

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut adalah subjek perancangan media informasi mengenai sejarah kerajaan islam demak di Indonesia.

A. Demografis

1. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
2. Usia : 15 – 18 Tahun

Menurut teori psikososial *Erik Erikson* pada tahap *Identity versus role confusion* (15-18 tahun) menjelaskan bahwa remaja berada di fase pencarian identitas diri dan memahami peran mereka dalam masyarakat (Rizki, 2022, h.11). Dalam fenomena ini, memahami sejarah Kerajaan Islam Demak, dapat menjadi salah satu cara bagi remaja untuk menghubungkan diri mereka dengan nilai-nilai budaya dan keagamaan yang membentuk identitas bangsa.

3. Pendidikan : minimal SMA
4. SES : B – A

Penulis menunjukan perancangan ini untuk SES B ke atas, yang berasal dari keluarga dengan pengeluaran 3 juta rupiah per bulan. semakin tinggi SES, ada kecenderungan literasi digital yang dimiliki cukup memadai untuk menangkap pesan melalui media informasi digital (Hanif, 2022).

B. Geografis

Jawa Tengah sebagai target primer karena lokasi berdirinya Kerajaan Demak berada di daerah Jawa Tengah, sehingga siswa di wilayah ini memiliki keterkaitan historis kuat dengan materi yang diajarkan dan menurut hasil kuesioner yang penulis sebar kepada remaja SMA. Kemudian, untuk tagret sekunder adalah wilayah Jabodetabek karena merupakan pusat pendidikan dengan akses teknologi yang lebih luas, sehingga memungkinkan implementasi media pembelajaran berbasis interaktif secara lebih optimal. Keduanya saling terhubung dalam konteks edukasi sejarah Indonesia, di mana pelajar dan masyarakat umum di wilayah Jabodetabek juga mempelajari sejarah Kerajaan Demak dalam kurikulum pendidikan. Dengan menjadikan remaja SMA sebagai sasaran utama, keduanya dihubungkan oleh kebutuhan akan sejarah Islam Demak. Remaja di Jawa Tengah memiliki kedekatan historis, sementara remaja di Jabodetabek memiliki kesiapan digital. Kombinasi ini bertujuan untuk menguji efektivitas media dari sisi kedalaman historis dan kemudahan akses teknologi, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang relevan dan mudah diakses oleh remaja di dua wilayah berbeda.

C. Psikografis

1. Remaja yang tertarik dengan mata Pelajaran sejarah
2. Remaja yang kurang mendalami informasi sejarah Kerajaan islam demak
3. Remaja yang senang mengonsumsi informasi melalui media digital
4. Cenderung lebih tertarik pada konten visual dibandingkan teks panjang.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang penulis pakai adalah Human Centered Design yang diperkenalkan oleh IDEO, Perusahaan desain berskala internasional dengan membuat buku *The Field Guide to Human-Centered Design* tahun 2015. *Human-Centered Design* adalah pendekatan Masyarakat maupun target perancangan sebagai poin utama dalam mencari solusi dari masalah yang ada. Dengan berkomunikasi dengan target, penulis dapat memecahkan masalah atau fenomena yang sedang berjalan. HCD sendiri memiliki tahap-tahap yang harus dilalui. Berikut adalah tahapan yang harus dilalui.

3.2.1 *Inspiration*

Di tahap ini, penulis akan mengumpulkan data mengenai bagaimana remaja mengakses, memahami, dan tertarik terhadap informasi sejarah, khususnya sejarah Kerajaan Islam Demak. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi Studi Literatur, wawancara dengan ahli Sejarah dan guru Sejarah, FGD dengan remaja SMA, dan survey kuesioner untuk mengetahui pola konsumsi informasi Sejarah dengan target remaja SMA. Hasil dari tahap ini akan menjadi dasar dalam merancang media informasi yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna. Riset dan observasi akan dilakukan untuk memahami fenomena serta masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata untuk dapat memahami sudut pandang target secara lebih mendalam. Pada tahap ini, penulis akan mencari ide dan inspirasi dengan target perancangan sebagai fokus utama. (IDEO, 2015).

