

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Penulis melakukan metodologi *mix-method* (campuran) dalam mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2015) metode campuran ini dapat menggabungkan dua metode yaitu metode kualitatif dan metode kuantitatif untuk mendapatkan ataupun menguji hipotesis. Penulis melakukan wawancara kepada ahli serta target mengenai topik yang akan dirancang diikuti dengan melakukan FGD bersama siswa/i SMA sebagai target dari perancangan media. Kemudian penulis melakukan penyebaran kuesioner. Selain itu, penulis juga melakukan studi eksisting, studi referensi, serta observasi.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna atau data sebenarnya (Sugiyono, 2015). Tujuannya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik maupun objek pada ahlinya serta pemahaman lebih mendalam perilaku dari target sasaran. Penulis melakukan wawancara kepada ahli pada topik, ahli media UI/UX, wawancara target sasaran, serta FGD.

3.1.1.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada Dr. Abdullah Faishol, M.Hum. Sebagai ahli Agama dan Budaya untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai Wali Songo terutama Sunan Kalijaga. Wawancara akan dilakukan secara tatap muka di Solo. Selain itu, penulis melakukan wawancara kepada Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds. sebagai Ahli Kajian Budaya yang dilakukan secara *online* menggunakan *google meet*. Penulis juga melakukan wawancara dengan ahli UI/UX, Rizqi Adi Surya secara *online*

menggunakan *google meet* serta wawancara kepada target sasaran yaitu Tegar Aji Wibowo secara langsung di sekolah.

1) Wawancara kepada ahli Agama dan Budaya, DR.KH Abdullah Faishol, M.Hum

Abdullah Faishol, atau lebih dikenal sebagai Doktor Abdullah Faishol, adalah ahli kajian Agama dan Budaya. Saat ini beliau memiliki kesibukan dalam mengajar di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Mas Said Surakarta dengan bidang studi utama dalam budaya Islam. Beliau menjabat sebagai wakil rektor di bidang kemahasiswaan, alumni, dan kerjasama, menjabat sebagai Ketua Majelis Ulama Indonesia (MUI) Kabupaten Sukoharjo dan Rois Syuriah Pengurus Cabang Nahdlatul Ulama (PCNU) Kabupaten Sukoharjo. Penulis melakukan wawancara secara *offline* di pada hari sabtu, 24 Februari 2024 di Solo. Tujuan wawancara ini untuk menggali lebih dalam mengenai Wali Songo secara umum terutama Sunan Kalijaga serta pandangan beliau terkait informasi mengenai Sunan Kalijaga sebagai salah satu tokoh dari Wali Songo.



Gambar 3. 1 Wawancara Ahli Agama dan Budaya (Pak Faishol)

Melalui wawancara bersama Bapak Faishol, Wali Songo memiliki beragam kemampuan dalam mengorganisasi ajaran agama. Mereka tidak hanya mengajarkan agama, tetapi juga memberikan pemahaman tentang kehidupan. Contohnya, Sunan

Kalijaga tidak hanya berfokus pada seni dan tembang, tetapi juga mengorganisir dan menggabungkan berbagai potensi yang ada.

Seringkali pemahaman tentang Sunan Kalijaga terbatas pada aspek mistis, Padahal, Sunan Kalijaga yang melakukan pembaharuan dengan tetap mempertahankan akar budaya lokal. Hal ini penting untuk dipahami, bahwa pembaharuan yang dilakukan oleh Sunan Kalijaga tidaklah mencabut akar budaya, tetapi justru mengintegrasikan pembaharuan dengan nilai-nilai lokal.

Sunan Kalijaga, selain dikenal sebagai tokoh penikmat ilmu gaib, juga ahli dalam bidang arsitektur, pertanian, dan teknologi tepat guna. Kreativitasnya tercermin dalam kemampuannya mengubah kisah Hindu menjadi cerita yang sesuai dengan ajaran Islam, sementara arsitekturnya mencerminkan adaptasi antara tradisi Islam dan Hindu. Di samping itu, kontribusinya dalam mengembangkan pertanian melalui penciptaan alat-alat teknologi pertanian dan melalui praktik sehari-hari seperti pertanian dan seni musik gamelan membantu penyebaran Islam di masyarakat.

Menurut Bapak Faishol, orang Jawa, sering dianggap sebagai masyarakat yang toleran. Dengan toleransi yang didasarkan dari para tokoh Wali Songo, yang menunjukkan toleransi terhadap agama lain. Hampir semua orang toleran, tidak ada ajaran Islam yang mengarah pada pemaksaan masuk Islam, sehingga karya-karya orang lain tetap dihargai, contohnya seperti Candi Borobudur dan Candi Prambanan yang tidak dirobohkan ketika pemeluknya masuk Islam.

Pandangan narasumber terkait informasi mengenai Sunan Kalijaga dalam sejarah Wali Songo di Jawa terutama kota besar pada anak SMA sangatlah kurang. Ini disebabkan kurangnya membahas dan menekankan pada peran para ulama dalam sejarah

tersebut. Sejarah Wali Songo seharusnya lebih menyoroti perannya. Dengan mengetahui kisah-kisah menarik Wali Songo dapat mengetahui bagaimana pendekatan terhadap manusia dapat dibuat melalui proses budaya, melalui pengembangan budaya yang disampaikan kepada manusia.

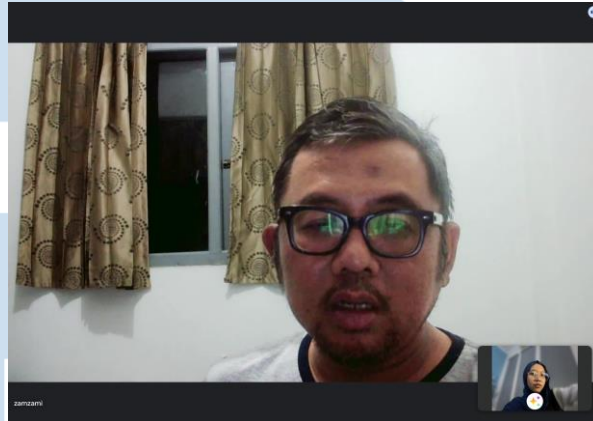
a. Kesimpulan wawancara kepada ahli Agama dan Budaya, DR.KH Abdullah Faishol, M.Hum

Melalui wawancara dengan narasumber, menyoroti kurangnya informasi yang membahas mengenai peran para ulama dalam sejarah Wali Songo terutama Sunan Kalijaga, yang seharusnya menjadi sorotan penting dalam informasi pada sejarah Indonesia mengenai Islam. Dengan adanya informasi sejarah Wali Songo, dapat mengetahui nilai-nilai yang diterapkan, yaitu toleransi. Pemahaman tentang Sunan Kalijaga seringkali terbatas pada hal-hal mistis, padahal Sunan Kalijaga juga merupakan salah satu tokoh Wali Songo yang memadukan pembaharuan budaya Islam dengan nilai-nilai budaya lokal. Peran Sunan Kalijaga sebagai contoh nyata, tidak hanya terbatas pada keilmuan gaib, tetapi juga mencakup bidang arsitektur, pertanian, dan teknologi tepat guna dengan cara yang inklusif dan bertolak belakang dengan pemaksaan agama.

2) Wawancara kepada Ahli Kajian Budaya, Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Penulis melakukan wawancara kepada Bapak Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds. yang merupakan seorang Ahli Kajian Budaya. Penulis melakukan wawancara pada tanggal 25 Februari 2024 secara *online* dengan menggunakan *google meet* pada pukul

19.00 WIB. Tujuan wawancara ini untuk penggalan informasi mengenai Wali Songo terutama Sunan Kalijaga serta visualnya.



Gambar 3. 2 Wawancara Penggalan Informasi Wali Songo (Pak Zami)

Melalui wawancara dengan narasumber, bahwa terdapat beberapa masyarakat yang bukan beragama Islam masih mengunjungi beberapa makam dari Wali Songo sebagai murni karena memiliki rasa cinta terhadap sejarah. Meski begitu, terdapat masyarakat yang masih memandang Wali Songo sebagai keberadaan NU (Nahdlatul Ulama). Padahal NU dan Muhammadiyah baru muncul pada awal abad ke-20, sedangkan Wali Songo aktif pada abad ke-13 hingga ke-17. Narasumber menyoroti pentingnya tidak menyalahkan atau menuduh kelompok tertentu tanpa pemahaman yang cukup tentang sejarah dan konteksnya.

Sunan Kalijaga merupakan salah satu wali yang populer di masyarakat. Namun, narasumber membahas pandangannya tentang persepsi masyarakat terhadap para wali, khususnya Sunan Kalijaga, yang seringkali diselimuti oleh aspek mistis dalam kultur populer. Narasumber pernah mendapatkan informasi yang memiliki keturunannya bahwasanya sering di anggap mitos masyarakat. Narasumber berpendapat bahwa diperlukan untuk mengurangi distorsi budaya tersebut dan lebih memahami nilai-

nilai positif yang diperjuangkan oleh para wali, seperti Sunan Kalijaga, dalam membangun masyarakat yang lebih baik. Selain itu, menyoroti pentingnya memahami strategi dan kontribusi sebenarnya dari tokoh-tokoh agama tersebut tanpa terjebak dalam pandangan yang terlalu mistis atau supernatural.

Narasumber juga memberikan pendapat pada visual Sunan Kalijaga berbentuk lukisan poster yang sering ditemukan disekitar dan diperlukan hal yang cermat pada saat melakukan visualisasi Sunan Kalijaga. Sehingga narasumber membagikan beberapa referensi-referensi dari berbagai buku yang membahas Sunan Kalijaga.

a. Kesimpulan wawancara kepada Ahli Kajian Budaya, Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Dapat disimpulkan hasil wawancara dengan narasumber, terdapat beberapa golongan masyarakat yang masih tertarik dengan sejarah, di sisi lain, terdapat masyarakat yang masih menganggap bahwa Wali Songo dari golongan tertentu. Selain itu, pembahasan Sunan Kalijaga masih dianggap mitos maupun berbentuk mistis, sehingga diperlukan untuk mengurangi distorsi budaya dan lebih memahami nilai-nilai yang ditinggalkan dari para Wali Songo salah satunya Sunan Kalijaga.

3) Wawancara kepada Ahli UI/UX, Rizqi Adi Surya

Penulis melakukan wawancara kepada Kak Rizqi Adi Surya selaku UI/UX *specialist* dari sebuah perusahaan. Penulis melakukan wawancara melalui google meet pada 01 April 2024 pada pukul 16.00 WIB. Tujuan wawancara ini dilakukan untuk penggalan informasi mengenai UI/UX terutama membahas UI.



Gambar 3. 3 Wawancara Ahli UI/UX (Kak Rizqi)

Pada wawancara bersama narasumber, pengembangan situs web untuk memberikan informasi mengenai Sunan Kalijaga itu menarik. Meski begitu, perlu mencantumkan informasi Wali Songo lainnya karena Sunan Kalijaga termasuk bagian dari Wali Songo seperti asal-usul maupun hubungannya dengan Sunan Kalijaga itu sendiri.

Narasumber menjelaskan beberapa hal mengenai perancangan UI/UX. Dalam mengembangkan sebuah produk digital berupa UI/UX, diperlukan tahap empati dari *user* terlebih dahulu. Setelah mengetahui permasalahan *user*, mulailah melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan ide-ide. Ide tersebut implementasikan ke dalam bentuk *lowfidelity* hingga ke *highfidelity*. Setelah itu, dilakukan *testing*, jika terdapat evaluasi maka selanjutnya akan diperbaiki.

Diskusi pun berlanjut tentang elemen-elemen visual yang sering digunakan dalam UI/UX. Narasumber menyebutkan bahwa gambar, ikon, warna merupakan elemen-elemen yang sering digunakan untuk memperkaya pengalaman pengguna dalam sebuah *website*. Namun, perlu diperhatikan dalam penyesuaian gambar seperti ilustrasi ataupun fotografi. Narasumber menyarankan kepada penulis jika terdapat bentuk arsitektur peninggalan, menggunakan fotografi supaya *user* dapat mengetahuinya dengan jelas. Namun

apabila terdapat gambar tidak ada atau sulit ditemukan, maka lebih baik membuat ilustrasi.

Narasumber menjelaskan bahwa fitur-fitur dalam desain tersebut tidak hanya terbatas pada elemen visual, tetapi juga mencakup alur atau flow pengalaman pengguna. Sebagai contoh, dalam sebuah aplikasi perbankan seperti BNI, fitur-fitur seperti login, registrasi, atau navigasi menu merupakan bagian integral dari desain yang memengaruhi pengalaman pengguna.

Selain aspek visual, peran *copywriting* juga sangat penting dalam UI/UX Design. Narasumber menekankan pentingnya tulisan yang mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna, sehingga dapat dengan lancar berinteraksi dengan produk yang dirancang. Seperti penggunaan tulisan yang tidak perlu memiliki paragraf panjang melainkan diperlukan seperti berbentuk kesimpulan. Selain itu pada penggunaan ukuran dari *font* itu tergantung dari ukuran *frame* yang akan dipakai.

a. Kesimpulan wawancara kepada Ahli UI/UX, Rizqi

Adi Surya

Dapat disimpulkan bahwa topik penulis yang membahas informasi mengenai Sunan Kalijaga menarik. Namun perlu memiliki empati yang tinggi terhadap pengguna agar informasi dapat tersampaikan dengan baik. Sehingga untuk perancangan secara konten, visual, maupun interaksi dapat sesuai dengan dapat berjalan dengan lancar kepada pengguna.

4) Wawancara kepada Target Sasaran, Tegar Aji Wibowo

Penulis melakukan wawancara kepada Tegar sebagai salah satu target penulis yang berusia 16 tahun kelas X di salah satu sekolah di Kota Tangerang untuk mengetahui mengenai aktivitas mendapatkan informasi wali songo di sekolah serta ketertarikannya. Penulis melakukan wawancara secara pada hari Jumat, 23 Februari 2024 di sekolah Tegar.



Gambar 3. 4 Dokumentasi Wawancara Target (Tegar)

Hasil wawancara penulis, narasumber memiliki ketertarikan terhadap sejarah terutama mengenai Wali Songo. Dengan memanfaatkan sumber informasi berasal dari lingkungan sekolah dan penelusuran daring, khususnya terkait dengan biografi tokoh Wali Songo. Narasumber menyebutkan bahwa memiliki minat dalam mencari referensi terutama yang berkaitan dengan sejarah dan asal-usul, yang mengarahkan perhatiannya mengenai tokoh-tokoh Wali Songo untuk membuat karya. Hal ini sesuai dengan keinginannya untuk menggunakan latar belakang Indonesia dalam karya-karyanya, yang membutuhkan pemahaman mendalam terhadap referensi-referensi sejarah tersebut.

Namun, informasi yang didapatkan Tegar dari sekolah dianggap terbatas karena materi yang disampaikan cenderung kurang mendalam, terutama dalam hal penjelasan tentang topik tertentu, seperti salah satu tokoh Wali Songo. Narasumber hanya mengingat peninggalan dari salah satu tokoh Sunan Kalijaga

berupa wayang saja tidak menjelaskan informasi yang lengkap. Narasumber mendapatkan Informasi di sekolah yang didapatkan mengenai Wali Songo cenderung buku paket pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam maupun buku Sejarah Indonesia. Hal ini menyebabkan perasaan ketidaklengkapan dalam pemahaman mengenai sejarah. Di sisi lain, narasumber menilai bahwa akses informasi melalui internet, memberikan kebebasan untuk mencari informasi lebih dalam dan langsung sesuai kebutuhan, yang membuatnya lebih memilih untuk mencari referensi secara daring.

**a. Kesimpulan wawancara kepada Target Sasaran,
Tegar Aji Wibowo**

Kesimpulan dari hasil wawancara dengan Tegar adalah meskipun terdapat aktivitas tertentu di sekolah, siswa masih memiliki ketertarikan dan kemauan yang besar dalam belajar sejarah, khususnya terkait dengan tokoh salah satunya Sunan Kalijaga Wali Songo. Namun informasi yang diperolehnya dari lingkungan sekolah masih terbatas, sehingga siswa memerlukan informasi lebih dalam dengan menyelam ke internet.

