

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut ini merupakan subjek perancangan pada buku *pop-up Augmented Reality* mengenai sejarah pembangunan Candi Borobudur:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b. Usia : 16-25 tahun

Kelompok usia 16-25 tahun dipilih karena mereka berada dalam fase pendidikan menengah hingga tinggi, di mana sejarah dan kebudayaan, termasuk sejarah Candi Borobudur, biasanya menjadi bagian dari kurikulum. Kelompok usia ini cenderung lebih tertarik pada teknologi baru dan media pembelajaran yang interaktif, seperti AR. Pada usia ini, mereka umumnya masih menyelesaikan pendidikan di tingkat SMA, D3, atau S1, yang banyak membahas sejarah. Media seperti buku *pop-up AR* dapat membantu menyampaikan materi yang sulit dipahami dengan cara yang lebih menarik dan mendalam (Bashir, 2020, h.45). Berdasarkan penelitian oleh Garzón, kelompok usia ini sangat adaptif terhadap teknologi dan cenderung tertarik pada inovasi digital, termasuk *Augmented Reality*, yang terbukti dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Garzón, 2020, h.78).

Pemilihan target usia 16–25 tahun untuk mempelajari sejarah pembangunan Candi Borobudur memiliki keterkaitan yang kuat dengan kurikulum pendidikan Indonesia, terutama pada jenjang SMA dan pendidikan tinggi, yang menekankan pendalaman sejarah nasional dan pembentukan pemahaman kritis terhadap warisan budaya bangsa. Dalam Kurikulum Merdeka dan sebelumnya, seperti Kurikulum 2013, pembelajaran sejarah untuk usia SMA diarahkan

pada kemampuan berpikir kritis, analitis, dan evaluatif, sehingga materi tentang Borobudur pada tingkat ini mencakup latar belakang pembangunan candi oleh Dinasti Syailendra, teknik konstruksi batu andesit tanpa perekat, serta makna filosofis mandala dalam desain arsitektur. Seperti disebutkan oleh Riyanto (2017), siswa usia SMA berada pada tahap perkembangan kognitif di mana mereka mampu mengaitkan konteks lokal, seperti sejarah Borobudur, dengan peradaban dunia, termasuk penyebaran agama Buddha di Asia (h.25). Pada usia 19–25 tahun, yang merupakan jenjang pendidikan tinggi, sejarah Borobudur menjadi bagian dari kajian multidisiplin, termasuk arsitektur dan rekayasa teknik, kajian budaya dan filsafat, serta manajemen pariwisata, sebagaimana dicatat oleh Cahyandaru (2013), bahwa pendekatan multidisiplin membantu mahasiswa memahami kompleksitas sejarah dan perannya dalam membentuk identitas nasional dan global (h.14). Selain itu, kurikulum pendidikan Indonesia juga bertujuan membentuk identitas nasional, di mana usia 16–25 tahun adalah masa kritis untuk memahami keunggulan budaya lokal seperti Borobudur sebagai warisan dunia. Menurut Supardi dkk (2015), siswa usia ini memiliki kapasitas untuk memahami Borobudur sebagai simbol kejayaan Nusantara dan pelestarian warisan budaya (h.33). Materi ini juga relevan untuk pembelajaran kontekstual, yang menghubungkan sejarah dengan tantangan modern seperti pelestarian budaya nasional, globalisasi, dan penggunaan teknologi untuk memvisualisasikan warisan budaya. Oleh karena itu, usia 16–25 tahun tidak hanya memiliki kemampuan untuk mendalami materi sejarah Borobudur, tetapi juga relevansi untuk menghubungkannya dengan isu-isu global, menjadikannya target ideal dalam perancangan buku *pop-up Augmented Reality* yang interaktif dan menarik.

