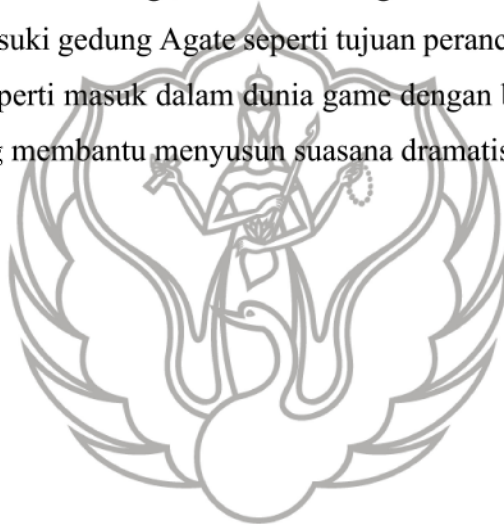


BAB V

Penutup

A. Kesimpulan

Agate Internasional *Video Game developer* merupakan perusahaan *game* yang berkelas internasional yang bermarkas di Bandung , Jawa Barat. Pada perancangan Agate Internasional *Video Game Developer* telah menerapkan unsur pengenalan metaverse pada era saat ini. Dengan mengusung Konsep Metaverse perancangan Agate ingin membangun suasana dengan menghadirkan teknologi - teknologi terbaru dalam dunia *game*. Dengan didukung gaya *futuristic* konsep ini semakin terasa akan aura *futuristic* dan teknologi, serta membangun suasana keseruan ketegangan saat memasuki gedung Agate seperti tujuan perancangan ingin membangun suasana seperti masuk dalam dunia *game* dengan berbagai macam ambient lights yang membantu menyusun suasana dramatis pada setiap ruang.



B. Saran.

1. Hasil Perancangan Agate Internasional *Video Game Developer* ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi tuntunan pembelajaran bagi mahasiswa khususnya Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta Kedepannya.
2. Dalam hasil Perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi desainer interior lainnya di Indonesia mengenai pemahaman seputar perancangan Agate Internasional *Video Game Developer*



DAFTAR PUSTAKA

- Astanto , S.B. (2013). Evaluasi Paska-Huni Terhadap Desain Interior Kelompok Bermain Di Yogyakarta.
- Ching, Francis DK. (1996). Arsitektur Bentuk, Ruang dan Susunannya. Jakarta: Erlangga
- Company. Kilmer, R. K. (2014). Designing Interior. Canada: John Wiley and Sons.
- Honggowidjaja , S.P. (2017). pengaruh signifikan tata cahaya pada desain interior.
- Kilmer, R. (2002). Designing Interior. California: Wadsworth Publishing
- Kilmer, Rosemary & Kilmer, W. O. (2014). Designing Interiors. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Kilmer, W. O., & Kilmer, R. (1992). Designing Interiors
- Newswire.2014. "Ini Dia Sejarah Hadirnya Studio Game Terbesar di Indonesia, Agate". Bsnis.com.(diakses penulis pada tanggal 14 November 2020, jam 13.25 WIB)
- Neufert, E. (2002). Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33. Jakarta: Erlangga
- Panero, Julius. (2003). Human Dimension & Interior Space. Jakarta : Erlangga.
- Permatasari, Nugroho. (2019). Kajian Desain Interior Ruang Tunggu Cip Lounge Bandara Di Indonesia