

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Perancangan fasilitas *Game Net Center* harus memperhatikan kebutuhan user utama, yaitu gamers, tetapi masyarakat umum juga menjadi user yang cukup penting karena setiap orang mempunyai hak dalam bermain games.

Penulis merumuskan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut, antara lain:

1. Perancangan interior yang nyaman bagi gamers harus disesuaikan dengan cara mereka bermain, misalkan untuk PC games diperlukan desain meja yang ergonomis antara jarak monitor, keyboard dan mouse. Tinggi meja dan kursi harus disesuaikan dengan user. Jarak sirkulasi antar meja dan kursi perlu diatur agar antar user tidak saling mengganggu.

2. Pengaplikasian kegiatan bermain gamers diterapkan melalui desain ruang dengan menggunakan bentuk-bentuk geometris pada furniture dan elemen interior untuk memberikan kesan hidup saat bermain games. warna-warna biru yang diberikan agar user terbawa suasana tidak hanya dalam dunia game tapi dalam dunia nyata.
3. Perancangan interior dengan menggunakan bentuk-bentuk geometris dan kombinasi warna-warna sesuai konsep yang digunakan salah satu upaya untuk memberikan rasa puas kepada gamer tidak hanya karena game yang dimainkan tetapi juga dengan suasana ruang yang berbeda.

### **5.1 Saran**

Perancangan fasilitas publik yang dirancang untuk gamers dan masyarakat umum harus memperhatikan aspek ergonomis karena gamers membutuhkan kenyamanan dan keamanan dalam bermain games. dengan memperhatikan kenyamanan bagi user maka akan mudah mendapatkan kepercayaan bagi user bermain pada *Game Net Center* tersebut.