5) Kesimpulan dari Keseluruhan Wawancara

Kesimpulan hasil wawancara dari berbagai narasumber menunjukkan bahwa meskipun terdapat minat dan kemauan belajar sejarah yang besar di kalangan siswa SMA, informasi yang mereka dapatkan dari lingkungan sekolah terbatas. Selain itu, masih terdapat distorsi budaya di masyarakat terkait pemahaman tentang tokoh-tokoh sejarah seperti Wali Songo, yang seringkali dianggap sebagai mitos atau memiliki aspek mistis. Oleh karena itu, penting untuk mengurangi distorsi budaya dan lebih memahami nilai-nilai yang ditinggalkan oleh Sunan

Kalijaga dalam menggabungkan pembaharuan dengan nilai-nilai budaya lokal serta berbagai bidang keilmuan yang inklusif dan relevan. Dengan adanya permasalahan tersebut, Situs web dapat menjadi peluang untuk memberikan informasi yang mudah diakses dan baik. Dengan menghadirkan informasi dan visual yang menarik, membantu siswa/i mendapatkan informasi untuk dijadikan referensi belajarnya.

3.1.1.2 FGD (*Focus Group Discussion*)

Penulis telah melakukan FGD (*Focus Group Discussion*) bersama enam siswa-siswi SMA dengan mempertimbangkan kelas X yang akan belajar mengenai Wali Songo dan anak kelas XI yang sudah belajar mengenai Wali Songo. Pelaksanaan FGD ini dilakukan pada tanggal 1 Maret 2024 pada pukul 15.00 WIB. Tujuan penulis melakukan FGD untuk mengetahui preferensi siswa dalam mendapatkan informasi sejarah serta validasi media yang akan digunakan.



Gambar 3. 5 FGD Bersama Siswa/i SMA

Penulis melakukan FGD bersama enam murid SMA yang terdiri dari tiga siswi kelas X hingga tiga siswa-siswi kelas XI. Murid tersebut ada Senkli, Semi, Lulu, Zahira, Karis, dan juga Dewi. Dari hasil FGD, pembelajaran mengenai sejarah Wali Songo pada masa SMA, cenderung membahas tokoh Wali Songo tidak terlalu mendalam, hanya sebatas lewat saja. Selain itu, siswa/i SMA pada saat belajar sejarah di sekolah masih mengharapkan guru untuk

menceritakan sejarah. Namun kenyatannya, mereka hanya mendapatkan materi dari PPT dan buku.

Dalam mendapatkan informasi untuk memahami materi pelajaran, siswa/i SMA melakukan beberapa cara seperti membaca informasi baik dari buku, jurnal di internet maupun video lalu dicatat pada buku. Setelah mencatat informasi, siswa/i menguji hasil belajarnya dengan latihan-latihan soal. Selain itu, ada yang berpendapat bahwa meskipun mendapatkan informasi melalui *handphone*, akan terdistraksi sehingga informasi yang didapatkan akan terdistraksi dan teralihkan.

Menurut siswa/i SMA, selama mendapatkan informasi lebih baik dipahami dibandingkan menghafal. Karena, menghafal itu dapat memiliki ingatan jangka pendek. Dengan belajar paling banyak menggunakan teks, cenderung akan menggunakan hafalan dibandingkan sebuah video dengan menggunakan visual dan audio dapat mudah dipahami. Dengan memahami sebuah sejarah mengenai tokoh Wali Songo, akan mendapatkan jawaban spontan dibandingkan menghafal yang memerlukan proses mengingat materinya.

Penulis juga melakukan validasi media dari salah satu referensi penulis yaitu Persepolis berbentuk situs web desktop. Dari hasil pengamatan, siswa tertarik pada saat memberikan situs tersebut, mereka juga mencoba menggunakan sendiri dan bahkan terdapat salah satu dari mereka meminta untuk diberikan link tersebut sebagai referensi untuk belajar sejarah. Namun terdapat beberapa siswa kesulitan memahami karena situs tersebut menggunakan bahasa Inggris, sehingga terdapat beberapa siswa banyak yang menanyakan arti tersebut kepada siswa yang paham bahasa Inggris.

1) Kesimpulan FGD (*Focus Group Discussion*)

Dari hasil FGD, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah Wali Songo di SMA cenderung kurang mendalam, dengan siswa/i mengandalkan presentasi PowerPoint dan buku sebagai sumber utama informasi. Meskipun siswa/i menggunakan berbagai metode seperti membaca, mencatat, dan berlatih soal untuk memahami informasi, mereka mengakui bahwa belajar melalui *handphone* bisa mengalihkan perhatian dan tidak konsisten. Selain itu, siswa/i menganggap pemahaman lebih penting daripada hafalan, karena pemahaman memungkinkan jawaban yang lebih spontan dan mengurangi ketergantungan pada hafalan yang cenderung memiliki ingatan jangka pendek. Siswa/i setuju bahwa *website desktop* sebagai referensi untuk mendapatkan informasi yang mendalam.

3.1.1.3 Kesimpulan Wawancara dan FGD

Dapat disimpulkan, hasil dari wawancara maupun FGD bahwa informasi mengenai Sunan Kalijaga dalam sejarah Wali Songo di sekolah kurang mendalam. Informasi yang didapatkan hanya sebatas menggunakan power point dan cerita dari guru. Selain itu, informasi yang didapatkan cenderung *misleading* dan perlu ditingkatkan kualitas informasi mengenai peninggalan dalam pembaharuan budaya lokal pada Sunan Kalijaga. Ketertarikan belajar sejarah di kalangan siswa SMA cukup tinggi, namun informasi dari lingkungan sekolah terbatas, mendorong siswa mencari informasi lebih lanjut di internet. Sehingga diperlukan sebuah media berupa website untuk memberikan informasi mengenai Sunan Kalijaga.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif merupakan sebuah metode yang digunakan untuk pengumpulan data, analisis data yang bersifat statistik, meneliti populasi atau sampel tertentu, serta menguji hipotesis yang telah disesuaikan (Sugiyono, 2015, hlm 8). Pada metode kuantitatif penulis menggunakan kuesioner dan menyebarkannya kepada anak SMA/ sederajat pada wilayah Tangerang dan Jakarta yaitu 389.712 ribu jiwa (Kemendikbud, 2024). Untuk menentukan jumlah dari responden, penulis menggunakan rumus Slovin.

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

Keterangan:

n = Ukuran sampel,

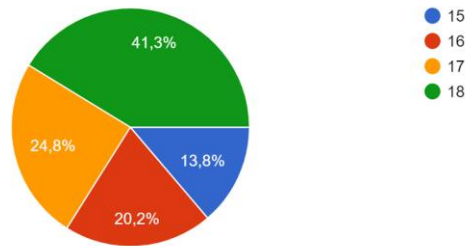
N = Ukuran populasi

E = Tingkat kesalahan atau Margin *error* 10% atau 0,1.

$$n = \frac{389.712}{(1 + (389.712 \times 0.1^2))} = 99.97 = 100 \text{ Responden}$$

Hasil perhitungan di atas dibulatkan menjadi 100 responden. Hasil yang tidak memenuhi syarat akan diabaikan dan survei akan ditutup setelah mencapai target sampel seratus orang. Penulis menyebarkan kuesioner secara *online* maupun *offline* menggunakan google form dimulai pada tanggal 23 Februari 2024 hingga 24 Februari 2024 yang sudah menempuh mencapai 109 responden. Menyebarkan kuesioner ini dilakukan untuk anak usia 15-18 yang sedang menempuh sekolah menengah atas atau sederajat. Tujuan melakukan kuesioner untuk mengetahui pengetahuan mengenai Wali Songo serta media yang digunakan.

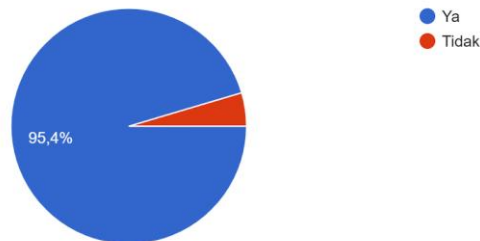
Usia
109 jawaban



Gambar 3. 6 Hasil Kuesioner 1

Pada diagram diatas, penulis ingin mengetahui usia dari responden. Hasil yang didapati 45 responden dengan persentase 41,3% menjawab 18 tahun, 24 responden dengan persentase 24,8% menjawab 17 tahun, 22 responden dengan persentase 20,2% menjawab 16 tahun, dan 15 responden dengan persentase 13,8% menjawab 15 tahun. Dapat disimpulkan, paling banyak mengisi responden di usia 18 tahun.

