

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Museum Fatahillah menyimpan berbagai koleksi dan artefak dari masa penjajahan yang menceritakan perkembangan kota Jakarta dari masa penjajahan. Penjara bawah tanah yang merupakan salah satu daya tarik utama dari museum ini menjadi simbol penderitaan tahanan di era kolonial. Namun, tidak terdapat media informasi mengenai penjara tersebut di sepanjang area museum. Sehingga, pengunjung kurang mendapatkan akses informasi mengenai konteks sejarah pada ruang penjara bawah tanah dan sistem hukum yang digunakan pada masa itu.

Oleh karena itu, penulis merancang media informasi dengan menggabungkan teknologi imersif dan interaktif sehingga menghasilkan perancangan *spatial augmented reality* pada ruang penjara bawah tanah Museum Fatahillah sebagai solusi dari permasalahan tersebut. *Spatial Augmented Reality* dirancang untuk menyediakan informasi mengenai nilai historis yang terdapat pada ruang penjara bawah tanah Museum Fatahillah melalui penggunaan proyeksi visual sekaligus menciptakan pengalaman edukatif yang merangsang berbagai indra manusia seperti *visual perception*, *auditory perception*, dan *haptic perception*. Proyeksi visual akan memperlihatkan rekonstruksi ulang suasana ruang penjara dan pejuang kemerdekaan sebagai tahanan dengan menambahkan informasi mengenai kondisi ruangan, kondisi sanitasi, dan kondisi tahanan pada masa penjajahan untuk menyampaikan narasi sejarah. Sistem interaktivitas *hand-tracking* ditambahkan agar pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan elemen visual dan narasi sejarah yang ditampilkan.

Melalui strategi ini, Museum Fatahillah tidak hanya menjawab permasalahan media informasi pada ruang penjara bawah tanah, tetapi juga memperkuat fungsinya sebagai institusi edukasi dan pelestarian sejarah sekaligus memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi teknologi untuk mendukung pengalaman edukasi yang lebih modern.

## 5.2 Saran

Dalam perancangan *spatial augmented reality*, penulis melalui tahapan yang panjang. Akan tetapi, dalam proses menjalani tiap tahapan tersebut, terdapat beberapa kendala sulit yang dialami penulis. Kendala ini secara garis besar diakibatkan karena rancangan tugas akhir penulis termasuk ke dalam *new media* yang pasarnya masih belum sepenuhnya terbentuk di Indonesia. Pertama, penulis sulit untuk menentukan logika dasar dalam memprogram interaktifitas pada media yang diangkat. Ditambah lagi, kurangnya tutorial spesifik dalam penggunaan *software* dan pengaplikasiannya. Sehingga, penulis melalui banyak proses *trial and error* untuk mendapatkan *output* yang diinginkan dan sesuai dengan target audiens.

Kemudian, aksesibilitas dalam menjalankan proses perancangan *spatial augmented reality* masih minim. Contohnya, saat *prototype day*, penulis tidak dapat menggunakan proyektor untuk menunjukkan hasil rancangan penulis karena ruang yang terbatas dan jumlah pengunjung yang ramai. Akibatnya, sensor kerap mendeteksi tangan pengunjung lainnya dan hasil percobaan *prototype* menjadi kurang maksimal. Saat awal mendaftar menjadi peserta *prototype day*, penulis juga tidak menemukan opsi yang sesuai dengan kategori media yang dirancang penulis.

Berdasarkan pengalaman tersebut, penulis menyarankan universitas agar lebih mengakomodasi untuk rancangan *new media* kedepannya. Hal ini dapat berupa penambahan ruangan serta alat-alat khusus yang mendukung perancangan *new media*. Bagi peneliti lain, penulis menyarankan untuk selalu terbuka dengan potensi-potensi *new media* yang dapat menjadi solusi baru bagi penelitian yang dijalankan. Dikarenakan pasarnya yang belum terlalu besar di Indonesia, peneliti lain yang tertarik disarankan agar mengakses jurnal luar negeri dan diharapkan terus mencoba walaupun mungkin akan banyak melalui proses *trial and error*.

Laporan penelitian ini bersifat terbuka sebagai referensi penelitian kedepannya, terutama bagi perancangan *new media* berupa *spatial augmented reality* di museum. Perancangan ini diharapkan dapat membantu menambah perspektif, pengetahuan, serta mengembangkan penelitian bagi universitas khususnya mengenai perancangan *spatial augmented reality* sebagai media informasi di museum.