

## MEMPERKENALKAN SEJARAH DAN NILAI-NILAI PERAYAAN *GREBEG BESAR* DEMAK MELALUI PERANCANGAN *GAME* EDUKASI

Ali Muqoddas<sup>1</sup>, Noor Hasyim<sup>2</sup>, Abi Senoprabowo<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro Semarang<sup>123</sup>

\*Correspondence author: Abi Senoprabowo, abiseno.p@gmail.com, Semarang, Indonesia

**Abstrak.** Tradisi *Grebeg Besar* Kabupaten Demak mengandung nilai luhur dan nilai edukatif tinggi yang dapat mempengaruhi masyarakatnya berinteraksi secara positif sehingga mampu membina budi pekerti dan mengekang perbuatan negatif. Tradisi *Grebeg Besar* Demak juga mengandung nilai religius, sakral, integritas, dan pelestarian peran dakwah Wali Songo. Namun saat ini tradisi *Grebeg Besar* hanya berisi wahana permainan dan hiburan dangdut dibandingkan sebagai media pelestarian budaya sehingga menghilangkan makna dari *Grebeg Besar* itu sendiri. Permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya pengetahuan remaja kabupaten Demak tentang sejarah dan nilai-nilai penting dari perayaan *Grebeg Besar* Demak. Perkembangan teknologi informasi memberikan ruang yang dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan sejarah dan nilai-nilai budaya *Grebeg Besar* tersebut dengan lebih menarik dan menyenangkan salah satunya melalui media *game*. Penelitian ini menggunakan metode perancangan MDLC (*Multimedia Development Life Circle*) karena merupakan metode pengembangan multimedia yang banyak digunakan saat ini dan sesuai untuk pemecahan masalah. Metode MDLC melakukan pengembangan *game* dengan beberapa tahapan yaitu Konsep, Perancangan, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Uji Coba, dan Penyebarluasan. Dengan adanya *game* edukasi tentang sejarah dan nilai-nilai yang terkandung dalam budaya *Grebeg Besar* Demak melalui *game* dapat menarik dan menyenangkan sehingga seseorang secara tidak sengaja mendapatkan pengetahuan tentang sejarah dan nilai-nilai yang terkandung dalam budaya *Grebeg Besar* Demak.

**Kata kunci:** Demak, Game Edukasi, *Grebeg Besar*

**Abstract.** The *Grebeg Besar* tradition of Demak Regency contains noble values and high educational values that can influence the supporting community to interact positively so that they can foster character and curb negative actions. The *Grebeg Besar* Demak tradition also contains religious values, sacredness, integrity, and the preservation of the missionary role of Wali Songo. However, *Grebeg Besar* only contains carnival and dangdut entertainment compared to a medium for cultural preservation, thus eliminating the meaning of *Grebeg Besar* itself. The problem found is the lack of knowledge of the young generation of Demak about the history and important values of the *Grebeg Besar* Demak celebration. The development of information technology provides a space that can introduce the history and cultural values of *Grebeg Besar* in a more interesting and fun way, one of which is through the media *game*. This study uses the MDLC (*Multimedia Development Life Circle*) design method because it is a multimedia development method used today and is suitable for solving many problems. The MDLC method performs *game* development in several stages, namely Concept, Design, Obtaining Material, Assembly, Testing, and Distribution. With the existence of educational games about the history and values in the *Grebeg Besar* Demak culture through games, it can be interesting and fun so that someone accidentally gains knowledge about the history and values in the *Grebeg Besar* Demak culture.

**Keywords:** Demak, Educational Games, *Grebeg Besar*

## Pendahuluan

Demak sebagai salah satu daerah di Jawa Tengah memiliki sejarah penting bagi kepribadian bangsa. Sejarah mencatat bahwa Kerajaan Demak merupakan pelopor dan pusat penyebaran agama Islam di Jawa. Proses Islamisasi masyarakat Jawa yang sebelumnya menganut kepercayaan Hindu-Budha merupakan bukti perjuangan Kerajaan Demak dalam menaklukkan Majapahit. Demak menjadi tempat berkumpulnya dewan wali yang dikenal dengan sebutan Wali Songo, yaitu ulama yang berperan sebagai juru dakwah Islam di Jawa, serta menjadikan Demak dikenal sebagai Kota Wali. Proses Islamisasi masyarakat Jawa merupakan wujud peran aktif Wali Songo dalam menyebarkan agama yang dilakukan melalui pendekatan budaya, salah satunya *Grebeg Besar*. *Grebeg Besar* sendiri merupakan budaya asimilasi yang diciptakan oleh para wali dengan mengambil konsep budaya Hindhu yaitu Rojowedo (Kasri and Pujo 2008). Hingga kini, budaya *Grebeg Besar* masih dilestarikan oleh pemerintah kabupaten Demak sebagai bentuk *asok bulu bekti* masyarakat Demak terhadap para wali terdahulu yang dianggap berjasa oleh masyarakat Demak dalam menyebarkan agama Islam di tanah Jawa. Sejarah dan kebudayaan di atas menjadi pedoman dan bukti nyata bagi generasi mendatang baik kalangan ulama maupun masyarakat umum tentang cikal bakal kemajuan agama Islam di tanah Jawa pasca runtuhnya Kerajaan Majapahit. Namun seiring waktu, sejarah gemilang Kerajaan Demak sebagai cikal bakal penyebar agama Islam di Jawa kurang begitu dikenal masyarakat. Keadaan tersebut menyebabkan kurangnya pengetahuan masyarakat khususnya para remaja tentang sejarah Demak beserta budayanya yakni *Grebeg Besar*. Pengaruh modernisasi mengakibatkan sejarah dan kebudayaan Demak semakin tersingkirkan, bahkan seolah hanya menjadi kisah kesuksesan di masa lalu yang cenderung terlupakan.