Apakah kamu pernah mendengar tentang Wali Songo?
109 jawaban



Gambar 3. 7 Hasil Kuesioner 2

Pada diagram diatas penulis menanyakan kepada responden mengenai Wali Songo. Sebanyak 104 responden dengan persentase 95,4% menjawab Ya dan 5 responden dengan persentase 4,6% menjawab tidak. Dapat disimpulkan 104 dari 109 responden pernah mendengar mengenai Wali Songo. Informasi responden dapatkan terkait Wali Songo dapat dilihat diagram dibawah ini.

Tabel 3. 1 Hasil Kuesioner 3

Jika “Ya” darimana kamu mendengar tentang Wali Songo?		
Jawaban	Total Responden	Persentase
Media digital (Internet/ Website/ Media Sosial/Video)	22	20,2%
Media Cetak (Buku/Poster/Mading/Brosur)	21	19,3%
Lokasi (Sekolah/Museum)	26	23,9%
Guru/ Orang Tua/ Teman	36	33%
Tidak Pernah	4	3,7%

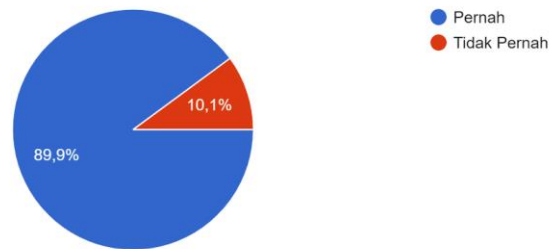
Hasil yang didapati, 36 responden mendengar Wali Songo dari guru atau orang tua atau teman. Setelah penulis mendapatkan informasi yang didapatkan, penulis ingin mengetahui informasi apa saja yang didapatkan. Berikut hasilnya.

Tabel 3. 2 Hasil Kuesioner 4

Apa saja yang kamu dapatkan tentang Wali Songo?		
Jawaban	Total Responden	Persentase
Nama dan Gelar	78	71,6%
Penyebaran ajarannya	66	60,6%
Peninggalannya	31	28,4%
Latar Belakang Pendidikan	19	17,4%
Silsilah Keluarga	14	12,8%
Belum pernah	5	4,6%
Nama	1	0,9%
Lainnya	2	1,8%

Dapat disimpulkan, Responden dalam mendapatkan informasi Wali Songo paling banyak 78 responden memilih Nama dan Gelar dari Wali Songo serta 66 responden memilih penyebaran ajaran dari Wali Songo.

Apakah kamu pernah melihat pakaian Surjan?
109 jawaban



Gambar 3. 8 Hasil Kuesioner 5

Pada diagram diatas, penulis ingin mengetahui responden terkait pakaian Takwa yang digunakan oleh Sunan Kalijaga di setiap gambarnya. Berdasarkan hasil, terdapat 98 dengan persentase 89,9% menjawab “pernah” dan 11 responden dengan persentase 10.1% menjawab “tidak pernah”. Dapat disimpulkan bawah responden pernah melihat pakaian Surjan.

Tabel 3. 3 Hasil Kuesioner 6

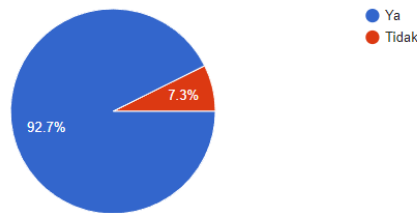
Apakah kamu mengetahui pakaian tersebut hasil desain dari Sunan Kalijaga?			
	Skala Likert	Total Responden	Persentase
1	Sangat Tidak Mengetahui	40	36,7%
2	Tidak Mengetahui	35	32,1% %
3	Mengetahui	20	18,3%
4	Sangat Mengetahui	14	12,8%

Dapat disimpulkan responden paling banyak sangat tidak mengetahui bahwa pakaian Takwa merupakan rancangan pakaian oleh Sunan Kalijaga. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden cenderung

mengetahui bentuk pakaian tersebut, namun tidak mengetahui dibalik yang merancang pakaian tersebut.

Setelah melihat salah satu contoh tradisi atau budaya, apakah kamu tertarik untuk mengetahui tokoh Wali Songo lebih lanjut? [Copy](#)

109 responses

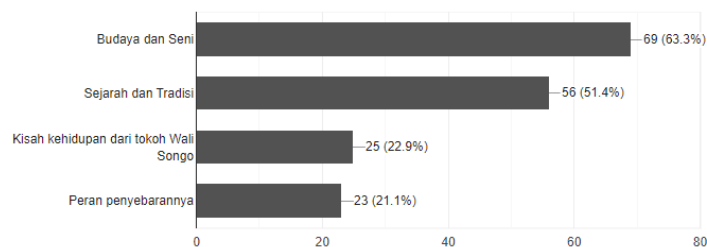


Gambar 3. 9 Hasil Kuesioner 7

Pada diagram di atas penulis ingin mengetahui ketertarikan lebih lanjut mengenai tokoh Wali Songo. Hasil yang didapati, penulis mendapatkan 101 responden dengan persentase 92,7% menjawab “Ya” dan 8 responden dengan persentase 7,3% menjawab tidak. Dapat disimpulkan, responden memiliki ketertarikan dalam mengetahui tokoh Wali Songo terutama Sunan Kalijaga.

Apa faktor kamu tertarik mengetahui tokoh Wali Songo ? [Copy](#)

109 responses



Gambar 3. 10 Hasil Kuesioner 8

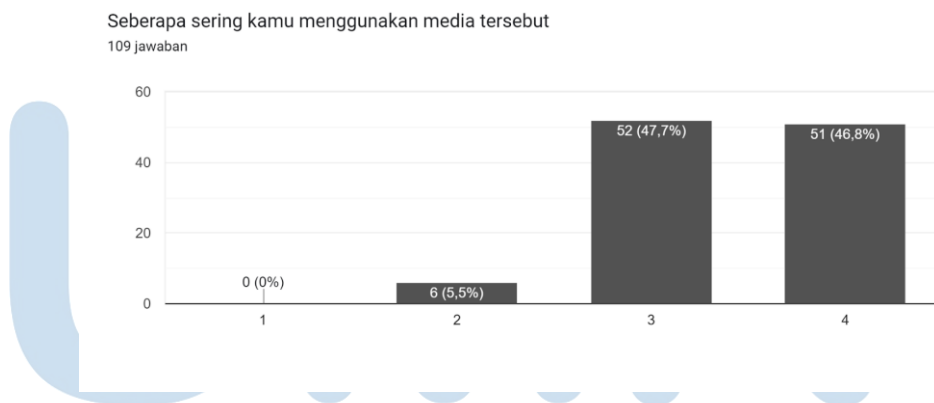
Pada diagram diatas untuk mengetahui faktor ketertarikan mengenai Wali Songo yang terdiri dari budaya dan seni, sejarah dan tradisi, kisah kehidupan dari tokoh Wali Songo, Peran penyebarannya, dan lainnya. Didapati hasil dari 69 responden dengan persentase 63,3% menjawab budaya dan seni, 56 responden dengan persentase 51,4% menjawab sejarah dan tradisi, 25 responden dengan persentase 22,9% menjawab kisah

kehidupan dari tokoh wali songo, dan 23 responden dengan persentase 21,2% menjawab peran penyebarannya. Sehingga responden menarik dalam mengetahui tokoh Wali Songo yaitu bidang Budaya dan Seni.

Tabel 3. 4 Hasil Kuesioner 9

Media yang sering kamu gunakan untuk mencari informasi		
Jawaban	Total Responden	Persentase
Aplikasi	49	45%
Website	94	86,2%
Buku	37	33,9%
E-Book	14	12,8%
Game	6	5,5%
Video	24	22%
Media Sosial	1	0,9%

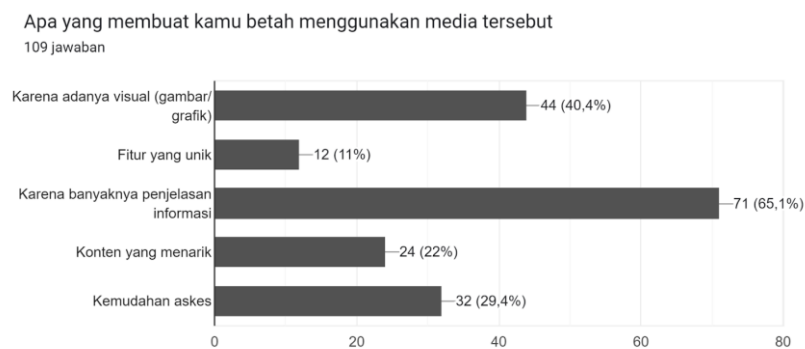
Dapat disimpulkan penggunaan media yang sering responden gunakan dalam mencari informasi yaitu *Website* dengan 94 responden dari 109 responden.