3.2.2 *Ideation*

Pada tahap ideation, penulis melakukan pengolahan ide dimana penulis akan menuangkan seluruh ide yang akan dirangkum dan menentukan satu *output* yang paling sesuai dengan solusi perancangan dari ide yang sudah dituangkan. Proses ini juga mencakup penyusunan konsep awal, pembuatan *wireframe* dan *storyboard*, serta pengembangan. Proses perancangan atau prototyping dilakukan sebanyak dua kali yang berupa alpha test dan beta test. Alpha test dilakukan pada prototype day dengan target kelompok dengan

bidang keilmuan relevan. Feedback yang didapatkan penulis dari alpha test akan digunakan untuk melakukan revisi dan memperbaiki perancangan yang sudah dibuat sebelum melakukan beta testing pada target perancangan (IDEO, 2015).

3.2.3 Implementation

Di tahap Implementation, hasil prototyping yang sudah diuji sebelumnya akan diluncurkan kembali. Dari sana, penulis akan memperoleh feedback lebih lanjut sesuai dengan target perancangan penulis yaitu remaja SMA. Di tahap ini penulis mengembangkan dan menyempurnakan perancangan media sesuai dengan target (IDEO, 2015).

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode Kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif merupakan metode dengan fokus penelitian berupa interpretasi makna objek di lapangan yang bersifat alamiah atau apa adanya (Sugiyono, 2023). Penulis menggunakan metode kualitatif untuk memperoleh data yang dipakai dalam perancangan. Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, FGD, dan kuesioner untuk memahami secara mendalam mengenai pemberian informasi sejarah Kerajaan Islam Demak untuk remaja SMA. Menurut Purni (2023), Salah satu dampak remaja tidak mendapat cukup informasi dalam pelajaran sejarah adalah kehilangan identitas diri yang mengakibatkan remaja kehilangan keterikatan dengan budaya dan lebih rentan terhadap pengaruh luar. minimnya wawasan sejarah meningkatkan risiko remaja menerima informasi yang salah atau distorsi sejarah, yang dapat menyebabkan informasi keliru tentang perkembangan Islam dan akulturasi budaya di Indonesia (h. 2).

3.3.1 Wawancara

Instrumen pertanyaan wawancara dibuat sesuai dengan teori menurut Purni, mengenai dampak remaja yang tidak mendapat cukup informasi adalah kehilangan identitas diri, sehingga dilakukan wawancara untuk mendapatkan data *valid* dari para ahli. Wawancara adalah salah satu

metode utama dalam pendekatan untuk memahami kebutuhan, perspektif, dan pengalaman pengguna. Wawancara ini berfokus pada eksplorasi mendalam mengenai perilaku, tantangan, dan harapan dari target audiens. Wawancara yang efektif harus bersifat terbuka, berbasis empati, dan lebih menyerupai percakapan alami daripada sekadar sesi tanya jawab formal (IDEO, 2015). Wawancara pertama akan dilakukan dengan ahli sejarah untuk mendapatkan informasi mengenai informasi tentang sejarah Kerajaan Islam Demak dan berdiskusi mengenai ketertarikan remaja terhadap sejarah. Wawancara kedua dilakukan dengan guru sejarah SMA baik dari daerah primer target perancangan dan daerah sekunder untuk mengetahui ketertarikan remaja dalam mendapatkan informasi seputar kerajaan Islam Demak dan berdiskusi tentang media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan daerahnya masing-masing.