Saat ini pemaknaan pelaksanaan budaya *Grebeg Besar* mengalami pergeseran, dari sebagai wujud *bulu bekti* kepada para wali menjadi sarana memenuhi target pasar dan hiburan. Pemindahan panitia penyelenggara *Grebeg Besar* terakhir ini dari Pemkab menjadi swasta dengan tujuan pemenuhan target pendapatan agar lebih tinggi membuktikan pergeseran pelaksanaan tersebut. Padahal dalam pengelolaan kota yang baik merupakan keberhasilan dari konsep pembangunan “Bergerak Bersama” antara pemerintah dan warganya (Ulumuddin and Senoprabowo 2020). Muntohar selaku pengelola *Grebeg Besar* dalam [jateng.tribunnews.com](http://jateng.tribunnews.com) Saifudin (2019) mengatakan bahwa tahun 2019 nilai kontrak untuk PAD dari perayaan *Grebeg Besar* adalah sebesar 396 juta rupiah, sehingga PKL dan wahana yang bukan dari Diana Ria selaku pengelola pasar rakyat *Grebeg Besar* harus ditertibkan oleh Satpol PP. Muntohar juga mengatakan bahwa selain diramaikan dengan wahana hiburan, pada *Grebeg Besar* juga ada 200 stan berbagai macam mainan, panggung dangdut dan kuliner. Memudarnya pemaknaan konsep budaya Demak juga tercermin pada media promosi yang dibuat oleh untuk mempromosikan *Grebeg Besar* tahun 2019 ke masyarakat. Media promosi itu menampilkan berbagai hiburan sebagai daya tarik untuk masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat dan generasi muda lebih memaknai acara *Grebeg Besar* sebagai wahana permainan dan hiburan dibandingkan sebagai media pelestarian budaya. Jadwal dari perayaan *Grebeg Besar* juga hiburan yang kurang sesuai dengan makna budaya *Grebeg Besar* itu sendiri.



Gambar 1 poster acara *Grebeg Besar* tahun 2019  
(Sumber : facebook Demak Hari Ini)

Proses penyampaian sejarah dan kebudayaan peninggalan Demak masih bersifat tradisional, yakni cenderung dikomunikasikan melalui tradisi lisan dari golongan pendahulu kepada masyarakat khususnya remaja. Di zaman sekarang generasi muda memiliki kesempatan luas untuk mempelajari segala jenis pengetahuan. Salah satu pemicu keterbukaan pintu ilmu pengetahuan ini adalah perkembangan teknologi. Dengan terbukanya kemungkinan-kemungkinan mempelajari segala hal, generasi sekarang tidak lagi terlalu ketat dibatasi oleh negara, suku, agama, budaya, dan tradisi asal dia berasal. Budaya dan sejarah Nusantara akan semakin terlupakan jika hanya mengandalkan cara-cara publikasi dan pengenalan yang tradisional. Untuk menjembatani hal tersebut, perlu adanya transformasi nilai-nilai kearifan lokal ke dalam bentuk modern dalam media yang disukai generasi muda saat ini (Khamadi and Senoprabowo 2021).

Diperlukan dobrakan inovasi dalam membungkus dan menyajikan budaya untuk memperpanjang kelestarian cagar budaya tersebut. Modernisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi menyebabkan terjadi perubahan dalam berbagai segi kehidupan. Hal ini memicu penyampaian sejarah dan budaya peninggalan Demak perlu dilakukan melalui pendekatan modern menggunakan keterlibatan teknologi, karena masyarakat tidak bisa terlepas dari pengaruh teknologi yang pada dasarnya mendorong terjadinya komunikasi melalui media baru. McLuhan memiliki pandangan bahwa budaya dibentuk oleh bagaimana cara masyarakat berkomunikasi dengan adanya penemuan teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya tidak dapat terelakan (Timbowo 2016). Perkembangan teknologi informasi yang cukup populer digunakan untuk mengkomunikasikan sesuatu saat ini adalah teknologi multimedia (Limbong and Simarmata 2020). Multimedia merupakan media yang mampu mengubah dari satu media ke media lain secara leluasa yaitu dari media teks ke media gambar dan suara maupun media interaktif yang melibatkan berbagai indera (Hasyim and Muqoddas 2015). Media penyampaian yang baik seharusnya memiliki *media dependency* yang memosisikan suatu informasi bukan semata-mata tentang keindahan semata, tetapi harus

mempertimbangkan nilai-nilai sosial, situasi yang terjadi saat ini, kondisi audiens dalam menerima pesan dan mengakses media, serta dampak yang ingin diperoleh kepada audiens (Haryadi, Senoprabowo, and Sulistiyawati 2021).

Salah satu jenis multimedia yang berkembang sampai saat ini adalah *game*. *Game* adalah media yang banyak dimanfaatkan untuk memperoleh kesenangan. *Game* diminati oleh masyarakat karena menyajikan suatu permainan yang menghibur dan interaktif sehingga menjadikan *game* sebagai media visual yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan ke masyarakat (Khamadi 2015). Pemain *game* selain akan mendapatkan hiburan juga secara tidak langsung akan mendapatkan pesan yang diselipkan dalam *game* tersebut. Pesan disampaikan melalui beberapa hal seperti pesan pengetahuan, pesan sosial, pesan budaya, dan pesan pengalaman. Sifat dasar *game* yaitu *fun* atau menyenangkan sehingga menjadikan banyak orang memainkan *game*. Dengan sifat *fun* tersebut *game* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran atau sering disebut sebagai *game* edukasi. *Game* edukasi biasanya bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif (Yanuarsari and Rahmasari 2018).

Penyampaian tradisi dan budaya *Grebeg Besar* Demak selama ini hanya disampaikan melalui buku dan jurnal yang tidak tersampaikan dengan baik ke masyarakat Demak, khususnya generasi mudanya. Budaya tradisi yang ada di Indonesia agar tetap bertahan dan lestari harus mampu mengikuti perkembangan zaman saat ini (Senoprabowo, Khamadi, and Septiani 2021). Penelitian untuk menciptakan media baru penyampaian prosesi *Grebeg Besar* Demak khususnya media *game* edukasi belum pernah dilakukan. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah merancang *game* edukasi prosesi *Grebeg Besar* Demak untuk anak-anak dan remaja. Dengan *game* edukasi tersebut, pengetahuan tentang tradisi dan budaya *Grebeg Besar* Demak dapat dipelajari generasi muda dengan cara yang lebih menyenangkan dan tersampaikan dengan baik dan efektif.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu menyajikan gambaran tentang objek perancangan (Sugiyono 2012). Dengan metode tersebut akan dipaparkan situasi dan kondisi perayaan *Grebeg Besar* Demak. Dengan pendekatan tersebut diharapkan dapat menghasilkan perancangan yang sistematis, aktual, dan menarik mengenai objek perancangan. Berdasarkan (Suyanto dan Sutinah 2013), pertimbangan penggunaan rancangan ini adalah data yang akan diambil bersifat utuh (holistik) dan fokus sehingga penelitian menjadi lebih terarah. Sumber data dari penelitian ini didapat dari studi literatur buku dari Dinas Pariwisata Kabupaten Demak. Sebagian data juga didapat dari wawancara ke beberapa pengunjung perayaan *Grebeg Besar* Demak untuk mengetahui pengetahuan mereka tentang sejarah dan nilai-nilai dari budaya *Grebeg Besar* Demak. Dalam penelitian ini, untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan, maka pengumpulan data penelitian dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu: Studi Literatur, Observasi, dan Wawancara. Adapun metode perancangan *game* edukasi ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Circle*) yang dikemukakan oleh Luther-Sutopo dalam (Hasyim dan Senoprabowo 2019) yaitu *concept* (konsep), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (uji coba), *distribution* (rilis produk). Namun, pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan sampai pada tahap *assembly*.