Gambar 3. 11 Hasil Kuesioner 10

Pada diagram diatas untuk mengetahui keseringan dalam menggunakan media yang sebelumnya diberikan dengan menggunakan skala likert terdiri dari 1 (tidak pernah), 2 (jarang), 3 (sering), dan 4 (sangat sering). Hasil yang di dapati, 52 responden dengan persentase 47,7% menjawab sering, 51 responden dengan 46,8% menjawab sangat sering, dan

6 responden dengan persentase 5,5% menjawab jarang. Perbandingan antar sering dan sangat sering memiliki hasil yang mirip sehingga dapat disimpulkan, responden sering dan sangat sering menggunakan media yang sebelumnya digunakan.



Gambar 3. 12 Hasil Kuesioner 11

Pada diagram diatas untuk mengetahui pengalaman yang ada sehingga sering menggunakan media tersebut. Diagram tersebut menggunakan checklist box yang terdiri dari karena adanya visual (gambar/grafik), fitur yang unik, karena banyaknya penjelasan informasi, konten yang menarik, kemudahan akses, dan lainnya. Hasil yang didapati, 71 responden dengan persentase 65,1% menjawab karena banyaknya penjelasan informasi, 44 responden dengan persentase 40,4% menjawab karena adanya visual (gambar/grafik), 32 responden dengan persentase 29,4% menjawab kemudahan akses, 24 responden dengan persentase 22% menjawab konten yang menarik, dan 12 responden dengan persentase 11% menjawab fitur yang unik. Dapat disimpulkan 71 responden dari 109, merasa betah menggunakan media karena memiliki penjelasan informasi yang banyak.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.1.2.1 Kesimpulan Kuesioner

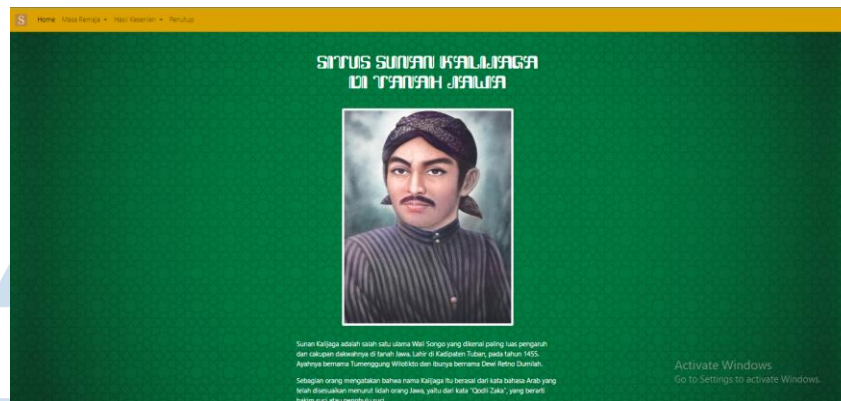
Kesimpulan hasil dari kuesioner, siswa SMA/ sederajat berusia 15-18 tahun pernah mendengar mengenai Wali Songo. Namun informasi yang paling dibahas hanya seputar Nama dari tokoh Wali Songo serta penyebarannya, tidak dengan asal-usul lebih dalam mengenai Wali Songo. Melihat dari salah satu kebudayaan yang ditinggal Sunan Kalijaga yaitu pakaian Surjan, meskipun pernah melihat, ternyata siswa masih tidak mengetahui sejarah kebudayaan dan kesenian yang ditinggalkan Sunan Kalijaga. Adanya kekurangan pengetahuan mengenai Wali Songo dikarenakan kurangnya media informasi yang menjelaskan lebih mendalam. Melihat kebutuhan siswa, diperlukan perancangan yang memerlukan informasi, visual, serta akses yang mudah.

3.2 Studi Eksisting

Studi Eksisting merupakan menganalisis suatu media yang memiliki topik serupa untuk mengetahui keunggulan dan kekurangannya. Dalam melakukan studi eksisting, penulis menggunakan analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunity, dan Threats*).

3.2.1 Situs Web Sunan Kalijaga

Situs Web Sunan Kalijaga merupakan salah satu situs web yang dikembangkan oleh peneliti ISI Yogyakarta tahun 2023. Selain berbentuk web desktop, terdapat bentuk web *mobile*. Pada situs ini, memiliki konten mengenai sejarah dari awal Sunan Kalijaga hingga akhir hayatnya. Namun konten yang terdapat situs web tersebut perlu diperhatikan, karena Sunan Kalijaga memiliki banyak mitos ataupun kisah mistik yang tersebar luas dimasyarakat.



Gambar 3. 13 Situs Web Desktop Sunan Kalijaga
 Sumber gambar: Dokumentasi pribadi pada Sunan Kalijaga ISI

Pada situs web ini dapat ditemukan menggunakan dua jenis *typeface* yang berbeda. Untuk *Heading*, menggunakan *Display Font* serta untuk *sub-heading* dan *body text* atau isi konten menggunakan Sans-Serif. Hasil yang didapatkan, terdapat penggunaan font pada *heading* memiliki keterbacaan (*readability*) nya rendah. Meskipun penggunaan makna tulisan berbentuk Jawa Kuno dari *font* tersebut tidak tersampaikan karena cenderung dekoratif. Selain itu pada penggunaan Sans-Serif tidak digunakan secara mendalam hanya sebatas satu *family* saja yaitu reguler. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan penggunaan *font* secara maksimal agar hasil konten yang di jabarkan dapat tersampaikan.



Gambar 3. 14 Penggunaan *Typeface* Situs Web Desktop Sunan Kalijaga
 Sumber gambar: Dokumentasi pribadi pada Sunan Kalijaga ISI

Selanjutnya pada penggunaan tekstur dalam situs web Sunan Kalijaga. Pada tekstur yang digunakan menggunakan sebuah *pattern* berwarna hijau memiliki bentuk-bentuk dasar yang digabungkan. Dapat dilihat pada penggunaan tekstur tersebut cenderung memiliki banyak motif.

Apabila menambahkan suatu elemen di atas tekstur tersebut, maka hasil yang didapatkan mata akan menerima informasi yang banyak sekaligus. Contohnya pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. 15 Tekstur Situs Web Desktop Sunan Kalijaga
Sumber gambar: Dokumentasi pribadi pada Sunan Kalijaga ISI

Pada gambar diatas merupakan salah satu dari halaman situs web Sunan Kalijaga. Halaman tersebut terlihat menggunakan tekstur dengan jenis *pattern* dan *font* saling bertumpukan. Penggunaan tekstur berpola dengan *font* bersamaan yang terjadi adalah konten yang ditulis menggunakan *font* akan sulit dibaca. Oleh karena itu, penggunaan tekstur dengan *font* perlu diperhatikan supaya keterbacaan konten yang akan dibuat menjadi lebih baik.

Tabel 3. 5 Analisis *SWOT* Situs Web Desktop Sunan Kalijaga

Situs Web Desktop Sunan Kalijaga	
Strengths	<ul style="list-style-type: none"> - Informasi yang didapatkan mengenai Sunan Kalijaga cukup lengkap. - Penggunaan foto dalam memudahkan pengenalan mulai dari sejarah hingga peninggalannya.
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan tekstur dalam halaman situs web - Penggunaan tipografi dalam situs web cenderung <i>readability</i> nya kurang. - Penggunaan konten cukup panjang hingga berparagraf

	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan layout grid berpengaruh dalam keterbacaan konten
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan visual yang cenderung belum harmonis - Peningkatan pengalaman pengguna - Pengembangan konten interaktif
Threats	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan informasi yang serupa mengenai Sejarah Sunan Kalijaga - Menggunakan media yang sama

Hasil dari analisis tersebut, penulis mendapatkan bahwa diperlukan pengalaman pengguna yang nyaman baik secara keterbacaan maupun konsistensi dalam visual. Selain itu penggunaan konten yang interaktif akan meningkatkan pengalaman dalam menggunakan media tersebut meskipun memiliki kompetitor dengan topik sama.

