

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Setelah dilakukan kajian dari berbagai sumber mengenai simulasi komputer dan melakukan uji kebenaran, kemudian data yang diperoleh dianalisis. Hasil analisis data menemukan bahwa simulasi komputer sudah dapat mewakili objek sebenarnya yang ada di lapangan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah :

1. Gambar visual dengan menggunakan simulasi komputer dapat mewakili objek sebenarnya.

Penggunaan simulasi komputer untuk menggambarkan interior sebuah ruangan dapat diterima, karena impresi yang ada pada gambar tersebut sudah mewakili objek sebenarnya yang ada di lapangan.

2. Terdapat perbedaan impresi malam hari dan siang hari pada simulasi komputer.

Pada siang hari terdapat perbedaan yang signifikan antara impresi siang hari terhadap gambar simulasi komputer dan impresi terhadap foto, sedangkan pada malam hari tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara impresi malam hari gambar simulasi komputer dan impresi terhadap foto.

- 3. Terdapat perbedaan impresi antara responden yang lahir di pulau Jawa dan responden yang lahir di luar pulau Jawa terhadap simulasi komputer.**

Impresi atas gambar simulasi komputer kelompok daerah asal luar Jawa menunjukkan angka impresi yang lebih besar dibanding kelompok asal Jawa.

- 4. Faktor pendukung utama yang mendukung gambar visual dengan menggunakan simulasi komputer adalah:**

- a. Menggunakan tata cahaya pada malam hari.
- b. Bayangan yang sesuai dengan kenyataan (Realis).
- c. Pencahayaan yang sesuai dengan kenyataan (Realis).

B. SARAN

1. Bagi peneliti lain

Untuk dapat mencapai hasil dan memberi manfaat maksimal bagi publik, maka penelitian bidang desain yang selalu terkait dengan bidang lain seperti sosial, budaya, teknologi, maka disarankan penelitian dilakukan bersama dengan peneliti dari bidang lain yang terkait.

Penelitian ini juga dapat dikembangkan dalam objek dan ruang yang berbeda, tentang warna, material dan lain sebagainya.

2. Bagi desainer interior

Uraian dalam penelitian ini dapat memberi acuan bagi desainer interior, yang berkeinginan untuk menggali lebih dalam tentang teknologi dalam hal ini simulasi komputer.. Hasil dari penelitian ini juga dapat memberi inspirasi untuk menggali berbagai kemungkinan dari aspek-aspek simulasi komputer untuk pengembangan desain.



DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, Jazuli, Drs.,M.M., *Metode Penelitian Bisnis*, Badan Penerbit STIE Widya Wiwaha, Yogyakarta, 2002
- Chandra, handi, *Mahir Permodelan 3D dengan 3D MAX*, Elex Media Computindo, Jakarta, 2002
- Egan, David M, *Concept in Architectural Lighting*, Intergraphic Technology, Inc., USA, 1983
- Flynn, J. E, Spencer, T. J. Martyniuk and Hendrick, C.” *Interim report : the effect of light on human judgement and behaviour*,” IERI Project 92, 1975
- Kaufman, John E, *IES Lighting Hand Book*, Illuminating Engineering Society Of North America, New York, 1987
- Massey, Anne, *Interior Design in 20th Century*, Thames and Hudson, New York, 1994
- Microsoft, *Microsoft Student With Encarta Premium*, 2007
- Nurgiyantoro, Burhan, Gunawan, dan Marzuki, *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Gajah Mada University Press, Yogyakarta, 2004.
- Santoso, Singgih. *Mengolah Data Statistik Secara Profesional: SPSS 10*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2001
- Sanoff, Henry, *Visual Research Methods in Design*, Van Nostrand Reinhold, New York, 1991

www.wikipedia.com