## Hasil dan Pembahasan

Perancangan *game* edukasi ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Circle) yaitu *concept* (konsep), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (uji coba), *distribution* (rilis produk). Namun, pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada tahap *assembly*. Metode ini yang dipilih karena sudah sesuai dengan perancangan *game* yang merupakan bagian dari multimedia. Pada tahap konsep ini dibuat gambaran dasar dari *game* edukasi *Grebeg Besar* ini. Tahap konsep dibagi menjadi dua yaitu pembuatan *mapping* (pete) aplikasi dan *Storyboard* (naskah) aplikasi.

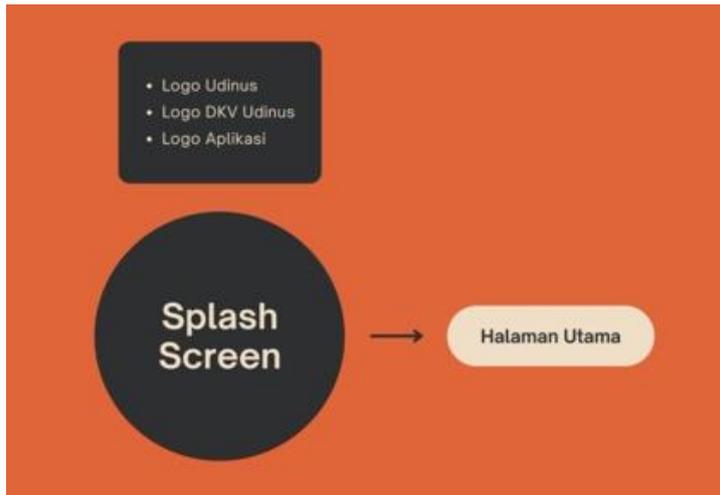
### Tahap *Concept*

Proses untuk mendapatkan konsep yang digunakan untuk merancang *game* edukasi *Grebeg Besar* ini telah dibuat pada penelitian sebelumnya pada prosiding Caradde kedua pada 2021 di Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Tahap konsep ini menghasilkan *Mapping* (peta) dan *Storyboard* aplikasi *game* edukasi *Grebeg Besar*. Bentuk aplikasi *game* edukasi prosesi acara Grebeg Besar di Kabupaten Demak berbasis pada buku cerita bergambar interaktif dengan tambahan *quiz* sebagai bentuk *game* edukasi. Aplikasi ini memuat konten pembelajaran acara Grebeg Besar tentang pengetahuan umum, sejarah, dan prosesi. Aplikasi ini juga dilengkapi *quiz* sebagai bentuk *game* dan evaluasi. Tujuan aplikasi ini dapat dicapai dengan mengumpulkan semua stiker dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di aplikasi ini. *Game* edukasi ini akan dibuat untuk platform Android. Target audiens untuk aplikasi *game* edukasi Prosesi Acara Grebeg Besar di Kabupaten Demak ini adalah anak-anak dan remaja usia 7-15 atau anak-anak Sekolah dasar dan Sekolah Menengah Pertama yang terbiasa menggunakan Gadget atau *Smartphone*.

### *Mapping (peta) aplikasi game edukasi Grebeg Besar*

*Mapping* (peta) aplikasi *game* adalah konversi dari sebuah ide *game* yang didapat dari pengumpulan data dan analisis data yang perlu digambarkan alur pergantian setiap halaman aplikasi tersebut melalui garis yang bercabang saling terkait dari awal sampai akhir. Hasil dari analisis data diterjemahkan dalam beberapa cabang-cabang halaman yang diperlukan dalam aplikasi *game* edukasi tersebut (Khamadi and Senoprabowo 2018).

Pada tampilan awal aplikasi *game* edukasi *Grebeg Besar* ini, akan diawali dengan *Spalsh Screen* yang berisi logo-logo yang mendukung perancangan aplikasi ini. Logo lembaga yang ditampilkan adalah logo Universitas Dian Nuswantoro dan Logo DKV Udinus. Setelah itu muncul logo aplikasi *game* edukasi *Grebeg Besar*. *Spalsh Screen* diakhir dengan masuk ke Halaman Utama.



**Gambar 2** *mapping* aplikasi bagian Opening  
(Sumber : penulis)

Selanjutnya pada Halaman Utama yang merupakan navigasi utama dari aplikasi ini. Pada halaman utama terdiri dari 4 tombol utama yaitu tombol ke halaman isi, petunjuk, pembuat, dan tombol keluar. Jika tombol keluar ditekan, maka aplikasi *game* edukasi *Grebeg Besar* akan ditutup.



**Gambar 3** *mapping* aplikasi bagian Halaman Utama  
(Sumber : penulis)

Selanjutnya pada Halaman Pembuat yang merupakan navigasi dari halaman utama setelah menekan tombol Pembuat. Pada halaman pembuat berisi tim pengembang dan sumber referensi aplikasi ini, serta tombol keluar. Jika tombol keluar ditekan, maka navigasi akan mengarah ke halaman utama.