3.2.2 Series Buku Wali Songo Penerbit Erlangga

Buku series dari kisah Wali Songo merupakan terbitan Erlangga. Buku ini memiliki informasi mengenai tokoh-tokoh Wali Songo yang terdiri dari kisah Sunan Kalijaga, Sunan Muria, serta kisah perjalanan tokoh Wali Songo di mulai dari masa mudanya hingga wafat yang memiliki kurang lebih 50 an halaman. Buku ini dapat diakses baik secara *offline* berbentuk buku fisik maupun *online* (berbetuk *E-Book*).



Gambar 3. 16 Buku Sunan Kalijaga
Sumber gambar: Erlangga

Sebelum memasuki kisahnya, terdapat pendahuluan dalam buku tersebut. Pendahuluan ini berisikan sebuah penjelasan mengenai Wali Songo secara keseluruhan. Sehingga diawal halaman memiliki teks yang banyak dibandingkan visual.

Pada gambar dibawah ini merupakan salah satu halaman dari buku seri Wali Songo. Secara konten yang disajikan menggunakan sebuah teks berupa beberapa paragraf serta diiringi sebuah gambar. Penggunaan teks cukup panjang pada suatu peristiwa atau satu BAB. Disamping itu, terdapat visual sebagai penunjang untuk mengetahui peristiwa dari penjelasan teks yang ada yang disamping.



Gambar 3. 17 Isi (Sunan Kudus) dalam buku seri Wali Songo
Sumber gambar: *Play Books*

Pada penggunaan tipografi dalam *e-book* ini memiliki dua *font* yang berbeda untuk *body text* serta *heading*. Selain itu, pada bagian halaman teks menggunakan tekstur batik dibagian atas serta bentuk siluet masjid. Penulis melihat selama beberapa halaman memiliki konsistensi dalam teks maupun visual. Untuk konten berbentuk tulisan berada pada bagian kiri buku sedangkan bagian kanan lebih dominan untuk visual. Berikut di bawah ini penulis melakukan analisis buku Wali Songo dengan menggunakan analisis SWOT.

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

Tabel 3. 6 Tabel Analisis *SWOT*

Buku Series Wali Songo penerbit Erlangga	
<i>Strengths</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki <i>style</i> yang menarik sesuai kebutuhannya. - Penggunaan judul sesuai dengan isinya.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Konten yang disajikan cenderung banyak dan berparagraf. - Diperlukan waktu dalam mengakses untuk mendapatkan informasi dari buku ini.
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Peningkatan visual yang dapat diinteraksikan dengan baik - Pengembangan fitur interaktif untuk meningkatkan pengalaman membaca.
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan informasi yang serupa. - Penggunaan warna yang menarik dipandang

Dari analisis buku ini, dapat disimpulkan diperlukan visual yang menarik dan judul sesuai dengan topik yang dibahas. Diperlukan konten yang menarik dengan menambahkan beberapa fitur interaktif supaya meningkatkan pengalaman membaca.

3.3 Studi Referensi

Studi Referensi digunakan untuk menganalisis sebuah media sebagai bahan referensi penulis terhadap penggunaan tipografi, layout, peletakan konten yang baik serta interaktivitasnya. Dibawah ini terdapat beberapa referensi untuk di analisis.

3.3.1 Persepolis by Getty

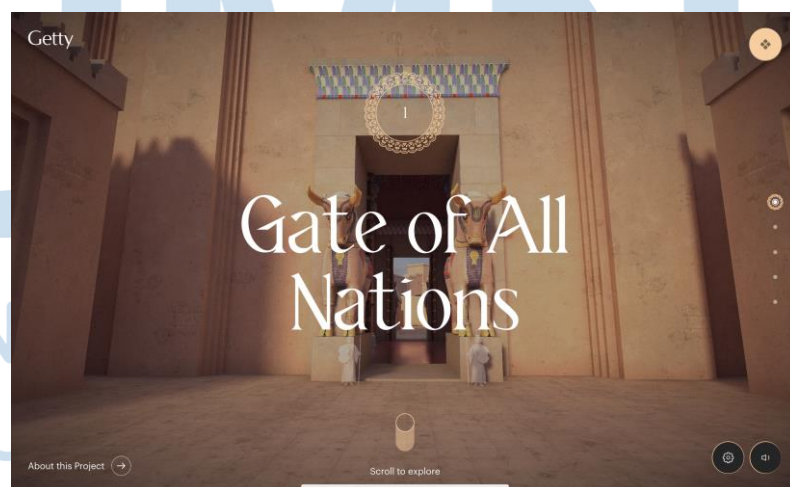
Persepolis merupakan sebuah situs web yang dibuat oleh Getty mempersembahkan salah satu Ibu Kota kekuatan kekaisaran Achaemenid. Pada saat memasuki situs web Persepolis, pengguna diarahkan dengan bentuk narasi sejarah dari Persepolis. Supaya dapat melanjutkan narasi

sejarah tersebut, pengguna diperlukan untuk mengikuti navigasi pada situs web tersebut.



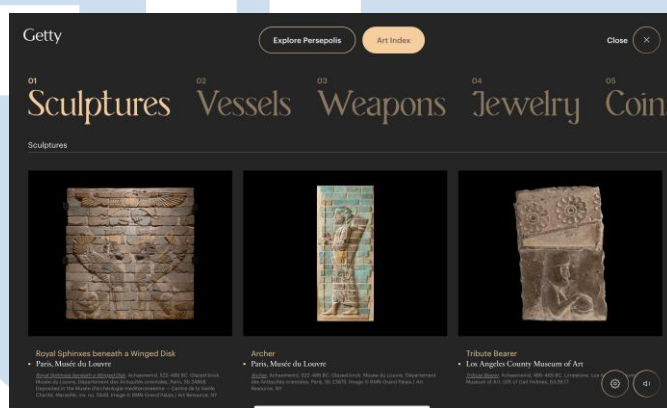
Gambar 3. 18 Persepolis by Getty
Sumber Gambar: Situs Persepolis

Pada gambar diatas dapat dilihat menggunakan layout grid cenderung menggunakan konten yang dibawa *center* sehingga menarik perhatian pengguna. Penggunaan tersebut dapat memudahkan *user* dalam mencapai kemudahan informasi yang didapatkan. Pada situs web Persepolis ini memiliki fitur untuk mengarahkan pengguna mulai dari laman awal hingga akhir. Sehingga pengguna tidak perlu kebingungan pada saat menggunakannya. Penulis akan mengambil referensi *hints* tersebut untuk membantu pengguna mudah mengikuti *flow* dari situs web penulis.



Gambar 3. 19 Persepolis by Getty 2
Sumber Gambar: Situs Persepolis

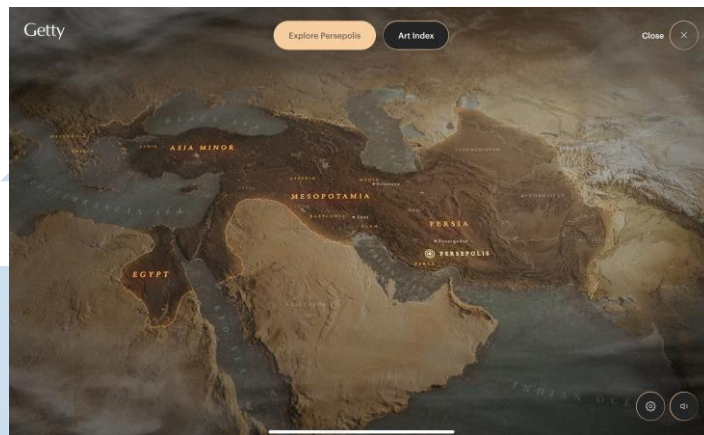
Pada situs web Persepolis, memiliki konten mengenai artefak atau peninggalannya. Konten yang disajikan mengenai artefak dari Ibu Kota Persepolis dapat diakses pada salah satu *button* bagian kanan situs web. Artefak tersebut diklasifikasikan sesuai jenisnya menjadi satu kesatuan seperti senjata, perhiasan dan masih banyak lainnya. Jenis-jenis artefak tersebut dapat bergeser ke kanan dan di pilih sesuai keinginan pengguna dalam melihatnya.