- c. Pendidikan : SMA, D3, S1
- d. SES : B-A

Kelompok dengan SES B-A dipilih karena mereka memiliki akses yang lebih baik terhadap perangkat teknologi yang dibutuhkan untuk menikmati konten AR, seperti *smartphone* atau tablet. Selain itu, mereka memiliki daya beli yang lebih tinggi, yang memungkinkan mereka untuk membeli produk-produk edukatif seperti buku *pop-up* interaktif yang menggunakan AR. Penggunaan AR memerlukan perangkat yang memadai, dan kelompok SES B-A cenderung memiliki akses lebih baik terhadap perangkat tersebut, seperti ponsel pintar yang kompatibel dengan aplikasi AR (Vishwanath, 2021, h.98).

2. Geografis

Area Jabodetabek.

Pemilihan area Jabodetabek didasarkan pada tingginya konsentrasi penduduk yang memiliki akses terhadap teknologi dan pendidikan. Jabodetabek merupakan pusat ekonomi dan teknologi Indonesia, sehingga lebih banyak institusi pendidikan dan infrastruktur digital yang mendukung penggunaan media seperti AR. Wilayah ini memiliki banyak sekolah, universitas, dan pusat pendidikan tinggi yang memungkinkan penyebaran produk edukasi berbasis teknologi seperti buku *pop-up* AR (Suryadarma, dkk, 2020, h.54). Jabodetabek juga merupakan pusat pertumbuhan teknologi, di mana masyarakat lebih mudah mendapatkan perangkat digital dan layanan internet yang mendukung AR (Putri & Dewi, 2021, h.66).

3. Psikografis

- a. Efisien, membutuhkan media informasi yang mampu dicerna dengan lebih mudah melalui interaktivitasnya mengenai sejarah pembangunan Borobudur.
- b. *Visual Learner*, tidak terlalu suka mencari informasi dengan bacaan saja, namun lebih suka melihat gambar pada sebuah media informasi.
- c. Imajinatif, ikut membayangkan bagaimana Borobudur dibangun dari tahapan pertama, seakan-akan merasa sedang berada di lokasi dan waktu secara langsung.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan buku *pop-up Augmented Reality* mengenai sejarah pembangunan Candi Borobudur menggunakan metode perancangan The big6 yang dikemukakan oleh Mike Eisenberg dan Bob Berkowitz. Metode The big6 digunakan untuk permasalahan yang berkaitan dengan informasi, di mana metode ini mampu meningkatkan kemampuan seseorang dalam menerima informasi yang didapatkannya. Metode The big6 menawarkan keunggulan yang menonjol dibandingkan metode lain dalam literasi informasi dan pemecahan masalah, terutama dalam konteks pembelajaran modern. Salah satu perbedaannya adalah struktur langkah-langkah yang sistematis yang membimbing siswa melalui proses pencarian dan penggunaan informasi, yang jarang ditemukan dalam metode lain seperti *Inquiry-Based Learning* (IBL) yang lebih terbuka. Eisenberg dan Berkowitz (1990, h.12-15) menekankan bahwa pembagian proses menjadi enam langkah yang jelas membantu siswa mengelola tugas dengan lebih efektif, dari pendefinisian tugas hingga evaluasi akhir. Selain itu, fokus khusus The big6 pada literasi informasi membedakannya dari metode seperti Bloom's Taxonomy yang lebih berfokus pada pengembangan keterampilan kognitif tanpa menyediakan panduan praktis untuk pencarian informasi. Kuhlthau (2004, h.33-37) menyoroti bahwa literasi informasi adalah keterampilan penting dalam era digital, dan The big6 memfasilitasi pengembangannya dengan cara yang terstruktur. Metode ini juga menonjol karena pendekatannya yang berbasis proses, memastikan setiap langkah berkontribusi pada pemecahan masalah yang holistik, berbeda dari *Project-Based Learning* (PBL) yang lebih berorientasi pada hasil akhir. Fleksibilitas The big6 dalam menangani berbagai jenis informasi, baik digital maupun fisik, membuatnya lebih adaptif dibandingkan metode lain yang mungkin terbatas pada konteks tertentu. Akhirnya, langkah evaluasi dalam The big6 memberikan kerangka untuk refleksi dan peningkatan berkelanjutan, yang tidak selalu ditemukan dalam metode seperti *Experiential Learning*. Lamb dan Johnson (2010) mencatat bahwa evaluasi yang terstruktur dalam The big6 membantu pengguna mengembangkan keterampilan metakognitif yang esensial untuk pembelajaran berkelanjutan (h.22-24). Berikut adalah penjelasan enam tahapan utama dari The big6, yaitu *Task*