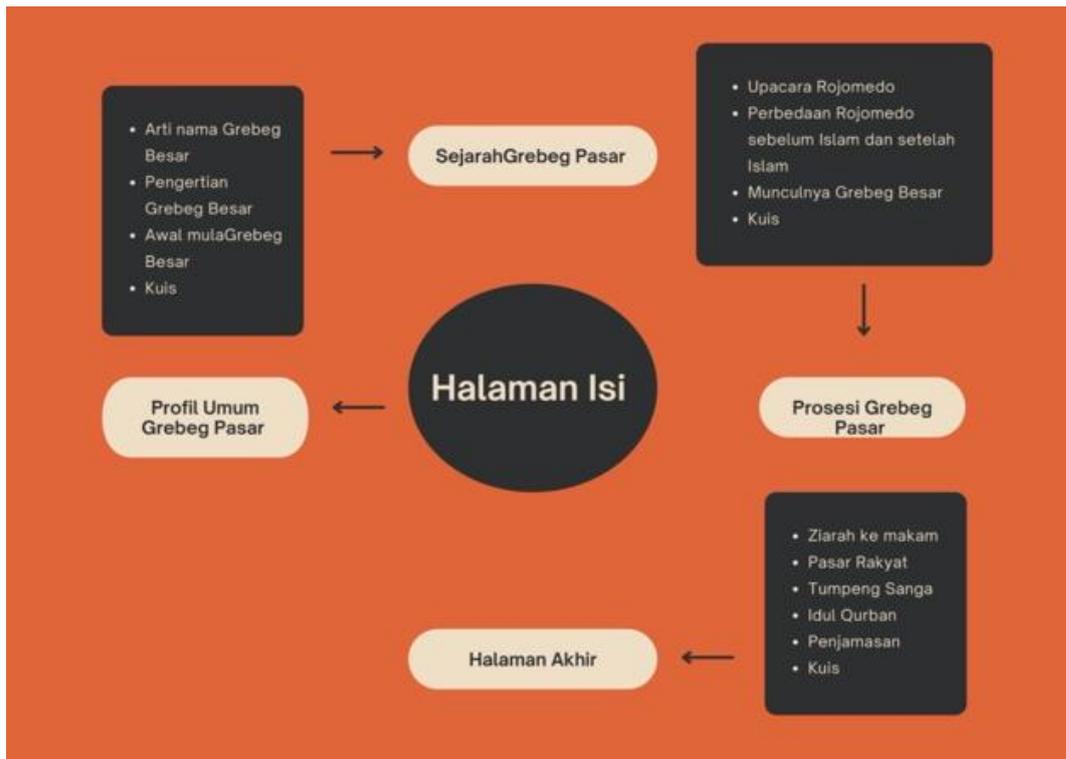
Gambar 4 *mapping* aplikasi bagian Halaman Pembuat (Sumber : penulis)

Untuk Halaman Petunjuk, navigasi yang ada sama dengan halaman pembuat. Pada halaman petunjuk berisi cara menggunakan aplikasi ini dan tombol keluar. Jika tombol keluar ditekan, maka navigasi akan mengarah ke halaman utama.



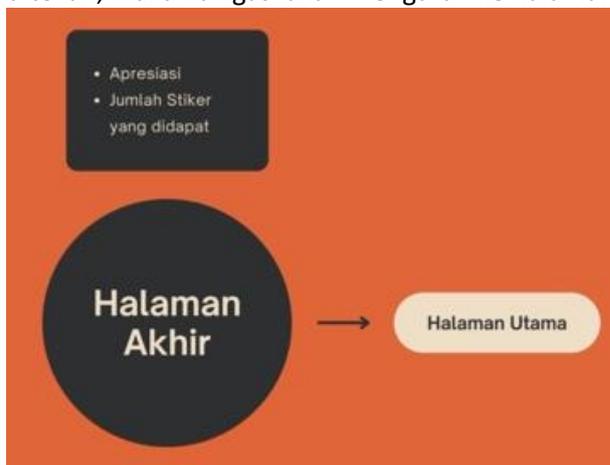
Gambar 5 *mapping* aplikasi bagian Halaman Petunjuk (Sumber : penulis)

Halaman Isi merupakan inti dari aplikasi *game* edukasi ini. Pada bagian ini berisi cerita bergambar dan kuis sebagai bentuk *game*. Pemain akan diarahkan untuk menjawab kuis dengan benar agar mendapatkan *reward* berupa stiker. Navigasi pada halaman ini dibuat dengan linier. Pemain hanya dapat berganti ke halaman selanjutnya jika sudah selesai membaca pada halaman sebelumnya. Pada halaman ini tetap ditambahkan tombol keluar sebagai bagian dari *user experience*. Jika tombol keluar ditekan, maka navigasi akan mengarah ke halaman utama.



Gambar 6 *mapping* aplikasi bagian Halaman Isi  
(Sumber : penulis)

Selanjutnya pada Halaman Akhir berisi navigasi terakhir setelah pemain berhasil menyelesaikan kuis di halaman isi. Pada halaman ini berisi apresiasi kepada pemain dan jumlah stiker yang didapatkan pemain. Halaman ini juga terdapat tombol keluar. Jika tombol keluar ditekan, maka navigasi akan mengarah ke halaman utama.



Gambar 7 *mapping* aplikasi bagian Halaman Akhir  
(Sumber : penulis)

### *Storyboard aplikasi game edukasi Grebeg Besar*

Penjabaran dari mapping aplikasi *game* edukasi *Grebeg Besar* terdapat pada *Storyboard* atau naskah. Naskah dari sebuah aplikasi berisi gambaran detail dari aplikasi yang akan dibuat sehingga pada saat aplikasi ini didesain visualisasinya, desainer visual tidak akan kesusahan. Pada naskah aplikasi ini terdiri dari Nomer halaman scene, Nama scene, Keterangan media, dan

keterangan tampilan. Penjabaran isi dari naskah aplikasi *game* edukasi *Grebeg Besar* tersaji pada tabel 1 sebagai berikut,