Gambar 3. 20 Persepolis by Getty 2
Sumber Gambar: Situs Persepolis

Pada penggunaan tipografi situs web tersebut menggunakan 2 jenis *typeface* yaitu Sans-Serif dan Serif. Serif digunakan untuk *Heading* ataupun *Sub-Heading* sedangkan Sans-Serif untuk *Sub-Heading* dan *Body Text*. Penggunaan tipografi tersebut sudah dikomposisikan dengan maksimal menggunakan *family font*. Selain itu, penggunaan warna pada setiap tulisan juga menyesuaikan yang akan di *highlight*.

Pada situs web Persepolis memiliki visual *button* yang cukup menarik berbentuk *pattern outline*. Selain itu *button* yang digunakan sudah menyesuaikan pengguna untuk keluar dari suatu laman. Sehingga hal ini sangat memudahkan pengguna untuk meninggalkan laman tersebut.



Gambar 3. 21 Persepolis by Getty
Sumber Gambar: Situs Persepolis

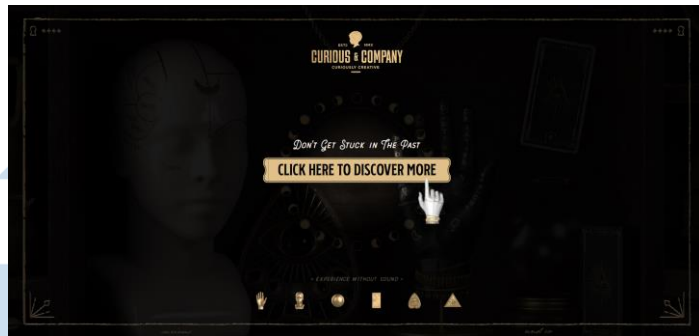
Pada gambar di atas, merupakan satu halaman visual dengan menggunakan peta mengenai letak dari Ibu Kota Persepolis sebagai pengetahuan tambahan untuk pengguna mengenai tempat dari Ibu Kota Persepolis berada. Penulis mengambil referensi untuk pembuatan peta diatas sebagai peta dari kelahiran Sunan Kalijaga.

3.3.3.1 Kesimpulan Persepolis by Getty

Hasil analisis penulis melibatkan pengambilan beberapa referensi dari situs web Persepolis. Referensi yang akan digunakan mencakup peletakan layout untuk artefak peninggalan Sunan Kalijaga. Selain itu, dalam aspek visual, penulis juga mengacu pada penggunaan peta, dan terdapat beberapa peninggalan dalam berbentuk arsitek, penulis akan menggunakan foto.

3.3.2 Qurious Company

Qurious Company merupakan salah satu situs web yang memberikan informasi mengenai salah satu perusahaan yang bergerak dibidang kreatif. Penulis memilih situs web ini sebagai bahan referensi penulis untuk membuat situs web Sunan Kalijaga. Pada situs web ini memiliki interaktif yaitu sebagai berikut.



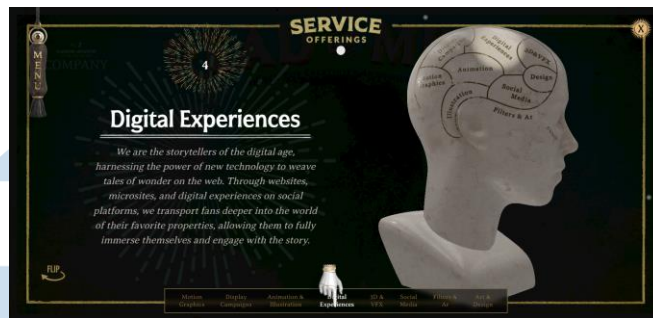
Gambar 3. 22 *Onboarding Screen* Curious Company
Sumber Gambar: Situs Curious Company

Gambar diatas merupakan *onborading screen* sebelum memasuki halaman situs web ini. Penulis terinspirasi terhadap penggunaan button yang dapat berubah warna apabila pengguna ingin menekan *button* tersebut. Sehingga penulis menjadikannya sebagai contoh untuk interaktivitas dalam *button*.



Gambar 3. 23 *Team Page* Curious Company
Sumber Gambar: Situs Curious Company

Selain itu, penulis juga mendapatkan inspirasi pada situs web ini terdapat gambar diatas merupakan pengenalan individu yang ada pada perusahaan tersebut. Penggambannya sangat menarik seperti menggunakan sebuah kartu tiap individu dan dapat digeser kesamping. Penulis mengambil referensi ini untuk memperlihatkan beberapa tokoh dari Wali Songo yang masih berhubungan dengan Sunan Kalijaga.



Gambar 3. 24 Services Curious Company
 Sumber Gambar: Situs Curious Company

Pada gambar diatas merupakan beberapa bagian *service* yang perusahaan tersebut kerjakan. Dibagian bawah terdapat beberapa bagian yang dapat di klik lalu muncul informasi tersebut sekaligus gambarnya. Penulis mengambil referensi tersebut untuk membuat peninggalan dari Sunan Kalijaga dengan memasukkan beberapa peninggalannya lalu apabila di klik maka muncul informasi mengenai peninggalan tersebut.

3.3.2.1 Kesimpulan Qurious Company

Hasil analisis pada situs Qurious Company, penulis akan mengambil beberapa referensi untuk fitur yang akan penulis kerjakan, seperti penggunaan *Carousell* untuk beberapa tokoh Wali Songo, kemudian disetiap peninggalan Sunan Kalijaga apabila di klik akan memberikan informasi.

3.3.3 Goliath Entertainment

Goliath Entertainment merupakan salah satu agensi musik yang memiliki situs web yang ekspresif. Penulis memilih situs ini sebagai referensi penulis untuk mendapatkan interaktivitas yang menarik.

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. 25 Landing Page Goliath Entertainment
Sumber Gambar: Situs Goliath Entertainment

Pada gambar bagian atas, penulis mendapati bahwa terdapat beberapa visual seperti balon, komputer, poster, dan masih banyak lainnya apabila mendekati gambar tersebut akan bergerak. Interaksi tersebut langsung berada ke halaman yang tertuju sesuai dari visual yang digunakan. Sehingga penulis menjadikan referensi dalam pembuatan peninggalan Sunan Kalijaga. Apabila di klik salah satu visual dari peninggalannya, maka akan ke halaman yang tertuju.

3.3.3.1 Kesimpulan Goliath Entertainment

Hasil analisis pada situs Goliath Entertainment, penulis akan mengambil beberapa referensi untuk penggunaan interaksi yang diterapkan pada Goliath seperti visual yang dapat diinteraksikan apabila pengguna mengarahkan kursor kepada visual tersebut.

3.3.4 Kesimpulan

Hasil dari analisis dari situs web diatas, Penulis mengambil beberapa referensi dalam bentuk visual, konten, dan juga interaktivitas. Pada penempatan konten, penulis menggunakan referensi dari Curious Company dan juga Persepolis. Selain itu, penulis juga menggunakan interaktivitas seperti Goliath Entertainment untuk membuat bagian peninggalan dari Sunan Kalijaga. Secara visual, penulis memiliki referensi Persepolis dalam membuat sebuah peta yang nantinya sebagai penjelasan dari asal Sunan Kalijaga.

3.4 Observasi

Penulis melakukan observasi pada buku Pendidikan Agama Islam kelas X diterbitkan oleh pemerintah yang digunakan target sasaran dalam belajar sejarah Wali Songo di sekolah serta buku Sejarah Indonesia kelas X diterbitkan oleh pemerintah edisi 2017. Observasi dilakukan untuk mengetahui pendalaman informasi mengenai Sunan Kalijaga dalam sejarah Wali Songo maupun kerajaan Islam.



Gambar 3. 26 Observasi Buku Sekolah SMA kelas X

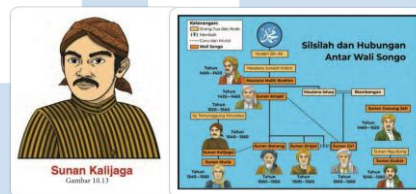
Setelah melakukan observasi pada buku paket Pendidikan Agama Islam kelas X, bahwa materi pembelajaran mengenai Wali Songo ada pada BAB 10. Informasi yang dibahas dapat dilihat melalui daftar isi yang membahas mengenai Dakwah Periode Pra-Wali Songo, Sejarah Dakwahnya, Metode Dakwahnya, hingga pesan Dakwahnya. Pada daftar isi tidak mencantumkan beberapa nama tokoh Wali Songo.