Definition, Information Seeking Strategies, Location + Access, Use of Information, Synthesis, dan Evaluation dalam perancangan:

3.2.1 Task Definition

Metode perancangan pada tahap *Task Definition* dimulai dari penentuan masalah dan mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan media interaktif mengenai informasi sejarah pembangunan Candi Borobudur. Perancangan ini ditujukan kepada remaja hingga dewasa muda yang ingin mendapatkan informasi mengenai sejarah Borobudur dibangun dalam lima tahapan melalui satu media. Media interaktif berupa buku *pop-up Augmented Reality* dapat membuat pembaca yang berusia muda terhibur dan lebih mudah dalam menangkap informasi melalui visual interaktif yang disampaikan.

3.2.2 Information Seeking Strategies

Metode perancangan pada tahap *Information Seeking Strategies* digunakan untuk memilih sumber dan data-data yang akurat dalam proses penelitian. Sumber dan data diperoleh dengan melakukan wawancara kepada narasumber yang ahli mengenai ilmu pengetahuan sejarah pembangunan Candi Borobudur. Pengumpulan data lainnya dilakukan dengan observasi langsung ke Borobudur, dan menyebarkan kuesioner kepada responden yang berdomisili di Jabodetabek dengan batasan usia 16-25 tahun. Sedangkan, sumber dan data untuk perancangan media diperoleh dari penelitian terdahulu atau studi media yang sudah ada, melakukan wawancara kepada narasumber yang ahli dalam perancangan buku *pop-up*, dan *Augmented Reality*, dan mengumpulkan informasi melalui buku, jurnal, dan artikel lainnya yang berkaitan dengan media perancangan.

3.2.3 Location + Access

Metode perancangan pada tahap *Location + Access* ini merupakan tahap mengambil informasi sebanyak-banyaknya pada pengumpulan data yang telah ditetapkan. Informasi dan data tersebut dikumpulkan melalui wawancara dengan arkeolog Dr. Hari Setyawan, S.S., M.T. yang

memahami tentang arsitektur dan sejarah pembangunan Borobudur, dengan perupa seni yang berpengalaman dalam perancangan buku *pop-up* Ari Santosa S.Sn., dan dengan *Marketing Director* Vuforia, yaitu Zaenab Diah Febriani. Pengumpulan data juga dilakukan dengan observasi, datang secara langsung ke Candi Borobudur dan Balai Konservasi Borobudur, kemudian melalui kuesioner yang disebarakan kepada responden yang berusia 16-25 tahun di Jabodetabek, dan tinjauan karya sebagai referensi dalam perancangan buku *pop-up Augmented Reality*.

3.2.4 Use of Information

Metode perancangan pada tahap *Use of Information* atau penggunaan informasi merupakan tahapan untuk mengelola informasi yang telah didapatkan. Pada tahap ini, data yang telah dikumpulkan melalui metode pengumpulan data yang digunakan, akan dikonversikan untuk menjadi informasi yang sesuai dengan target perancangan. Media informasi yang dirancang pada tahap ini, akan mempermudah pembaca untuk menemukan informasi mengenai sejarah pembangunan Borobudur, terutama dalam lima tahapan pembangunannya, yang mudah dimengerti, dapat menghibur, dan relevan bagi target perancangan.