**Tabel 1 naskah aplikasi *game* edukasi *Grebeg Besar***

Hal. Scene	Nama Scene	Keterangan Media	Keterangan Tampilan
1	Opening	Opening atau splash screen masuk ke aplikasi. Animasi standart dan menjadi identitas program. Durasi 3-5 detik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Logo yang tampil adalah logo Universitas Dian Nuswantoro, logo DKV Udinus, &amp; Logo Type Aplikasi seperti di cover.</li> <li>- Desain minimalis dan elegan.</li> </ul>
2	Cover/ Halaman Utama	Halaman utama berisi beberapa tombol navigasi. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tombol "baca" Jika diklik menuju halaman 5</li> <li>- Tombol "Pembuat" Jika diklik menuju halaman 3</li> <li>- Tombol "Petunjuk" Jika diklik menuju halaman 4</li> <li>- Tombol "keluar" untuk keluar aplikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Logo Type Aplikasi didesain dengan baik seperti logo tipe pada cover buku ilustrasi. Nama Aplikasi "<i>Game</i> Edukasi <i>Grebeg Besar</i>"</li> <li>- Judul Panjang aplikasi ini adalah "<i>GAME</i> EDUKASI PROSESI ACARA <i>GREBEG BESAR</i> KABUPATEN DEMAK". Judul didesain dengan font yang baik &amp; letakan bawah logo.</li> <li>- Tambahkan ilustrasi sebagai penciri aplikasi ini sesuai gaya ilustrasi halaman ini.</li> <li>- Logo Universitas Dian Nuswantoro &amp; logo DKV Udinus diletakan di kiri atas.</li> <li>- Masing-masing tombol didesain dengan ikon yang bagus &amp; berikan teks.</li> </ul>
3	Halaman Pembuat	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi "keluar". Tombol "keluar" Jika diklik menuju halaman 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Judul halaman ini adalah "Tim Pengembang". Judul didesain dengan font yang baik. Nama2 pengembang dikosongkan dahulu</li> <li>- Halaman didesain senada dengan halaman utama</li> <li>- Teks referensi atau sumber dikosongkan dahulu.</li> <li>- Logo Universitas Dian Nuswantoro &amp; logo DKV Udinus diletakan di kiri bawah.</li> </ul>
4	Halaman Petunjuk	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi "keluar". Tombol "keluar" Jika diklik menuju halaman 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Judul halaman ini adalah "Petunjuk". Judul didesain dengan font yang baik.</li> <li>- Tambahkan teks Penggunaan Aplikasi ini. Desain dengan baik.</li> <li>- Halaman didesain senada dengan halaman utama</li> <li>- Tambahkan teks &amp; ilustrasi "Swipe ke kiri". Desain dengan baik.</li> <li>- Tambahkan teks &amp; ilustrasi "Klik" untuk menjawab pertanyaan. Desain dengan baik.</li> <li>- Logo Universitas Dian Nuswantoro &amp; logo DKV Udinus diletakan di kiri bawah.</li> </ul>
5	Halaman Isi 1 (Informasi Umum)	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi "keluar". Tombol "keluar" Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Judul halaman ini adalah "<i>Grebeg Besar</i> Kabupaten Demak". Judul didesain dengan font yang baik.</li> <li>- Teks Halaman ini : "<i>Grebeg Besar</i> merupakan wujud akulturasi budaya yang diciptakan Wali Songo untuk menyebarkan Islam ke masyarakat Jawa. Menurut Kasri (2008:110) grebeg berasal dari bahasa Jawa garebeg yang berarti ramai, gaduh, menderu. Grebeg juga bisa berasal dari kata hanggarebeg yang bermakna pengiring raja atau iring-iringan pengantin. Sedangkan kata "Besar" merujuk pada bulan Dzuhijjah yang dalam penanggalan jawa disebut dengan bulan Besar."</li> <li>- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.</li> </ul>
6	Halaman	Halaman ini hanya berisi	- Judul halaman ini adalah " <i>Grebeg Besar</i> Kabupaten Demak".

Isi 1 (Informasi Umum)	tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	Judul didesain dengan font yang baik. - Teks Halaman ini : “Tradisi <i>Grebeg Besar</i> mengandung nilai luhur dan nilai edukatif tinggi yang dapat mempengaruhi masyarakat pendukungnya berinteraksi secara positif dan efektif sehingga mampu membina budi pekerti luhur dan mengekang perbuatan negatif. Tradisi <i>Grebeg Besar</i> Demak juga mengandung nilai religius, sakral, integrasi dan pelestarian peran dakwah Wali Songo. Grebek besar merupakan hajatan masyarakat yang sudah mentradisi. Dikatakan sebagai tradisi karena perayaannya dilaksanakan secara rutin setahun sekali oleh masyarakat. Grebek merupakan tradisi yang dilaksanakan tiap tanggal 10 Dzulhijah. Grebek Besar merupakan kearifan lokal sekaligus menunjukkan identitas lokal. Berbagai sajian dan produk lokal dapat dijumpai dalam prosesi <i>Grebeg Besar</i> . Grebek besar sudah menjadi simbol dan identitas lokal bagi budaya masyarakat Demak.” - Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.
7 Isi 1 (Informasi Umum)	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	- Judul halaman ini adalah “ <i>Grebeg Besar</i> Kabupaten Demak”. Judul didesain dengan font yang baik. - Teks Halaman ini : “Pada zaman kerajaan Majapahit, Brawijaya mengadakan upacara sradha yang meriah dengan disertai dibunyikan <i>gamelan</i> Majapahit yang bernama Kanjeng Kyai Sekar Delima. Bunyi dari <i>gamelan</i> Majapahit ini menarik perhatian masyarakat yang waktu itu masih banyak memeluk agama Hindu-Budha untuk menyaksikannya. Setelah Majapahit runtuh, pusaka-pusaka Majapahit dibawa ke Demak termasuk <i>gamelan</i> Kanjeng Kyai Sekar Delima. Maka untuk menarik perhatian masyarakat, Sunan Kalijaga sebagai pelopor diadakannya upacara <i>Grebeg Besar</i> memanfaatkan <i>gamelan</i> tersebut.” - Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.
8 Isi 2 (Sejarah <i>Grebeg Besar</i> )	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	- Judul halaman ini adalah “Sejarah <i>Grebeg Besar</i> ”. Judul didesain dengan font yang baik. - Teks Halaman ini : “Kasri dalam bukunya “Matahari Terbit di Glagahwangi” (2008:110) menuturkan bahwa pada masa kerajaan Majapahit, diadakan upacara selamatan yang disebut Rojomedo. Upacara Rojomedo diadakan dengan cara membunuh hewan buruan untuk dipersembahkan kepada dewa agar dewa melindungi raja dan memberikan kesejahteraan pada rakyat. Setelah Majapahit runtuh, Raden Fatah sebagai raja Demak menghapus upacara tersebut karena dianggap bertentangan dengan ajaran Islam. dihapusnya upacara Rojomedo menimbulkan keresahan dihati masyarakat yang saat itu masih terikat dengan budaya leluhur. Beberapa tahun setelah dihapusnya upacara tersebut malapetaka yang di khawatirkan masyarakat melanda Demak. Wabah dan penyakit menular merajalela sehingga terjadi banyak kematian.” - Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.
9 Isi 2 (Sejarah <i>Grebeg</i> )	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk	- Judul halaman ini adalah “Sejarah <i>Grebeg Besar</i> ”. Judul didesain dengan font yang baik. - Teks Halaman ini : “Untuk mengatasi malapetaka tersebut para wali berkumpul untuk berdoa memohon petunjuk

Besar) menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri. kepada Tuhan. Sunan Kalijaga akhirnya mengusulkan digelarnya kembali upacara Rojomedo dengan beberapa penyesuaian agar tidak bertentangan dengan ajaran Islam. para wali setuju untuk kemudian diusulkan kepada Sultan Demak. Berikut perbedaan yang terdapat pada Rojomedo yang diselenggarakan oleh para raja Majapahit dengan yang diselenggarakan Kesultanan Demak bersama para wali”  
- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.

