagai cerminan teknologi unggulan yang sesuai dengan status Borobudur sebagai salah satu keajaiban dunia. Diharapkan sinema interaktif ini dapat menghidupkan kembali semangat maritim generasi muda dan meningkatkan pemahaman mereka akan sejarah nusantara. Dalam wahana ini, pengunjung akan dibawa melintasi ruang dan waktu dalam cerita visual yang menarik serta berpartisipasi dalam perjalanan maritim bersama tokoh utama, Raka. Cerita akan direncanakan untuk diganti setiap 6 bulan agar dapat meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap warisan sejarah nusantara (Asdhiana, 2018).



Gambar 3.19 Museum Kapal Samudraraksa

Sumber : Instagram @mampirsrawung @borobudurpark

Untuk itu, dapat dilihat bahwa proses penyampaian sejarah dapat beradaptasi dengan perkembangan digital. Dengan melakukan kolaborasi digital melalui sinema interaktif tersebut, dapat meningkatkan minat dan ketertarikan masyarakat terhadap sejarah kemaritiman Indonesia. Pengalaman belajar sejarah dapat diperoleh secara lebih baik dan menarik dengan adanya keterlibatan teknologi. Hal tersebut dapat meningkatkan daya tarik terhadap generasi muda saat ini yang lebih dominan berinteraksi dengan dunia teknologi dan digital. Penjelasan mengenai ilmu sejarah tersebut pun dapat tersampaikan lebih jelas dan mudah dengan adanya bantuan dari karakter-karakter yang menyampaikan dalam bentuk cerita.



Gambar 3.20 Website Tembikar

Sumber : <https://aftermath.uab.cat/stories-of-clay/>

Selain itu, terdapat sebuah *website* informatif interaktif yang menjadi referensi pembuatan *website* untuk perancangan penulis yaitu *website stories of clay* (Universitat Autònoma de Barcelona, 2024). Website tersebut memberikan informasi pengenalan mengenai tembikar korea. Pada halaman paling awal, terdapat judul dan gambar sebuah tembikar yang menjadi emphasis dari halaman awal website. Kemudian *website* dibuat dalam bentuk *one page scroll down* yang berisikan informasi pengenalan sejarah dari tembikar korea tersebut. Selanjutnya terdapat *interactive map* yang berisikan sejarah bentuk tampilan tembikar di berbagai daerah di Jepang. Dan di paling bawah *website* terdapat 5 pilihan ruangan yang berisikan cerita perjalanan tembikar tersebut mulai dari awal mulanya, kehidupan di Jepang, hingga menuju ke jaman sekarang yang telah terpengaruh oleh teknologi, beradaptasi dengan zaman, dan bagaimana tembikar ini memengaruhi jaman sekarang.

### 3.4 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang peneliti usulkan untuk perancangan website mengenai pengenalan kisah relief Candi Borobudur kepada pelajar SMA adalah dengan menggunakan metode berdasarkan buku *Graphic Design Solutions* (2014) yang ditulis oleh Robin Landa. Metode tersebut dibagi menjadi 5 tahapan, yaitu *orientation, analysis, conception, design, dan implementation*.

#### 1) Orientation

Fase *orientation* merupakan tahap proses dimana membiasakan atau mengenal lebih dalam mengenai apa yang menjadi masalah dari suatu hal yang dirancang atau dibuat. Secara lebih spesifik, proses pada fase ini dapat dijabarkan lebih lanjut dengan mencakup pertemuan awal dengan klien; pengarahan tentang penugasan; rapat perencanaan internal; definisi tujuan dan persyaratan klien; mempelajari tentang bisnis atau organisasi, produk, layanan, atau grup klien; menentukan penonton; dan menganalisis persaingan. Ini juga melibatkan pengumpulan bahan, rapat, pengaturan desain dan jadwal produksi, dan terkadang riset pasar. Selain itu, kunci utama yang

dibahas adalah mengenai tujuan dan sasaran proyek, target bisnis klien, peran proyek dalam rencana klien yang lebih luas, identifikasi audiens, analisis kompetitif, anggaran dana, serta jadwal dan tenggat waktu. Dalam perancangan ini, penulis pada tahapan orientasi melakukan kegiatan dasar untuk memecahkan suatu masalah, yaitu dengan mengidentifikasi masalah, menentukan target audiens, serta mengumpulkan data dari berbagai buku, jurnal, dan sumber lainnya yang terpercaya dan kredibel.

## 2) Analisis

Analisis merupakan tahap lanjutan dari orientasi dengan melakukan pengembangan terhadap arah yang akan diambil oleh solusi melalui data dan informasi yang telah dikumpulkan. Fase ini dilakukan dengan tujuan untuk dapat memeriksa, menilai, menemukan, dan merencanakan strategi terbaik secara efektif dan maksimal, dan belum masuk ke dalam tahapan membuat konsep atau merancang, agar dapat lebih terfokus dalam memecahkan masalah yang ada. Tahap ini merupakan tahap yang paling dasar dan inti dari setiap komunikasi visual yang nantinya akan menghasilkan pedoman (*brief*) dalam perancangan sebagai fondasi konseptual.