3.2.5 Synthesis

Metode perancangan pada tahap *Synthesis* merupakan tahapan di mana informasi-informasi yang telah dikumpulkan oleh penulis digabungkan untuk menjadi pertimbangan dalam proses perancangan. Proses perancangan secara teknis memerlukan penentuan jenis media, teknik perancangan, hingga bahan dan alat yang akan digunakan. Dalam proses perancangan visual, harus menentukan ide konsep yang sesuai dengan perancangan media informasi interaktif, hingga menyusun isi-isi konten.

3.2.6 Evaluation

Metode perancangan pada tahap *Evaluation* atau evaluasi merupakan tahapan di mana penulis melakukan evaluasi dan mencatat segala masukan mengenai perancangan media informasi yang dibuat. Evaluasi

dimulai dari teknis perancangan, hingga visualisasi yang digunakan, di mana diukur dari kegunaannya terhadap target audiens perancangan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner yang bertujuan untuk mengumpulkan data mendalam mengenai sejarah Candi Borobudur, perancangan media, dan pengetahuan target mengenai topik penelitian sejarah pembangunan Candi Borobudur. Tujuan dilakukannya teknik pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai pengetahuan masyarakat dan ketertarikan mereka terhadap Candi Borobudur, di mana data tersebut akan diolah untuk membantu proses perancangan yang efisien dan efektif kepada target perancangan. Teknik-teknik perancangan yang digunakan berkaitan dengan metode perancangan The big6 yang saling berhubungan pada penyelesaian masalah melalui media informasi, dan data yang dikumpulkan akan dimasukkan ke tahapan *Location + Access*.

3.3.1 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati fenomena atau objek secara langsung. Dalam konteks penelitian, observasi digunakan untuk memahami situasi yang sedang diamati tanpa adanya intervensi dari penulis. Observasi memungkinkan penulis untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan berdasarkan perilaku atau situasi yang terjadi secara alami (Bryman, 2012, h.444).

Observasi complete observer, penulis berperan sebagai pengamat penuh tanpa terlibat atau berinteraksi langsung dengan subjek yang diamati. Penulis hanya mengamati dari luar, tanpa mempengaruhi lingkungan atau kegiatan yang sedang diamati (Gold, 1997, h.85). Ini membuat subjek penelitian tidak mengetahui bahwa mereka sedang diamati, sehingga penulis dapat mengumpulkan data dengan lebih objektif.

3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung antara pewawancara dan responden. Dalam wawancara, penulis atau peneliti mendapatkan informasi secara mendalam terkait pengalaman, pandangan, atau opini dari individu atau kelompok yang diwawancarai. Wawancara biasanya bersifat terbuka dan memungkinkan adanya eksplorasi lebih lanjut dari jawaban yang diberikan oleh responden. Wawancara didefinisikan sebagai proses interaksi langsung di mana penulis dapat menggali lebih dalam terhadap respons individu melalui serangkaian pertanyaan, baik yang terstruktur maupun tidak terstruktur. Teknik ini memberi kebebasan bagi penulis untuk mengeksplorasi berbagai aspek dari topik yang dibahas. (Creswell, 2018, h.220).

Wawancara dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti wawancara terstruktur, semi-terstruktur, dan tidak terstruktur, tergantung pada kebutuhan penelitian. Metode ini sering digunakan dalam penelitian kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang subjek yang diteliti. Creswell menjelaskan bahwa wawancara adalah teknik di mana peneliti atau penulis mengajukan pertanyaan langsung kepada individu yang bertujuan untuk mendapatkan informasi terperinci tentang pengalaman, pandangan, atau persepsi mereka. Wawancara sangat cocok digunakan untuk penelitian yang membutuhkan data deskriptif dan eksploratif. (Creswell, 2014, h.190). Wawancara digunakan untuk menggali informasi yang lebih mendalam dari narasumber yang ahli dalam bidang terkait dalam media perancangan buku *pop-up* dan *Augmented Reality*, serta untuk memperoleh pandangan yang lebih subjektif tentang Borobudur dan relevansinya dalam konteks budaya dan sejarah.

