

BAB VI

Kesimpulan Dan Saran

6.1 Kesimpulan

Elemen desain yang harus dibuat kembali pada lingkungan virtual berupa elemen desain yang ikonik atau unik pada bangunan jaman dulu, bangunan dengan gaya arsitektur yang dimiliki oleh bangunan pada jaman dulu, gaya dan tipe dari jalan yang ada pada area yang ingin di buat kembali, dan juga signage dan juga artifak dari jaman yang ingin dibuat kembali. Kita dapat membuat pengguna mengalami nostalgia kolektif pada lingkungan virtual dengan cara membuat mereka menjelajahi area yang memiliki bangunan ikonik yang telah dibuat kembali pada lingkungan virtual, dengan membuat pengguna memiliki kebebasan untuk melihat hal-hal yang berbeda, hal ini membolehkan mereka untuk menuju dan berinteraksi dengan hal yang mengingatkan mereka akan masa lalu mereka.

Pengguna dapat merasakan identitas dari suatu tempat dengan cara mengamati dan berinteraksi dengan elemen fisik dan kultural yang telah diperoleh dari proses wawancara yang telah dibuat dengan tujuan untuk mengidentifikasi hal-hal yang dari masa lalu responden yang dapat membuat mereka mengingat masa lalu. Elemen yang telah ter-identifikasi ini akan dibuat pada lingkungan virtual dan sebagai bagian dari lingkungan virtual.

Dengan membuat lingkungan virtual yang memiliki desain dari elemen-elemen unik yang telah diambil dari Kota Surabaya pada tahun 1970-an, kita dapat membuat suatu lingkungan virtual yang dapat membuat sekelompok orang yang pernah menempati kota itu pada waktu itu juga untuk mengalami perasaan nostalgia kolektif. Elemen yang telah dibuat kembali ini dapat dibagi menjadi 2 bagian, yaitu elemen fisik dan juga kultural Kesimpulan ini telah ditarik karena respons dari responden yang telah menggunakan lingkungan virtual ini adalah mereka dapat mengingat bangunan yang ada pada lingkungan virtual ini, dan mengingat kembali

kejadian yang telah terjadi pada tempat itu, atau saat mereka melihat suatu benda yang mengingatkan mereka akan waktu dimana mereka memakai benda tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka.

6.2 Saran

Proses pencarian informasi diluar dari proses wawancara memiliki limitasi dalam mencari gambar referensi yang memiliki informasi jelas tentang bagaimana suatu bangunan selain bangunan yang memiliki signifikansi sejarah yang penting, hal ini membuat proses pencarian data sulit, jika peneliti pada masa depan ingin membuat suatu lingkungan virtual dengan tujuan serupa, disarankan untuk mencari sumber yang lebih luas lagi agar dapat menghasilkan lingkungan yang lebih serupa dengan area yang ingin di restorasi.

Akurasi data dari proses wawancara juga harus menjadi sesuatu yang dipertimbangkan, karena ingatan dari responden tidak akan selalu akurat, hal ini dapat membuat lingkungan virtual yang telah dibuat tidak terlalu akurat dalam hal jangka waktu yang diinginkan, peneliti pada masa depan diharapkan untuk melakukan proses wawancara kepada lebih banyak responden jika memungkinkan, dan juga untuk melakukan riset tentang hasil wawancara yang telah diperoleh untuk memastikan ketepatan dari informasi yang telah didapatkan.

Proses desain lingkungan virtual pada penelitian ini harus mengingat limitasi performa dari perangkat oculus, yang membuat proses modelling memiliki keterbatasan yang spesifik seperti limitasi kompleksitas dari model, atau level detail dari suatu model. Karena limitasi tersebut kita harus memfokuskan diri kepada hal-hal yang penting seperti bentuk dan warna dari suatu bangunan, dan tidak mementingkan hal-hal yang tidak signifikan.

Penambahan tutorial cara memakai perangkat adalah satu elemen yang penting, karena itu membantu pengguna untuk mengalami lingkungan ini secara mandiri,

dan meningkatkan tingkat imersi mereka. Kita juga harus pertimbangkan subjek dari penelitian ini yaitu lansia, lansia sudah tidak memiliki kemampuan kognisi telah menurun, dengan membuat lingkungan yang lebih mudah untuk dijelajahi dan dialami.