Penulis mencari dan mengumpulkan data secara lebih mendalam mengenai topik perancangan yang akan dibuat, serta teori-teori apa sajakah yang akan digunakan dalam perancangan tersebut agar tetap sesuai dengan pedoman dan lebih jelas atau tersistematis secara tahapan dalam perancangan pembuatannya. Kemudian, penulis pun akan membuat strategi berdasarkan data yang telah dikumpulkan menggunakan *creative brief* yang dapat membantu untuk menumbuhkan fokus, pemikiran kritis, dan mengarah pada perumusan konsep kreatif. *Creative brief* dibuat berdasarkan beberapa inspirasi, yaitu metode *Frame Your Design Challenge* dari *Human-Centered Design* untuk menganalisis informasi masalah dan solusi, metode *Define Your Audience* dari *Human-Centered Design* (Moriarty (2011, hal. 128-159) untuk melakukan identifikasi target sasaran desain, metode *Find Themes* dan

*Create Insight Statement* dari *Human-Centered Design* untuk mengidentifikasi wawasan dan pandangan target sasaran desain, serta metode *Artifact Analysis* dari *Universal Method of Design* untuk melakukan analisa terhadap media informasi dari lembaga lain.

### 3) Conception

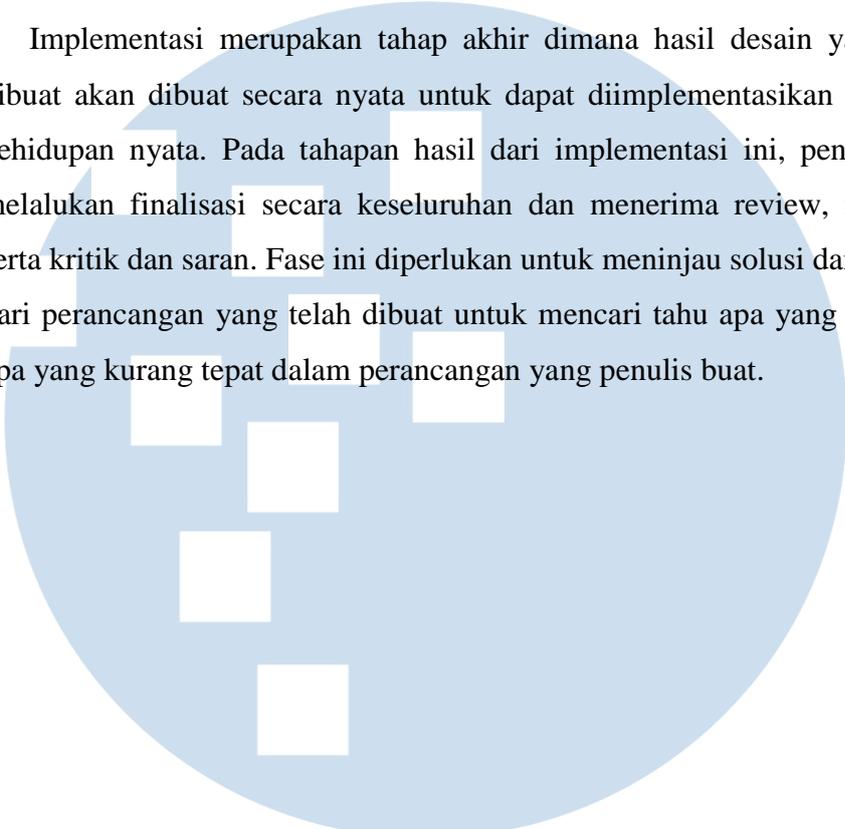
Fase *conception* merupakan tahapan yang paling penting karena memilih ide dan konsep yang akan menentukan desain dan cara komunikasinya seperti apa. Selain itu, penyampaian yang kreatif pun membutuhkan komunikasi pesan yang bermakna kepada audiens melalui ide, serta diekspresikan melalui desain visual dan salinan. Tahap pembentukan ide akan menjadi sebuah pedoman atau arahan bagi desain yang akan dirancang ke depannya, dengan mengeskpresikannya melalui kreasi, pemilihan, kombinasi, manipulasi, dan penataan elemen visual dan tipe desain. Merumuskan ide memerlukan penelitian, analisis, interpretasi, inferensi, dan berpikir reflektif dan kreatif. Pada tahap pembentukan konsep ini, penulis memiliki 4 tahapan yang menjadi alur pengerjaan, yaitu persiapan untuk mencari ide dan konsep utama (*insight, brainstorming, mindmapping*), kemudian melakukan inkubasi dan iluminasi dalam proses penentuan konsepnya, serta melakukan verifikasi dengan cara evaluasi terhadap ide dan konsep yang telah ditentukan.

### 4) Design

Fase desain merupakan fase lanjutan dari fase *ideas* yang lebih condong kepada pembuatan desain yang secara praktikal akan digunakan ke dalam kehidupan nyata. Pada fase ini, ide akan diartikulasikan ke dalam bentuk visual. Penulis dalam fase desain ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu melakukan sketsa kasar manual, sketsa *digital*, dan *coloring*. Sketsa tersebut pun kemudian akan dikembangkan lebih lanjut untuk mencapai hasil atau visualisasi yang sesuai dan maksimal.

## 5) Implementation

Implementasi merupakan tahap akhir dimana hasil desain yang telah dibuat akan dibuat secara nyata untuk dapat diimplementasikan ke dalam kehidupan nyata. Pada tahapan hasil dari implementasi ini, penulis akan melakukan finalisasi secara keseluruhan dan menerima review, feedback, serta kritik dan saran. Fase ini diperlukan untuk meninjau solusi dan dampak dari perancangan yang telah dibuat untuk mencari tahu apa yang tepat dan apa yang kurang tepat dalam perancangan yang penulis buat.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape composed of several white squares arranged in a grid-like pattern.

# UMMN

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