1. Wawancara dengan Dr. Hari Setyawan, S.S., M.T.

Wawancara dilakukan dengan seorang arkeolog Dr. Hari Setyawan, S.S., M.T. yang merupakan seorang Pamong Budaya-Museum dan Cagar Budaya Unit Warisan Dunia Borobudur, di mana

memiliki pengetahuan mendalam mengenai sejarah Candi Borobudur. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai sejarah pembangunan Candi Borobudur, di mana saat ini informasi mengenai pembangunan tersebut masih sangat terbatas, bermula dari proses awal pembangunan Candi Borobudur, orang-orang yang berperan penting selama proses pembangunan, arsitektur Candi Borobudur, hingga kondisi Candi Borobudur pada saat ini. Berikut ini adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan:

1. Bagaimana proses pembangunan Candi Borobudur dimulai?
Dan siapa yang memimpin pembangunan Candi ini?
2. Apakah ada bukti sejarah yang menjelaskan tujuan awal dibangunnya Borobudur?
3. Menurut Anda, seberapa besar peran dinasti Syailendra dalam pembangunan Borobudur, baik dari segi politik, ekonomi, bahkan dari segi spiritualnya?
4. Bagaimana kondisi Borobudur setelah selesai dibangun, dan apa yang menyebabkan candi ini sempat ditinggalkan selama berabad-abad?
5. Pada masa itu teknologi masih belum berkembang seperti sekarang ini, bagaimana cara mereka memindahkan serta mengolah batu-batu besar tersebut?
6. Bagaimana proses penemuan kembali Candi Borobudur setelah ditinggalkan oleh masyarakat?
7. Bagaimana tahapan-tahapan dalam pembangunan Borobudur?
Apakah ada penyesuaian yang dilakukan pada lima tahapan pembangunan tersebut?
8. Pada tahapan berapa relief pada Candi Borobudur diukir?
9. Bagaimana perubahan desain pada tahapan kedua dan ketiga mempengaruhi makna simbolis dan struktur keseluruhan candi?

10. Bagaimana keputusan untuk memperluas atau mengubah desain jadi diambil pada setiap tahapan, apakah ada peran tertentu dan kenapa diubah?
11. Apakah ada bukti yang menjelaskan alasan pembangunan diselesaikan setelah tahapan kelima?
12. Borobudur memiliki sepuluh tingkatan, apa filosofi dibalik struktur bertingkat ini, dan bagaimana kaitannya dengan perjalanan spriritual?
13. Dari skala dan kompleksitasnya, apakah ada tantangan dalam teknis dan logistiknya saat pembangunan Candi Borobudur ini?
14. Bagaimana upaya pelestarian Borobudur sepanjang sejarah terutama pemugaran besar yang terjadi di Borobudur?
15. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik untuk menjaga kelestarian arsitektur Borobudur dalam menghadapi perkembangan zaman dan pariwisata yang terus meningkat?
16. Menurut Anda, apa pengaruh sejarah Borobudur bagi masyarakat Indonesia saat ini?

2. Wawancara dengan Ari Santosa S.Sn.

Wawancara dilakukan dengan perupa seni Ari Santosa S.Sn., di mana memiliki pengalaman dalam mengajar materi perancangan buku *pop-up* dan berpengalaman dalam membuat buku *pop-up*. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai perancangan buku *pop-up*, seperti teknik-teknik apa saja yang dilakukan untuk membuat buku *pop-up*, cara penggabungan elemen visual dan cerita yang ingin disampaikan, jenis ilustrasi yang cocok digunakan dalam buku *pop-up*, relasinya jika digabungkan dengan *Augmented Reality*, dan bagaimana *pop-up* bisa bertahan hingga saat ini. Berikut ini adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan:

