

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dengan memperhatikan uraian penelitian, hasil temuan penelitian dan pembahasan mengenai perencanaan program interpretasi sejarah bangunan, maka penelitian ini dapat peneliti simpulkan.

1. Potensi dan daya tarik wisata yang dapat menjadi sumberdaya interpretasi yaitu terdapat 9 elemen diantaranya, Arca Buddha, Relief, Stupa, Keben, Arca Singa, Antefik, Ojief, Kala, dan Makara. Interpretasi tersebut terbagi menjadi 2 kategori yaitu, kategori elemen utama dan kategori elemen pendukung yang didapat berdasarkan hasil penilaian.
2. Sasaran dalam program media interpretasi, berikut ini adalah karakteristik pengunjung candi Borobudur yang berusia 16-25 tahun dengan tingkat pendidikan SMA sebagai mahasiswa yang berasal masih dari Pulau Jawa, memiliki motivasi berlibur serta memiliki harapan adanya informasi sejarah candi yang dapat diakses dengan mudah.
3. Konsep media interpretasi yang sesuai dengan objek dan karakteristik pengunjung Taman Wisata Candi Borobudur tersaji dalam konsep *E-Leaflet* yang dikemas dalam bentuk *QR Code* yang dilengkapi dengan titik posisi objek yang diinterpretasikan sehingga pengunjung dapat mengetahui konten dari titik posisi yang dituju.

Setelah dibuatnya *E-Leaflet* di Taman Wisata Candi Borobudur sebagai salah satu bahan edukasi para pengunjung diharapkan pengunjung yang datang ke kawasan tersebut dapat lebih mengenal, memahami dan mengapresiasi setiap warisan budaya yang ditinggalkan. Ikut berpartisipasi dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya tersebut.

5.2. Rekomendasi

Sesuai dengan tujuan penelitian dan perencanaan program interpretasi ini untuk menghasilkan suatu media yang tepat untuk memfasilitasi sekaligus membantu pengunjung dalam meningkatkan pengetahuan mengenai warisan budaya salah satunya adalah candi Borobudur. Berikut ini beberapa rekomendasi disampaikan hasil penelitian.

1. Pengelola diharapkan membuat media interpretasi berdasarkan dari kebutuhan dan preferensi pengunjung terhadap salah satu media interpretasi *non-personal* yaitu *Digital Interpretation* yang ingin diterapkan di Taman Wisata Candi Borobudur, sehingga dapat memenuhi harapan untuk mendapatkan informasi tentang sejarah candi Borobudur. Diharapkan dengan segeranya diberlakukan *system* ini, kelengkapan informasi dan penyampaian informasi menjadi lebih baik sehingga kesadaran dari seluruh pihak, baik pengelola dan pengunjung akan pentingnya menjaga kelestarian objek di kawasan ini segera terwujud.
2. Menyusun strategi pengenalan dan promosi mengenai nilai sejarah candi Borobudur melalui *E-Leaflet* agar dapat diterima dan digunakan oleh pengunjung candi Borobudur.
3. Design dan konten dalam *E-Leaflet* dibuat semenarik mungkin dengan tujuan agar pengunjung memiliki ketertarikan untuk membaca.
4. Penelitian ini merupakan langkah awal dalam perencanaan media interpretasi untuk sarana dalam meningkatkan wawasan atau pengetahuan pengunjung sehingga penelitian ini belum terlalu mendalam. Sebaiknya dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai potensi daya tarik wisata selain bangunan candi, sehingga dapat tersampaikan kepada pengunjung dan melengkapi segala kekurangan dari program media interpretasi.

Untuk mengenalkan Candi Borobudur, tidak harus memberikan materi dalam bentuk buku ataupun pelajaran secara formal. Menyelenggarakan wisata sejarah dengan menggunakan media interpretasi untuk mengenalkan serangkaian

peninggalan sejarah beserta peristiwanya merupakan salah satu cara yang menarik bagi pengunjung yang berkunjung ke kawasan tersebut.

Keberadaan kawasan bersejarah seperti Candi Borobudur dapat menjadi objek daya tarik wisata sejarah. Potensi yang berupa peninggalan sejarah dan kisah peristiwa sejarahnya dapat dijadikan daya tarik wisata tanpa harus mengeksploitasi atau merusak lingkungan sekitarnya.