

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Setiap panil relief Candi Borobudur menampilkan penafsiran visual dari cerita dalam kitab-kitab Buddha. Namun relief Candi Borobudur mengalami pelapukan akibat dari terkena cuaca, sentuhan manusia, dan pelapukan alami. Hal ini membuat relief semakin sulit untuk dilihat dan dipahami orang awam. Pondasi Borobudur juga semakin tenggelam sehingga Borobudur terancam tenggelam. Relief Borobudur berbentuk 2D+, sehingga belum ada penafsiran visual berupa trimatra atau tiga dimensi. Berdasarkan masalah tersebut penulis menawarkan solusi berupa penafsiran trimatra yang dapat memberikan pengalaman bagi masyarakat untuk melihat relief Candi Borobudur dari sudut pandang 3D tanpa melihat relief secara langsung, sekaligus dapat digunakan untuk merevitalisasi relief Candi Borobudur dalam bentuk digital. Tafsir trimatra yang dibuat memperhatikan identifikasi serta tata ruang nya agar lebih jelas.

Penulis menemukan sebuah metode bernama *Formal Linear Perspective* yang bisa digunakan untuk menafsirkan tata ruang relief Candi Borobudur. Penulis menggunakan perbandingan tinggi badan orang Jawa Kuno yang ada dalam relief *On Ship on Shore* untuk menguji coba perhitungan jarak menggunakan metode *Formal Linear Perspective* dan penafsiran ini menemukan perhitungan jarak antar orang yang terlihat dalam relief. Hasil perhitungan jarak tersebut kemudian penulis implementasikan ke dalam aplikasi Blender 3D dalam bentuk kotak yang mewakili lebar dan panjang perhitungan jarak, dan penulis bisa meletakkan objek-objek 3D pada ujung dari panjang dan lebar kotak tersebut. Metode ini hanya bisa digunakan pada relief yang memiliki variabel berupa penggambaran orang dengan tinggi yang berbeda akibat dari perbedaan jarak. Relief yang tidak memiliki variabel tersebut dapat menggunakan metode proyeksi ortografik. Hasil dari implementasi 3D kemudian penulis beri warna dan tekstur untuk memperjelas tampilan setiap objeknya.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa saran atau masukan yang ingin penulis utarakan kepada peneliti lain yang juga sedang meneliti mengenai topik yang serupa dengan penulis.

1. Karena data mengenai identifikasi relief Borobudur tidak banyak dan terkadang berbeda-beda jawabannya, maka perlu dilakukan *cross-check* untuk menghindari mendapatkan data yang salah.
2. Penelitian ini perlu riset yang banyak, sehingga akan memakan banyak waktu di pencarian data. Gunakan waktu secara efisien agar masih ada waktu untuk perancangan karya.
3. Diperlukan skill dalam pembuatan aset 3D apabila hasil perancangan yang dibuat berupa 3D karena ada banyak sekali karakter, lingkungan flora fauna, dan objek lainnya. Menguasai aplikasi yang dibutuhkan juga dapat mempercepat proses perancangan.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA