

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil merancang dan mengimplementasikan aset 3D bergaya low poly dari tujuh situs bersejarah peninggalan Kerajaan Singasari—Candi Singosari, Stupa Sumberawan, Candi Kidal, Candi Jawi, Candi Jago, Arca Muka Kala, dan Candi Penataran—ke dalam media Augmented Reality (AR) berbasis platform Fectar. Proses perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan akurasi historis, konteks arsitektural, serta optimasi teknis untuk memastikan media dapat diakses dengan lancar pada perangkat seluler. Uji coba yang melibatkan ahli sejarah dan desainer 3D menunjukkan bahwa aset yang dibuat sudah sesuai secara visual dan teknis, meskipun terdapat saran penyempurnaan pada detail tekstur dan elemen lingkungan pendukung.

Penggunaan media digital seperti pada Augmented Reality (AR) menggunakan software “Fectar” memiliki kelebihan dengan menampilkan objek tiga dimensi pada situs-situs bersejarah. Penggunaan audio yang memberikan penjelasan seputar objek yang ditampilkan dipilih mengingat minat baca masyarakat yang rendah, sehingga audiens tidak perlu lagi membaca. Merancang aset-aset 3D yang nantinya akan dikembangkan pada media imersif.

5.2 Saran

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa kombinasi dari pemodelan 3D bergaya low poly dengan teknologi Augmented Reality (AR) terbukti mampu menjadi media pengenalan sejarah yang sesuai dengan target audiens. Melalui media ini, pengguna dapat mengenali situs bersejarah peninggalan kerajaan Singasari secara interaktif, memvisualisasikan detail arsitektur candi dalam bentuk digital yang sederhana tetapi dapat mempresentasikan bentuk aslinya, serta memperoleh informasi kontekstual yang diperkaya dengan narasi audio. Pendekatan ini dinilai mampu mengatasi keterbatasan akses fisik ke lokasi situs

bersejarah, khususnya bagi siswa sekolah yang memiliki kendala untuk melakukan kunjungan langsung ke museum atau situs bersejarah. Berdasarkan hasil uji coba yang melibatkan tenaga ahli yaitu kepada Denny Hendrifika (Founder CV. Anvaya Studio dan Ketua MGMP SMK Animasi di Malang) dan Achmad Faizal S (3D Illustrator di koperasi let's play studio) guna menguji kesesuaian aset 3d secara teknis, ditemukan bahwa kesesuaian antara bentuk asli dengan aset digital yang dirancang telah mencapai tingkat kemiripan yang memadai untuk mewakili objek penelitian sehingga dapat digunakan sebagai representasi visual. Implementasi media immersive ini juga dinilai berhasil dalam menyajikan informasi yang relevan, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk harapan kedepannya, pengembangan media immersive ini diharapkan tidak hanya dapat dimanfaatkan sebagai sarana memperkenalkan peninggalan bersejarah Kerajaan Singasari, tetapi juga membuka peluang berkolaborasi guna mewujudkan media sejenis dengan tema sejarah lain atau topik pembelajaran yang sesuai.