

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Buku *pop-up Augmented Reality* (AR) berjudul "Sejarah Pembangunan Borobudur" dirancang untuk menjawab beberapa tantangan utama terkait aksesibilitas dan pemahaman masyarakat terhadap sejarah pembangunan Candi Borobudur. Dengan adanya pembatasan akses ke situs Borobudur, masyarakat semakin sulit untuk mengetahui isi dan sejarah yang terkandung di dalamnya. Selain itu, pemahaman sejarah Borobudur sering kali hanya bersifat dasar dan kurang mendalam, terutama menyangkut filosofi pembangunan serta nilai-nilai budaya yang diabadikan dalam relief dan struktur candi. Penyajian sejarah Borobudur yang selama ini hanya tersedia dalam bentuk tulisan seperti buku dan jurnal akademik juga menjadi kendala, karena banyak media tersebut sulit diakses oleh khalayak luas, terutama generasi muda.

Buku *pop-up* AR ini hadir sebagai media alternatif yang memadukan elemen fisik berupa desain *pop-up* dengan teknologi digital AR untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami. Melalui pengumpulan data dari ahli, kuesioner audiens, dan observasi langsung ke situs Borobudur, konten dan visual buku ini dikembangkan secara akurat dan relevan. Pengujian awal menunjukkan bahwa penggabungan elemen *pop-up* dan AR tidak hanya meningkatkan ketertarikan audiens terhadap sejarah Borobudur, tetapi juga mempermudah mereka dalam memahami materi yang kompleks, seperti teknik konstruksi batu andesit, filosofi mandala, dan sejarah Dinasti Syailendra.

Buku ini merupakan media untuk menyampaikan sejarah pembangunan Borobudur dapat disampaikan kepada masyarakat dengan cara yang lebih mudah diakses dan lebih menarik dibandingkan media

konvensional. Penggunaan AR memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi sejarah Borobudur secara visual dan mendalam, meskipun tidak dapat mengakses situs candi secara langsung. Buku ini tidak hanya memberikan nilai edukatif, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda, untuk lebih menghargai dan melestarikan warisan budaya Indonesia yang diakui dunia.

Oleh karena itu, buku *pop-up AR* ini diharapkan menjadi solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan akses dan kurangnya pemahaman mendalam tentang sejarah pembangunan Borobudur, sekaligus menjadi inspirasi bagi media edukasi berbasis budaya lainnya.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan proses perancangan buku *pop-up Augmented Reality (AR)* berjudul "Sejarah Pembangunan Borobudur", terdapat beberapa saran dari penulis yang dapat menjadi panduan untuk penelitian atau proyek serupa di masa mendatang, baik dari segi teoritis maupun praktis:

1. Saran Teoritis

- a. Penelitian lebih lanjut dapat meninjau aspek sejarah Borobudur yang lebih mendalam, seperti filosofi dan simbolisme relief, untuk memberikan konteks yang lebih kaya dalam konten buku.
- b. Sebaiknya dilakukan kajian tambahan mengenai perkembangan teknologi AR dalam media pendidikan, sehingga dapat memanfaatkan fitur-fitur terkini untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
- c. Menyertakan studi tentang respons audiens terhadap media interaktif seperti *pop-up book AR*, guna memperoleh data empiris yang dapat digunakan untuk pengembangan produk serupa di masa depan.

2. Saran Praktis

- a. Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut pada elemen visual dan interaktif AR, seperti animasi atau narasi audio yang lebih kompleks, untuk memperkaya pengalaman belajar pengguna.
- b. Sebaiknya buku ini dirancang dengan variasi tema, seperti topik lain tentang warisan budaya Indonesia, agar dapat memperluas dampak edukasi di kalangan masyarakat.
- c. Disarankan untuk mengembangkan edisi multibahasa, seperti bahasa Inggris, agar buku ini dapat diakses oleh audiens internasional dan mendukung promosi budaya Indonesia ke dunia global.
- d. Penggunaan media promosi tambahan seperti video teaser, demo AR, atau integrasi dengan media sosial dapat membantu memperkenalkan buku ini kepada target audiens yang lebih luas.
- e. Sebaiknya dilakukan uji coba yang lebih luas terhadap buku ini dengan melibatkan berbagai kelompok usia dan latar belakang pendidikan, untuk mendapatkan masukan yang lebih beragam terkait efektivitas buku.

Dengan saran-saran ini, diharapkan buku *pop-up Augmented Reality* mengenai sejarah pembangunan Borobudur dapat terus dikembangkan menjadi media edukasi yang lebih komprehensif, menarik, dan efektif.