

## V. PENUTUP

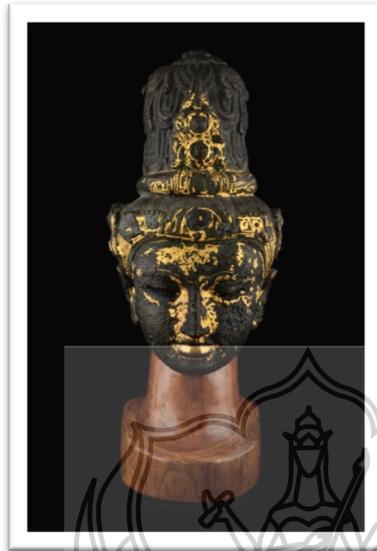
### A. KESIMPULAN

Setelah penulis melalui proses yang panjang dalam menyelesaikan tugas akhir dengan judul Replikasi Digital Koleksi Museum Sonobudoo Yogyakarta Melalui Penciptaan Fotografi dengan Metode Orbit 360 Derajat, penulis telah membuktikan dan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dan produksi karya ini mencapai hasil yang ideal dan sesuai dengan yang diharapkan.

Digital replikasi terhadap koleksi Museum Sonobudoyo akan menjadi suatu solusi yang ideal dalam membantu menjaga dan melestarikan artefak sejarah yang sangat berharga. Metode ini juga dapat menghadirkan visual secara interaktif dan menarik. Sehingga pengunjung akan mendapatkan pengalaman visual yang lebih dekat dengan koleksi museum. Dari sisi keamanan museum dapat menampilkan koleksi berharganya tanpa harus menghadirkan objek aslinya secara langsung. Secara akses museum pun dapat membuat suatu akses terhadap visual replikasi artefaknya baik secara daring (*online*) dan luring (*offline*).

Penciptaan visual menggunakan metode fotografi orbit 360 derajat menghasilkan suatu replikasi berupa bentuk visual keruangan terhadap objek yang difoto, sehingga penikmat visual merasakan suatu impresi bentuk objek tiga dimensi secara digital. Produk penciptaan ini adalah berupa data foto yang dirangkai menggunakan metode pemrograman *Hyper Text Mark-up Language (HTML)*. Metode ini menghasilkan suatu bentuk visual digital secara interaktif.

Pada tahap penciptaan karya penulis telah mencoba membuat foto menggunakan dua latar belakang yang berbeda yaitu warna putih dan hitam. Ilustrasi nya sebagai berikut;



Gambar 102. Artefak Kepala Tara (background Hitam)



Gambar 103. Artefak Kepala Tara (background Putih)

Pada foto dengan latar *background* hitam menghasilkan foto yang nampak lebih kontras. Sehingga menghasilkan impresi yang lebih dalam secara keruangan. Secara data, foto dengan background hitam menghasilkan besaran data yang lebih ringan. Hal tersebut diakibatkan dari nilai piksel yang berwarna hitam pekat memiliki nilai biner “0” sehingga data yang terakumulasi dalam satu *frame* hanya data objek yang terlihat. Secara *display* digital menggunakan *LED panel*, foto dengan latar belakang hitam lebih ramah terhadap perangkat *display* sehingga perangkat akan lebih bertahan lama apabila digunakan secara terus menerus. Namun foto yang menggunakan latar belakang hitam memiliki kelemahan terhadap detail objek yang difoto. Hal tersebut diakibatkan dari tingkat kontras yang tinggi sehingga detail tertentu akan samar.

Foto dengan latar belakang putih menghasilkan foto dengan detail yang lebih terlihat. Hal tersebut diakibatkan dari tingkat kontras yang rendah. Sehingga foto dengan latar belakang putih akan menjadi ideal untuk kepentingan observasi secara penelitian, namun foto dengan latar belakang putih memiliki kecenderungan kurang ramah terhadap perangkat *display* apabila digunakan secara terus menerus. Hal tersebut disebabkan oleh *piksel* putih membutuhkan energi listrik yang lebih besar untuk memancarkan cahaya dan menghasilkan panas yang akan berdampak pada media *display*.

Pada tahap perancangan Instrumen *Prototipe I, Prototipe II dan Prototipe III*, telah didapati bahwa instrumen mekanis dan robotika ini menghasilkan suatu putaran sudut pengambilan gambar secara terukur dan presisi sehingga foto yang dihasilkan memiliki kesamaan secara jarak dan sudut putar. Pada tahap lanjut instrumen ini masih dalam tahap pengembangan yang lebih ideal.

## **B. SARAN**

Metode Replikasi Koleksi Museum Sonobudoyo Yogyakarta Melalui Penciptaan Fotografi dengan Metode Orbit 360 derajat merupakan suatu metode yang masih dapat dikembangkan dari berbagai aspek. Diharapkan metode ini dapat diimplementasikan di Museum Sonobudoyo dan museum lainnya yang ada di Indonesia. Secara teknis fotografi, penciptaan ini perlu dikaji lagi lebih dalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilion Saputra, Yoga. (Agustus 2015) “Implementasi *augmented reality (AR)* Pada Fossil Purbakala di Museum Geologi Bandung”. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, Edisi I, Volume I .Teknik Informatika, Bandung.
- Benjamin, Walter. 2014. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. London: Macat International LTD
- Brahim Nini, 2011“*Full Control of Virtual Objects Manipulation Based on the Images of Real Ones*”, The International Journal of Virtual Reality, Larbi Ben M'hidi University, Constantine road, PB No 358, Oum El-Bouaghi, 04000 Algeria.51-60
- Eco, Umberto. 2004. Tamasya dalam Hyperrealities (terjemahan Iskandar Zulkarnaen). Yogyakarta: Jalasutra. Jurnal SAINTIKOM, Vol. 10 / No. 3 / September.
- Maynard Patrick, 1997 “*The Engine of Visualization*”, Cornell University Press, New York.
- M. Romli, Asep Syamsul, 2012, *Jurnalistik Online: Panduan Mengelola Media Online*. Bandung: Nuansa.
- Ni'am, Moch Nailun, 2014, *Proses Terbentuknya Komunitas Virtual Menjadi Sosial Melalui Media Baru: Studi Etnografi Terbentuknya Komunitas Pecinta Fotografi Molonesia Menuju Komunitas Sosial Melalui Aplikasi Molome*, Surabaya
- Parmadi Budiprasetyo, 2012 “Membuat foto panorama dengan Photo Stitching, Photography”, Gramedia, Jakarta.
- Suyanto, M, 2003 *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta
- Triyono, Joko. (Agustus 2012) “Replikasi Untuk Meningkatkan Kinerja dan Ketersediaan Data (Study Kasus Sistem Informasi Akademik)”. Jurnal Teknologi Technoscience ISSN 1979-8415. Volume 5, No.1, Yogyakarta.
- Yogi Piskonata, M Suyanto, Amir Fatah Sofyan. (Mei 2015) “Pemodelan Data Arkeologi Berbasis Animasi Menggunakan Teknik Fotografi 360 Derajat”. Jurnal Arkeologi, VII, Nomor 1, Yogyakarta.
- Yunita Syahfitri, 2011 *Teknik Film Animasi dalam Dalam Dunia Komputer*.