Sunan Kalijaga juga dikenal sebagai seorang dalang yang mahir memainkan wayang kulit. Dengan media ini Sunan Kalijaga mampu menarik perhatian banyak orang untuk berkumpul, menyaksikan dan mengadakan pertunjukan wayang. Sunan Kalijaga membuat cerita-cerita wayang yang disesuaikan dengan kondisi wilayah setempat. Kemudian Sunan Kalijaga menyelipkan ajaran-ajaran Islam di dalam lakonnya. Dengan metode yang demikian, masyarakat yang menyaksikan pertunjukan wayang itupun akan tertarik untuk mempelajari Islam secara lebih mendalam.

Gambar 3. 27 Isi Konten dalam buku

Penulis melanjutkan untuk melihat BAB 10 mengenai Wali Songo. Penulis menemukan ternyata terdapat pembahasan tokoh-tokoh dari Wali Songo. Pembahasan tersebut terkait mulai dari masa remaja hingga peninggalannya.

Namun, setelah penulis membaca informasi pada buku paket tersebut, terdapat beberapa pembahasan yang kurang mendalam seperti pertemuan Sunan Kalijaga dengan Sunan Bonang sebagai gurunya, serta sebatas Sunan Kalijaga mahir memainkan wayang kulit.



Gambar 3. 28 Visual pada buku PAI kelas X

Selain itu, penulis mendapati bahwa penggunaan visual yang hanya sebatas gambar dari wajah Sunan Kalijaga saja dan beberapa tokoh Wali Songo lainnya. Penulis tidak menemukan beberapa visual berbentuk peninggalan dari Sunan Kalijaga. Sehingga visual yang ditampilkan pada buku tersebut minim.

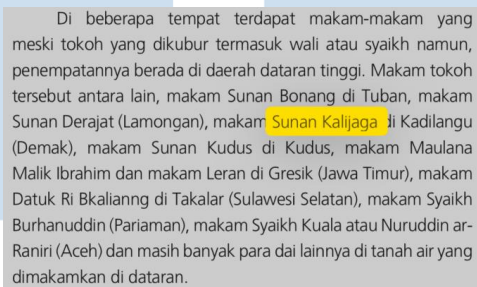
Hasil dari observasi penulis, terbukti bahwa media cetak seperti buku sekolah, masih memiliki informasi yang kurang mendalam dan visual yang minim serta terbukti hasil dari wawancara dengan target yang hanya mengingat Wayang sebagai salah satu penyebaran Wali Songo terutama Sunan Kalijaga.



Gambar 3. 29 Buku Sejarah Indonesia kelas X

Selain itu penulis juga melakukan observasi pada buku Sejarah kelas 10 edisi 2017. Pada buku ini penulis mendapati bahwa terdapat informasi mengenai Islam

di Pulau Jawa pada BAB III yang mana para Wali Songo melakukan penyebaran Islam di Pulau Jawa. Namun di daftar isi tidak tercantum para tokoh seperti Wali Songo.



Di beberapa tempat terdapat makam-makam yang meski tokoh yang dikubur termasuk wali atau syaikh namun, penempatannya berada di daerah dataran tinggi. Makam tokoh tersebut antara lain, makam Sunan Bonang di Tuban, makam Sunan Derajat (Lamongan), makam Sunan Kalijaga Ji Kadilangu (Demak), makam Sunan Kudus di Kudus, makam Maulana Malik Ibrahim dan makam Leran di Gresik (Jawa Timur), makam Datuk Ri Bkalianng di Takalar (Sulawesi Selatan), makam Syaikh Burhanuddin (Pariaman), makam Syaikh Kuala atau Nuruddin ar-Raniri (Aceh) dan masih banyak para dai lainnya di tanah air yang dimakamkan di dataran.

Gambar 3. 30 Informasi pada buku Sejarah Indonesia kelas X

Setelah membaca, penulis menemukan beberapa nama para tokoh Wali Songo ditemukan salah satunya Sunan Kalijaga. Namun, penjelasan tokoh Sunan Kalijaga hanya terlihat bahwa makam Sunan Kalijaga di Kadilangu. Dibandingkan dengan tokoh Wali Songo lainnya, Sunan Kalijaga memiliki informasi yang minim. Untuk peninggalan seperti wayang, Suluk, dan peninggalannya lainnya tidak dijelaskan secara rinci mengenai Sunan Kalijaga. Penulis juga tidak menemukan visual dari para Wali Songo. Kebanyakan visual pada buku tersebut berbentuk foto peninggalan dari kerajaan Islam di Jawa salah satunya Masjid Agung Demak.

3.4.1 Kesimpulan Observasi

Hasil observasi penulis mengenai buku yang digunakan siswa/I kelas X, bahwa buku tersebut cenderung memiliki informasi yang kurang mendalam. Selain itu informasi yang diberikan tidak memiliki fokus pada peninggalan yang dibawa oleh Sunan Kalijaga, melainkan hanya sebatas peran saja. Sehingga dapat sesuai dari wawancara penulis kepada narasumber sebelumnya bahwa informasi yang diberikan kurang mendalam dan tidak memberikan informasi mengenai peninggalannya secara spesifik. Oleh karena itu, dapat menjadi bahan penulis untuk membawa konten secara asal-usul Sunan Kalijaga hingga peninggalannya.

3.5 Metodologi Perancangan

Penulis melakukan perancangan media informasi interaktif menggunakan metode perancangan *Human-Centered Design* (HCD) yang dikembangkan oleh IDEO (2015). Dalam konteks mengenai Sunan Kalijaga dalam sejarah tokoh Wali Songo, pendekatan ini memungkinkan pengembangan media informasi interaktif yang berfokus untuk memastikan informasi dan interaksi disampaikan secara relevan dan mudah dipahami. Selain itu, metode ini berpusat kepada kebutuhan pengguna dalam mendapatkan informasi. Berikut beberapa fase dari metode HCD.

1) Fase Inspirasi (*Inspiration Phase*)

Pada fase inspirasi ini belajar dengan cepat, membuka diri terhadap kemungkinan kreatif, dan percaya bahwa ide-ide akan menjadi solusi yang tepat selama tetap berpegang pada keinginan dari pengguna. Pada fase ini, penulis mengumpulkan data dengan berbagai cara yaitu sebagai berikut.

a) *Secondary Research*

Penulis melakukan pencarian data melalui internet terkait permasalahan yang akan dibahas.

b) *Expert Interview*

Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara bersama di bidang ahlinya.

c) *Interview*

Pada tahap ini, penulis melakukan *interview* dengan target untuk menggali sebuah data.

d) *Focus Group Discussion*

Pada tahap ini, penulis melakukan FGD bersama target sasaran untuk memahami target sasaran secara mendalam.

e) Kuesioner

Pada tahap ini, penulis melakukan kuesioner yang dibagikan kepada target penulis usia 15-18 tahun.

2) Fase Ideasi (*Ideation Phase*)

Pada fase ideasi, penulis mulai melakukan pengolahan data yang telah di peroleh dari tahap sebelumnya. Pengolahan data ini dapat membantu penulis untuk mengetahui pengalaman atau perjalanan target sesuai dengan topik lalu diproyeksikan ke dalam *customer journey map*. Setelah mengetahui permasalahan target, penulis melakukan brainstorming untuk mulai merancang desain yang diawali dengan identifikasi tema hingga dasar desain. Setelah melakukan brainstorming, penulis melanjutkan uji coba baik secara visual dan fungsional ke dalam media yang akan di rancang. Penulis melakukan uji coba ke dalam visual penerapan informasi yang telah dikumpulkan pada saat *brainstorm* dengan membuat beberapa sketsa hingga ke tahap visualisasi ke dalam media.

3) Fase Implementasi (*Implementation Phase*)

Penulis melakukan implementasi yang telah dikerjakan dalam ideasi. Setelah itu, penulis melakukan *live prototyping* kepada target sasaran secara langsung. Tujuan dilakukannya *live prototyping*, untuk mengetahui batasan kesuksesan penulis dalam merancang media, menerima umpan balik, dan terus memperbaiki desain. Menjalankan pendekatan yang diterapkan pada tahap ini dapat membantu penulis dalam mengimplementasikan solusi secara optimal.

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