10 Halaman Isi 2 (Sejarah Grebeg Besar) Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.

- Judul halaman ini adalah “Sejarah *Grebeg Besar*”. Judul didesain dengan font yang baik.  
- Teks Halaman ini : “Perbedaan Rojomedo sebelum Islam dan setelah Islam”

<i>Rojomedo</i> pra Islam	<i>Rojomedo</i> pasca Islam
Dengan memburu hewan liar di hutan kemudian disembelih	Dengan menyembelih hewan ternak seperti kambing atau kerbau
Sebagai sesaji kepada dewa agar tidak murka sehingga menimbulkan bencana bagi rakyat	Sebagai rasa syukur terdapat Tuhan yang telah memberikan keselamatan
Setelah penyembelihan diadakan pesta serta darah dari sembelihan diminum	Daging sembelihan dibagikan kepada rakyat

- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.

11 Halaman Isi 2 (Sejarah Grebeg Besar) Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.

- Judul halaman ini adalah “Sejarah *Grebeg Besar*”. Judul didesain dengan font yang baik.  
- Teks Halaman ini : “Agar sesuai dengan ajaran Islam maka upacara penyembelihan tersebut dilaksanakan pada tanggal 10 Dzulhijjah dimana memang dalam ajaran Islam pada tanggal tersebut dilaksanakan hari raya qurban. Sunan Kalijaga sangat mengetahui kebiasaan masyarakat Jawa pada waktu itu suka dengan perayaan-perayaan berbau ritual keagamaan. Apalagi dengan dimeriahkan oleh suara *gamelan*. Maka acara qurban dilaksanakan dengan meriah diiringi pembunyian *gamelan* yang dilaksanakan di depan Masjid Agung Demak.”  
- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.

12 Halaman Isi 3 (Prosesi Acara Grebeg Besar) Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.

- Judul halaman ini adalah “Prosesi Acara *Grebeg Besar*”. Judul didesain dengan font yang baik.  
- Teks Halaman ini : “Tradisi *Grebeg Besar* dan Masjid Agung Demak menjadikan masyarakat Demak bangga terhadap Demak sebagai Kota Wali. Tradisi ini sampai sekarang masih dilaksanakan oleh pemerintah Demak untuk melestarikan tradisi yang diwariskan oleh para wali. Penyelenggaraan *Grebeg Besar* juga disipi dengan syiar-syiar keagamaan.”  
- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.

13 Halaman Isi 3 (Prosesi Acara Grebeg Besar) Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.

- Judul halaman ini adalah “Prosesi Acara *Grebeg Besar*”. Judul didesain dengan font yang baik.  
- Teks Halaman ini : “Ziarah ke makam kesultanan Demak dan makam Sunan Kalijaga. Ziarah ini merupakan kegiatan yang mengawali diselenggarakannya *Grebeg Besar*. Ziarah dilakukan

	<i>Besar</i> )	selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	Gunakan bupati dan segenap pejabat di Demak untuk mendoakan para raja kesultaan Demak beserta keluarga yang telah berjasa dalam mendirikan kesultanan Demak serta mendoakan Sunan Kalijaga yang telah berjasa menyebarkan agama Islam dengan cara yang arif. Kegiatan ziarah ini biasanya dilaksanakan pada sore hari pada tanggal 30 dzulqo'dah, yaitu 10 hari sebelum tanggal 10 Dzulhijjah." - Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.
14	Halaman Isi 3 (Prosesi Acara <i>Grebeg Besar</i> )	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi "keluar". Tombol "keluar" Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	- Judul halaman ini adalah " <i>Prosesi Acara Grebeg Besar</i> ". Judul didesain dengan font yang baik. - Teks Halaman ini : "Pembukaan pasar rakyat. Setelah sore hari melakukan ziarah, malam hari setelah sholat Isya rombongan Bupati dan muspida Demak membuka pasar rakyat di alun-alun Tembiring Demak. Pasar rakyat ini dipenuhi dengan berbagai macam dagangan, mulai dari barang-barang kebutuhan sehari-hari sampai dengan mainan anak, hasil kerajinan, makanan/minuman, permainan anak-anak. Pada pasar rakyat ini juga terdapat panggung hiburan untuk rakyat mulai tari tradisional hingga group band yang populer saat ini. Pasar rakyat ini diadakan selama sepuluh hari mulai malam 1 dzulhijjah sampai malam tanggal 10 Dzulhijjah." - Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.
15	Halaman Isi 3 (Prosesi Acara <i>Grebeg Besar</i> )	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi "keluar". Tombol "keluar" Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	- Judul halaman ini adalah " <i>Prosesi Acara Grebeg Besar</i> ". Judul didesain dengan font yang baik. - Teks Halaman ini : "Shalat Id dan kurban. Sebagai mana dilakukan oleh seluruh umat Islam diseluruh dunia, pada tanggal 10 Dzulhijjah dalam prosesi <i>Grebeg Besar</i> ini juga diadakan Sholat Id dilanjutkan penyembelihan kurban. Penyembelihan kurban ini yang dulunya oleh raja-raja majapahit disebut dengan upacara Rojomedo." - Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.
16	Halaman Isi 3 (Prosesi Acara <i>Grebeg Besar</i> )	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi "keluar". Tombol "keluar" Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	- Judul halaman ini adalah " <i>Prosesi Acara Grebeg Besar</i> ". Judul didesain dengan font yang baik. - Teks Halaman ini : "Penjamasan merupakan puncak dari prosesi <i>Grebeg Besar</i> Demak. penjamasan merupakan proses penyiraman pusaka yang ditinggalkan oleh Sunan Kalijaga yaitu keris Kyai Cubruk dan Kutang Ontokusumo. Penjamasan sendiri memiliki rentetan proses yang harus dilalui mulai dari pertunjukan tari Bedhoyo Tunggal Jiwo, penyerahan minyak jamas dari bupati untuk diiring dan dibawa ke kadilangu, hingga penajamasan pusaka Sunan Kalijaga yang dilakukan oleh sesepuh Kadilangu yang merupakan keturunan dari Sunan Kalijaga. Dengan selesainya penjamasan pusaka peninggalan Sunan Kalijaga tersebut, maka berakhir pula rangkaian acara <i>Grebeg Besar</i> Demak." - Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.
17	Halaman Kuis	Halaman Kuis berisi beberapa tombol navigasi. - Tombol "Jawaban A" - Tombol "Jawaban B" - Tombol "Jawaban C"	- Judul halaman ini adalah "Kuis". Judul didesain dengan font yang baik. - Tambahkan ilustrasi sebagai penciri aplikasi ini sesuai gaya ilustrasi halaman ini. - Teks dalam kotak Soal dikosongkan saja.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tombol “Jawaban D”</li> <li>- Tombol “Saya Yakin” Jika diklik menuju halaman selanjutnya.</li> <li>- Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman didesain senada dengan halaman utama.</li> <li>- Masing-masing tombol didesain dengan ikon yang bagus &amp; berikan teks.</li> </ul>
18	Halaman Jawaban Benar	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “lanjut”. Tombol “lanjut” Jika diklik menuju halaman selanjutnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teks Halaman ini : “Jawaban Benar” &amp; “Selamat Kamu Mendapatkan Satu Stiker”</li> <li>- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan suasana gembira.</li> <li>- Desain stiker untuk jawaban yang benar. Boleh bergambar bintang atau hal-hal lain yang menggambarkan <i>Grebeg Besar</i>.</li> </ul>
19	Halaman Jawaban Salah	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “lanjut”. Tombol “lanjut” Jika diklik menuju halaman selanjutnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teks Halaman ini : “Jawaban Salah” &amp; “Maaf Kamu Tidak Mendapatkan Stiker”</li> <li>- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan suasana sedih.</li> </ul>
20	Halaman Akhir	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teks Halaman ini : “Kamu Mendapatkan Stiker”</li> <li>- Berikan Space untuk Teks Angka besar yang akan berisi jumlah stiker yg mereka dapat setelah menjawab kuis.</li> <li>- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan suasana gembira.</li> </ul>

