

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 KESIMPULAN HASIL PENELITIAN

Digitalisasi sebuah lanskap dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya menggunakan *Unreal Engine 4.27*. *Unreal Engine 4.27* menawarkan proyeksi virtual yang baik dengan fitur lanskap yang mendukung untuk cakupan wilayah luas. Tentunya *Unreal Engine 4.27* tidak dapat memproses segala data mentah yang penulis ingin sampaikan, oleh sebab itu maka diperlukan aplikasi pendukung untuk melakukan hal ini.

Karakteristik lanskap yang terdapat pada Kawasan Percandian Muara Takus terdiri dari Sungai Kampar, Bukit Katangka, kawasan hutan sekitar, dan perbukitan di cakrawala sejauh mata memandang. Karakter ini telah berubah jauh dari yang pernah ada pada masa sebelumnya, dan hal ini disebabkan oleh eksploitasi manusia kepada lanskap kawasan ini. Penggunaan *Unreal Engine 4.27* berupaya agar tetap dapat menampilkan visualisasi lanskap yang masih asri dan asli. Beberapa aplikasi juga turut digunakan seperti QGis dan *Blender*.

Penggunaan aplikasi QGis dalam menunjang kebutuhan data mentah kawasan sangat dibutuhkan, pemindahan data dan kemudian penggunaan teknik *tracing* pada saat menggambaran lanskap virtual pada *Unreal Engine 4.27*

adalah proses yang tidak bisa dilewati. *Blender* berperan sebagai aplikasi *3D modelling* yang berkontribusi untuk menggambarkan bagaimana struktur Candi Muara Takus serta komponen lainnya. Tentunya proses *3D modelling* ini dibarengi

dengan referensi terdahulu agar dapat menggambarkan bagaimana bentuk Candi-candi ini pada saat masih digunakan.

Didapati sebuah hasil akhir yang berupaya untuk menghubungkan antara arkeologi dan teknologi. Penyampaian kehendak penulis terhadap sebuah hasil akhir yang didapatkan tertuang pada coretan dan penggambaran pada lanskap virtual *Unreal Engine 4.27*. Berbagai penggambaran ini berdasar dari interpretasi penulis terhadap beberapa peta yang digunakan untuk menggambarkan lanskap virtual. Lanskap ini juga digambarkan supaya orang-orang dapat merasakan kembali lanskap yang kini telah hilang, berbagai perasaan yang dahulu mungkin orang-orang rasakan ketika menyusuri Sungai Kampar.

## **5.2 SARAN**

Penelitian ini menggunakan data pustaka yang berasal dari berbagai masa untuk diinterpretasi. Penggunaan data pustaka yang dianggap lebih inferior, maka dari itu penelitian lebih lanjut diharapkan dapat menggunakan data langsung mengenai bentuk muka lahan, hidrologi, serta cakupan geografis di lapangan agar dapat menginterpretasikan lanskap yang lebih detail dan akurat.

Penelitian lebih lanjut juga diharapkan agar arkeologi digital tetap berkembang dengan lebih baik. Proses digitalisasi memerlukan waktu yang cukup lama untuk dipelajari, dibarengi dengan penggunaan berbagai aplikasi untuk membantu tujuan penulis kali ini. Penelitian kali ini hanya terbatas pada rekonstruksi lanskap beserta komponen kecil yang menyertainya. Fauna, pola hidup manusia serta cara beribadah dapat menjadi topik penelitian selanjutnya pada wilayah terkait yang bertujuan untuk memperkaya narasi Candi Muara Takus dimasa depan.