A. Wawancara Ahli Sejarah

Wawancara akan dilakukan dengan ahli sejarah Indonesia khususnya ke kerajaan Islam untuk mendapatkan informasi mengenai sejarah, berdiskusi tentang ketertarikan remaja terhadap sejarah, dan media informasi yang memberikan minat terhadap sejarah pada remaja. Instrumen pertanyaan adalah sebagai berikut:

1. Bisa Bapak jelaskan secara singkat mengenai peran penting Kerajaan Islam Demak dalam sejarah Indonesia?
2. Kira-kira faktor utama yang menyebabkan Kerajaan Demak berkembang sebagai pusat penyebaran Islam di Jawa?
3. Menurut pendapat Bapak, mengapa sejarah Kerajaan Islam di Indonesia penting untuk dipelajari oleh remaja SMA?
4. Menurut pendapat Bapak, bagaimana minat remaja SMA terhadap pemberian informasi sejarah Islam saat ini?
5. Berdasarkan hasil riset yang saya temukan di jurnal, 70% siswa SMA kurang minat dengan pelajaran sejarah karena membosankan, menurut pendapat Bapak itu bagaimana cara mengatasinya?

6. Bagaimana peran guru dalam membangun minat siswa terhadap sejarah Islam?
7. Bagaimana cara mengaitkan sejarah dengan kehidupan remaja masa kini agar lebih relevan?
8. Menurut Bapak, bagaimana peran teknologi dan media digital dalam mempopulerkan sejarah di kalangan remaja?
9. Apa saja kiat atau strategi agar penyampaian sejarah lebih menarik bagi remaja SMA?
10. Apakah ada contoh media atau metode yang berhasil meningkatkan minat belajar sejarah di kalangan remaja?
11. Menurut Bapak, bagaimana harapan ke depan untuk pemberian informasi sejarah islam, khususnya untuk remaja SMA?

B. Wawancara Guru Sejarah SMA

Wawancara kedua dilakukan dengan guru sejarah SMA baik dari target primer maupun target sekunder untuk mengetahui ketertarikan remaja dalam mendapatkan informasi seputar kerajaan islam demak dan berdiskusi tentang media pembelajaran yang digunakan. Berikut adalah instrument pertanyaan:

1. Bagaimana minat siswa terhadap mata Pelajaran sejarah di sekolah?
2. Apakah Bapak/Ibu sering menemui siswa yang merasa jenuh saat belajar sejarah? Jika iya, menurut Bapak/Ibu, apa penyebabnya?
3. Metode pembelajaran apa yang biasanya Bapak/Ibu gunakan untuk mengajarkan sejarah di tempat sekolah?
4. Menurut Bapak/Ibu, seberapa penting pembelajaran sejarah bagi siswa di era digital saat ini?
5. Apakah menurut Bapak/Ibu, penggunaan media informasi digital bisa membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah?
6. Sejauh mana materi tentang Kerajaan Islam Demak diajarkan dalam kurikulum sejarah di tempat sekolah?

7. Jika ada media informasi baru yang lebih interaktif dan menarik, seperti aplikasi atau website, apakah Bapak/Ibu tertarik menggunakannya dalam pembelajaran?
8. Apa harapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan media informasi digital mengenai sejarah, khususnya sejarah Kerajaan Islam Demak?
9. Apa harapan bapak/ibu terhadap siswa-siswa yang semangat mengikuti mata Pelajaran terutama Sejarah Kerajaan islam Indonesia?

3.3.2 Kuesioner

Instrumen pertanyaan kuesioner dibuat sesuai dengan teori menurut Purni, mengenai dampak remaja yang tidak mendapat cukup informasi adalah kehilangan identitas diri, sehingga dilakukannya kuesioner untuk mendapatkan data *valid* dari target perancangan. Penulis menggunakan kuesioner kualitatif untuk menemukan data dari target audiens menggunakan *google form*. Penulis memilih *purposive sampling*, karena sampel dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penulis melakukan pra Kuesioner dan kuesioner tambahan. Kuesioner ini disebarluaskan khusus kepada remaja berusia 15-18 tahun sesuai dengan target perancangan penulis. Untuk pra kuesioner terdiri dari 8 pertanyaan dengan 3 *Single Choices*, 1 *Checkbox*, dan 4 *Likert*. Sementara untuk kuesioner lanjutan terdiri dari 12 pertanyaan, dengan 4 pertanyaan menggunakan *Multiple Choices (Single)*, 4 pertanyaan dengan Skala *Likert*, dan 3 pertanyaan menggunakan *checkboxes*. Berikut adalah tabel Pra Kuesioner