### Tahap Material collecting

Pada tahap konsep ini dilakukan kegiatan pengumpulan dari referensi visual yang akan digunakan pada tahap pembuatan dari *game* edukasi *Grebeg Besar* ini. File yang akan dikumpulkan adalah referensi *game* dan referensi gambar *Grebeg Besar*.

### Referensi Game

Referensi *game* yang akan digunakan sebagai contoh *game* yang bagus adalah *game* Geographia Indonesia. *Game* ini bagus karena memiliki permainan yang sederhana dan sangat mudah digunakan.



Gambar 8 Tampilan *Game* Geographia Indonesia.  
(Sumber : dicoding.com)

Sedang untuk Referensi visual yang akan digunakan adalah gaya visual flat desain dan kartun. Gaya visual seperti ini cocok untuk anak sekolah dasar sampai sekolah menengah pertama karena penggunaan gambar yang sederhana dan warna yang menarik.



Gambar 9 Tampilan visual flat desain dan kartun  
(Sumber : primaindisoft.com)

#### Referensi Visual

Gambar yang dikumpulkan sebagai referensi visual dalam *game* ini adalah gambar-gambar prosesi *Grebeg Besar* sebagai berikut,

**Tabel 2 Referensi Gambar Prosesi *Grebeg Besar***

No.	Nama Gambar	Tampilan Visual
1	Bupati dan segenap Muspida Demak melakukan ziarah ke makam kesultanan Demak dan makam sunan Kalijaga	

- 2 Bupati dan segenap Muspida Demak hendak membuka pasar rakyat di lapangan Tembiring



- 3 Panggung hiburan pada pasar rakyat di lapangan tembiring Demak.



- 4 Iring-iringan tumpeng sanga dari pendopo kabupaten ke masjid Demak



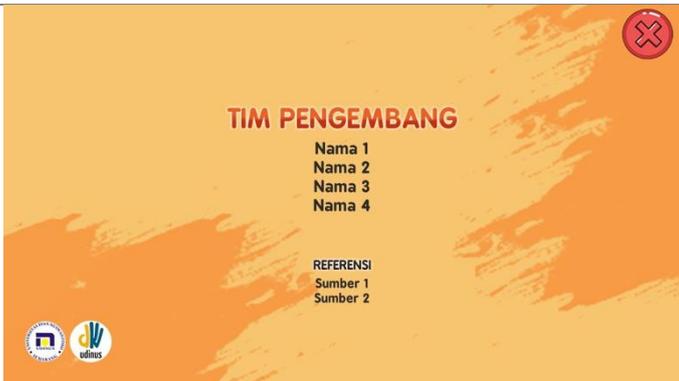
- 5 Iring-iringan prajurit pembawa minyak jamas dari pendopo kabupaten ke makam Kadilangu



### Tahap Assembly

Pada tahap ini akan dirancang visual dan hasil dari aplikasi ini yaitu berupa user interface dari *game* ini,

**Tabel 3 User Interface *Game* Edukasi *Grebeg Besar***

No.	Nama Gambar	Tampilan Visual
1	Opening	
2	Cover/ Halaman Utama	
3	Halaman Pembuat	