1. Apa yang Anda ketahui tentang *pop-up* book dan bagaimana perbedaannya dengan buku biasa?

2. Menurut Anda, apa kelebihan utama dari buku *pop-up* dibandingkan dengan media cetak lainnya?
3. Dalam pandangan Anda, untuk siapa *pop-up* book biasanya dirancang? Hanya untuk anak-anak, atau dapat juga dinikmati oleh orang dewasa?
4. Apa teknik utama yang digunakan untuk membuat elemen 3D dalam *pop-up* book?
5. Bagaimana proses pencetakan dan pembuatan *pop-up* book berbeda dari buku biasa?
6. Apa tantangan utama dalam merancang dan memproduksi *pop-up* book, terutama terkait dengan desain mekanisnya?
7. Menurut Anda, bagaimana *pop-up* book bisa menggabungkan elemen visual dan cerita dengan cara yang lebih menarik dibandingkan buku biasa?
8. Apa jenis ilustrasi yang menurut Anda paling cocok untuk digunakan dalam *pop-up* book?
9. Bagaimana *pop-up* book dapat menggabungkan teknologi modern seperti *Augmented Reality* (AR) untuk menciptakan pengalaman yang lebih interaktif?
10. Apa ide kreatif yang menurut Anda bisa dikembangkan dalam *pop-up* book untuk membuatnya lebih menarik dan relevan di era digital saat ini?
11. Menurut Anda, bagaimana tren *pop-up* book berkembang dalam beberapa tahun terakhir? Apakah popularitasnya meningkat atau menurun?
12. Bagaimana *pop-up* book bisa bersaing dengan media digital di era modern ini?
13. Bagaimana *pop-up* book dapat terus berinovasi untuk memenuhi kebutuhan pembaca modern yang lebih menyukai media visual dan interaktif?

3. Wawancara dengan Zaenab Diah Febriani

Wawancara dilakukan dengan Marketing Director Vuforia, yaitu Zaenab Diah Febriani, yang berpengalaman secara langsung dalam perancangan *Augmented Reality*. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan tentang penggunaan AR, cara AR dapat memvisualisasikan sebuah informasi, hal-hal yang harus diperhatikan dalam perancangan AR, hingga interaktivitas yang dihasilkan oleh AR. Berikut ini adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan:

1. Apa pendapat Anda tentang penggunaan *Augmented Reality* (AR) pada era teknologi ini?
2. Menurut Anda, apa kelebihan AR dibandingkan metode tradisional dalam menyampaikan sejarah atau konten edukatif lainnya?
3. Bagaimana AR dapat membantu memvisualisasikan sebuah informasi yang akan disampaikan?
4. Menurut Anda, bagaimana elemen AR dapat dikombinasikan dengan media fisik? Contohnya adalah buku fisik.
5. Apa tantangan utama dalam merancang teknologi AR, menurut Anda?
6. Menurut Anda, hal penting apa yang harus diperhatikan dalam perancangan AR?
7. Apa fitur AR yang menurut Anda akan paling berguna dalam membantu pengguna memahami informasi yang disampaikan dalam AR?
8. Menurut Anda, pengguna akan lebih memahami informasi yang disampaikan dalam media fisik atau media digital?
9. Apa jenis interaksi yang menurut Anda sebaiknya disertakan dalam buku *pop-up* AR ini untuk memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh? (Misalnya, memutar *model* 3D, memperbesar detail arsitektur, dll.)

10. Bagaimana menurut Anda AR dapat digunakan untuk menghadirkan informasi tambahan, seperti animasi pembangunan candi atau penjelasan tentang relief-relief, dalam buku *pop-up* ini?
11. Seberapa penting menurut Anda visualisasi 3D yang interaktif untuk menarik minat pengguna muda terhadap topik sejarah?
12. Apakah Anda pikir pengguna akan merasa lebih tertarik pada topik sejarah jika mereka bisa berinteraksi langsung dengan *model* 3D candi dalam buku *pop-up* AR?
13. Apa dampak positif yang dapat muncul dari penggunaan AR?
14. Bagaimana cara terbaik untuk mengintegrasikan informasi sejarah yang mendalam ke dalam narasi AR tanpa membuat pengguna merasa kewalahan?