Tabel 3.1 Pertanyaan Pra Kuesioner

PERTANYAAN	MODEL	JAWABAN
Usia	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • 15 • 16 • 17 • 18

Domisili	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • Jawa Tengah • Jabodetabek • Jawa Tengah • Jawa Timur
Apakah anda mengetahui kerajaan islam demak?	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak
Apakah anda pernah melihat atau membaca informasi tentang sejarah kerajaan islam demak	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak
Kira-kira anda melihat atau membaca informasi tentang sejarah kerajaan islam melalui media apa?	Checkbox	<ul style="list-style-type: none"> • Website • Buku • Jurnal • Aplikasi
Penting untuk remaja SMA belajar sejarah Mengenai kerajaan islam di Indonesia	Likert	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Setuju • Setuju • Tidak Setuju • Sangat Tidak Setuju
Banyak media di Indonesia yang sering membahas kerajaan islam demak	Likert	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Setuju • Setuju • Tidak Setuju • Sangat Tidak Setuju
Saya memiliki pemahaman yang cukup tentang sejarah Kerajaan Islam Demak.	Likert	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Setuju • Setuju • Tidak Setuju • Sangat Tidak Setuju
Saya memiliki pemahaman yang cukup tentang sejarah Kerajaan Islam Demak.	Likert	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Setuju • Setuju • Tidak Setuju • Sangat Tidak Setuju

Setelah melakukan pra kuesioner, penulis melanjutkan untuk membuat kuesioner lanjutan dengan target perancangan yang *purposive*. Berikut adalah isi tabel pertanyaan kuesioner lanjutan.

Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner Lanjutan

PERTANYAAN	MODEL	JAWABAN
Usia	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • 15 • 16 • 17 • 18
Domisili	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • Jawa Tengah • Jabodetabek • Jawa Tengah • Jawa Timur
Pendidikan	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • SMA • SMK • MA
Section 2 : Pengetahuan Umum		
Apakah kamu pernah mempelajari Kerajaan Islam Demak dalam mata pelajaran sejarah?	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak
Kapan kamu mempelajari Sejarah Kerajaan Islam Demak	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • X • XI • XII
Apakah kamu mengetahui raja pertama dari Kerajaan islam demak?	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • Raden patah • Mulawarman • Sultan Trenggana • Krudungga
Siapa saja tokoh berpengaruh dalam berdirinya Kerajaan islam demak	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • Sunan Kalijaga • Kertanegara • Sri Hayam Wuruk • Sri Jayanegara
Apakah kamu mengetahui peninggalan terbesar sejarah Kerajaan islam di Demak?	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • Masjid Agung Demak • Candi Tikus • Cnadi Brahu • Candi Surawarna
Apakah kamu tertarik dengan konten sejarah Indonesia?	Likert	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Tertarik • Tertarik • Tidak Tertarik

		<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Tidak Tertarik
Section 3 : Media		
Apakah Anda menggunakan media interaktif untuk belajar sejarah?	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak
Dari mana Anda mengetahui informasi tentang Kerajaan Islam Demak? (Bisa pilih lebih dari satu)	Checkbox	<ul style="list-style-type: none"> • Buku pelajaran • Guru di sekolah • Internet/media sosial • Tidak pernah mendengar
Media apa yang paling menarik untuk belajar sejarah? (Bisa pilih lebih dari satu)	Checkbox	<ul style="list-style-type: none"> • Buku cetak • Artikel online • Video animasi/dokumenter • Infografis/Poster digital • Game edukasi • Media sosial
Media apa yang sering Anda akses untuk mendapatkan informasi sejarah? (Bisa pilih lebih dari satu)	Checkbox	<ul style="list-style-type: none"> • Buku cetak • Artikel online • Video YouTube • Podcast
Media apa yang paling sering Anda gunakan dalam Belajar sehari-hari?	Checkbox	<ul style="list-style-type: none"> • Televisi • Media sosial • Website berita • Aplikasi belajar • Buku cetak
Harapan ketika melihat konten sejarah yang ingin dilihat	Open Answer	
Apakah anda bersedia ikut FGD?	Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak
Nomor Hp	Open Answer	