4 Halaman Petunjuk



5 Halaman Isi 1 (Informasi Umum)



6 Halaman Isi 1 (Informasi Umum)



7 Halaman Isi 1 (Informasi Umum)



8 Halaman Isi 2 (Sejarah *Grebeg Besar*)

Sejarah *Grebeg Besar*



9 Halaman Isi 2 (Sejarah *Grebeg Besar*)

Sejarah *Grebeg Besar*



10 Halaman Isi 2 (Sejarah *Grebeg Besar*)

Sejarah *Grebeg Besar*



11 Halaman Isi 2 (Sejarah *Grebeg Besar*)

Sejarah *Grebeg Besar*



12 Halaman Isi 3 (Prosesi Acara Grebeg Besar)

Prosesi Acara Grebeg Besar



13 Halaman Isi 3 (Prosesi Acara Grebeg Besar)

Prosesi Acara Grebeg Besar



14 Halaman Isi 3 (Prosesi Acara Grebeg Besar)

Prosesi Acara Grebeg Besar



15 Halaman Isi 3 (Prosesi Acara Grebeg Besar)

Prosesi Acara Grebeg Besar



16 Halaman Isi 3 (Prosesi Acara *Grebeg Besar*)

Prosesi Acara *Grebeg Besar*



17 Halaman Kuis



18 Halaman Jawaban Benar



19 Halaman Jawaban Salah





## Simpulan

Tradisi *Grebeg Besar* Kabupaten Demak mengandung nilai luhur dan nilai edukatif tinggi yang dapat mempengaruhi masyarakat pendukungnya berinteraksi secara positif sehingga mampu membina budi pekerti dan mengekang perbuatan negatif. Tradisi *Grebeg Besar* Demak juga mengandung nilai religius, sakral, integritas, dan pelestarian peran dakwah Wali Songo. Namun saat ini tradisi *Grebeg Besar* hanya sebagai wahana permainan dan hiburan dangdut dibandingkan sebagai media pelestarian budaya dan menghilangkan makna dari *Grebeg Besar* itu sendiri. Sehingga permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya pengetahuan remaja kabupaten Demak tentang sejarah dan nilai-nilai penting dari perayaan *Grebeg Besar* Demak. Perkembangan teknologi informasi memberikan ruang yang dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan sejarah dan nilai-nilai budaya *Grebeg Besar* tersebut dengan lebih menarik dan menyenangkan salah satunya melalui media *game*.

Pada penelitian ini telah menghasilkan sebuah *game* edukasi prosesi *Grebeg Besar* yang berisi pengetahuan dan makna tentang tradisi dan budaya *Grebeg Besar* Demak yang dibuat untuk anak-anak dan remaja. *Game* edukasi prosesi *Grebeg Besar* yang dihasilkan dapat dipelajari generasi muda dengan cara yang lebih menyenangkan dan tersampaikan dengan baik dan efektif. Konsep yang digunakan adalah *game* edukasi yang dibalut dalam bentuk cerita bergambar. Dalam beberapa bagian cerita bergambar diselipkan pertanyaan dalam bentuk kuis. Jika pemain dapat menjawab dengan baik, maka mereka akan mendapatkan stiker. Gaya visual telah disesuaikan dengan target audiens dengan mengambil referensi gambar dari *game* Geographica Indonesia dan Primaindisoft.

*Game* edukasi prosesi *Grebeg Besar* kabupaten Demak yang dihasilkan telah sesuai dengan tujuan dari perancangan *game* ini, dapat dicapai dengan baik sehingga aplikasi ini dapat mudah dipahami dan digunakan oleh generasi muda di kabupaten Demak. Dengan *game* edukasi ini, pengetahuan tentang tradisi dan budaya *Grebeg Besar* Demak dapat dipelajari generasi muda dengan cara yang lebih menyenangkan dan tersampaikan dengan baik dan efektif. Untuk kedepannya, dapat dilakukan penelitian lanjutan dengan memanfaatkan media baru lainnya seperti animasi, *virtual reality*, *augmented reality*, dan lain sebagainya.

## Ucapan Terima Kasih

Apresiasi setinggi-tingginya diberikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro Semarang yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis berupa dana penelitian Dasar Perguruan Tinggi tahun 2021.

## Daftar Pustaka

- Haryadi, Toto, Abi Senoprabowo, and Puri Sulistiyawati. 2021. "Analisis Perubahan Trend Iklan Gojek Versi Video Animasi Dalam Sudut Pandang Media Dependency." *AMARASI: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 2 (01): 16–27.
- Hasyim, Noor, and Ali Muqoddas. 2015. "Inventarisasi Cerita Rakyat Dari Kabupaten Demak Melalui Aplikasi Buku Digital (E-Book) Interaktif." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 1 (02): 142–51.
- Hasyim, Noor, and Abi Senoprabowo. 2019. "Perancangan Ruang Pamer Digital Dalam Media Virtual Reality Sebagai Upaya Menyediakan Ruang Pamer Interaktif." *Gestalt* 1 (1): 103–12.
- Kasri, Khafid Muhammad, and Semedi Pujo. 2008. "Sejarah Demak Matahari Terbit Di Glagah Wangi." *Demak: Kantor Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Demak*.
- Khamadi, Khamadi. 2015. "Analisis Tampilan Visual Game Super Mario Bros Dalam Kajian Persepsi Visual Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 1 (02): 98–109.
- Khamadi, Khamadi, and Abi Senoprabowo. 2018. "Adaptasi Permainan Tradisional Mul-Mulan Ke Dalam Perancangan Game Design Document." *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 4 (01): 100–118.
- . 2021. "Pengembangan Desain Karakter Komik Warak Ngendog Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal." *Jurnal Bahasa Rupa* 4 (2): 186–95. <https://doi.org/10.31598/BAHASARUPA.V4I2.826>.
- Limbong, Tonni, and Janner Simarmata. 2020. *Media Dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Saifudin, Moch. 2019. "Jaga Pengelola Pasar Rakyat Grebeg Besar Demak Tak Rugi, Satpol PP Bakal Bersihkan PKL." *Jateng.Tribunnews.Com*, 2019.
- Senoprabowo, Abi, Khamadi Khamadi, and Yumna Anindya Septiani. 2021. "Komik Digital Warak Ngendog Untuk Memperkenalkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Anak Di Kota Semarang." In *SEMINAR NASIONAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL Meneguhkan Peran Perguruan Tinggi Dalam Pemulihan Ekonomi Pasca Pandemi COVID-19*, 2808:1.
- Sugiyono, Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfa Beta.
- Suyanto, Bagong, and Sutinah. 2013. *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*. 3rd ed. Jakarta: Prenada Media Group.
- Timbowo, Deify. 2016. "Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi)." *ACTA DIURNA KOMUNIKASI* 5 (2).
- Ulumuddin, Dimas Irawan Ihya, and Abi Senoprabowo. 2020. "Rekomendasi Desain User Interface pada Website Laporan Hendi untuk Meningkatkan User Experience Pengguna." *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan* 5 (2): 302–22. <https://doi.org/10.25124/DEMANDIA.V5I2.2345>.
- Yanuarsari, Dzuha Hening, and Erisa Adyati Rahmasari. 2018. "Diagnosa Model Player Experience Pada Konteks Dasar User Experience Game" Belajar Huruf Angka Balita." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 4 (01): 84–99.