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner adalah instrumen pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan tertulis yang dirancang untuk mendapatkan informasi dari responden. Kuesioner biasanya digunakan dalam penelitian kuantitatif, namun juga dapat digunakan dalam penelitian kualitatif untuk mendapatkan data yang sistematis dan terstruktur. Responden diminta menjawab pertanyaan secara mandiri, sehingga metode ini efektif dalam menjangkau banyak orang dan mengumpulkan data dalam waktu yang relatif singkat. Bryman mendefinisikan kuesioner sebagai instrumen yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi. Kuesioner memungkinkan pengumpulan data dari banyak responden dalam waktu yang relatif singkat, dengan biaya yang rendah. (Bryman, 2012, h.230).

Kuesioner dapat terdiri dari pertanyaan tertutup, di mana responden memilih dari beberapa opsi yang tersedia, atau pertanyaan terbuka yang memungkinkan responden memberikan jawaban secara bebas. Metode ini sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan karakteristik tertentu dari responden.

Pertanyaan kuesioner yang disebarkan kepada responden melalui Google Forms adalah sebagai berikut:

Section 1 (Informasi Responden)

1. Usia
 - Range dari usia 15-25 tahun (pilih salah satu rentang usia)
2. Domisili
 - Jawaban berupa isian, misal: Bekasi Barat
3. Status
 - Jawaban berupa isian, misal: Mahasiswa/ Pelajar

Section 2 (Topik Tugas Akhir)

1. Apakah anda pernah berkunjung ke Borobudur?
 - Jika jawaban “Ya”
 - a. Alasan saya berkunjung ke Borobudur
 - Jawaban paragraf
 - b. Dalam 5 tahun terakhir saya sering berkunjung ke Borobudur
 - Jawaban range 1 “Sangat tidak sering – 5 “Sangat sering”
 - c. Saya sulit mengakses beberapa tempat di Borobudur
 - Jawaban range 1 “Sangat sulit” – 5 “Sangat mudah”
 - d. Saya berkunjung ke Borobudur untuk
 - Berfoto
 - Meningkatkan wawasan sejarah
 - Rekreasi wisata
 - Lainnya (sebutkan)
 - e. Saya tertarik dengan media informasi seperti tulisan dan gambar yang ada di Borobudur
 - Jawaban range 1 “Sangat tidak tertarik” – 5 “Sangat tertarik”

- f. Media tulisan dan gambar yang ada di Borobudur membantu saya dalam meningkatkan wawasan tentang sejarah Borobudur dan isinya
- Jawaban range 1 “Sangat tidak membantu” – 5 “Sangat membantu”
 - Jika jawaban “Tidak”
 - a. Saya berminat untuk berkunjung ke Borobudur
 - Jawaban Ya dan Tidak
2. Seberapa tahu anda tentang sejarah Borobudur?
- Jawaban range 1 “Sangat tidak tahu” – 5 “Sangat tahu”
3. Apakah anda pernah mendengar tentang tahapan pembangunan Candi Borobudur?
- Jawaban Ya dan Tidak
4. Untuk menguji tingkat pengetahuan mengenai sejarah pembangunan Candi Borobudur, jawablah pertanyaan berikut:
- a. Ada berapa tahapan dalam pembangunan Candi Borobudur?
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5
 - b. Pada tahun berapa Candi Borobudur dibangun?
 - 600 Masehi
 - 700 Masehi
 - 800 Masehi
 - 900 Masehi
5. Apakah anda menyadari bahwa Candi Borobudur kurang diapresiasi sebagai warisan budaya Indonesia?
- Jawaban range 1 “Sangat tidak sadar” – 5 “Sangat sadar”
6. Menurut anda, seberapa penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya budaya warisan Borobudur?
- Jawaban range 1 “Sangat tidak penting” – 5 “Sangat penting”