3.3.3 Focus Group Discussion

Instrumen pertanyaan sesuai dengan teori menurut Purni. *Focus Group Discussion* (FGD) dilakukan kepada beberapa siswa remaja SMA untuk mendapatkan data mengenai persepsi siswa dalam mempelajari sejarah Kerajaan Demak.

1. Perkenalan Diri, nama, sma daerah mana
2. Ada yang tau nama Kerajaan islam di pulau jawa? (Kuis Pengetahuan)
3. Siapa pemimpin Kerajaan demak (Kuis Pengetahuan)
4. Guru kalian biasanya ngajarnya kayak gimana nih?
5. Biasanya nih kalian suka jenuh gak kalau guru Sejarah kalian sedang menerangkan materi?
6. Kalian nih kalau belajar sejarah, pengennya diajarin kayak gimana sih, misalnya pengen belajar dengan metode melihat melalui website, atau game atau nonton film gitu
7. Kira-kira ada media sering kalian gunakan utk belajar tuh seperti apa sih?
8. Kalian kira-kira minat nggak kalau mempelajari sejarah khususnya Kerajaan demak?

3.3.4 Studi Eksisting

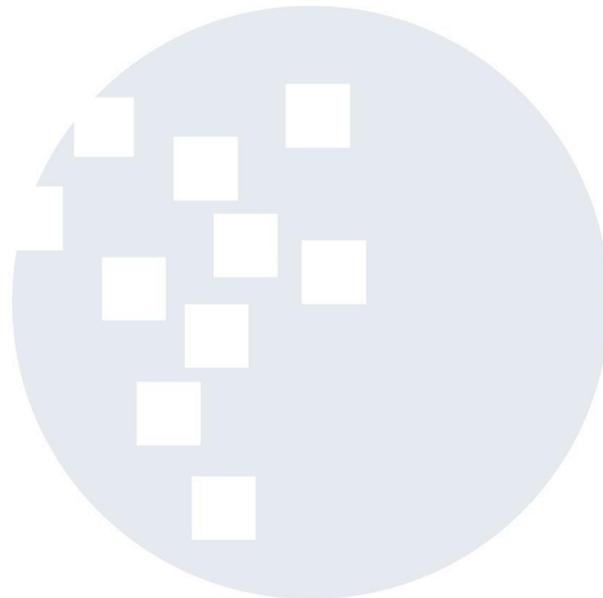
Roterberg (2019) menyatakan untuk mendapatkan informasi yang relevan tentang media perancangan, desainer dapat menggunakan media online atau offline. Data sekunder ini dapat berupa artikel berita, pernyataan di media sosial, dan blog yang dibuat oleh pengguna atau untuk pengguna. Metode ini akan memungkinkan penulis untuk mencari web yang digunakan sebagai sumber informasi tentang topik yang sama.

3.3.5 Studi Referensi

Penulis akan melakukan Studi Referensi untuk menganalisis sebuah media untuk bahan referensi penulis terhadap penggunaan warna, tipografi, peletakan konten, layout yang baik dengan interaktivitasnya.

3.3.6 Institusi Mandatory

Penulis akan menambahkan institusi mandatory karena lembaga-lembaga memiliki peran penting dalam pelestarian sejarah, edukasi, serta penyebaran informasi sejarah yang akurat dan kredibel. Penambahan institusi mandatory juga bertujuan untuk meningkatkan legitimasi dan validitas informasi dalam media yang dirancang.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA