

## **BAB V**

### **KESIMPULAN & SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berlatar dari perkembangan teknologi, ekonomi, dan sosial budaya yang meningkat, menyebabkan kebutuhan masyarakat yang semakin bertambah diantaranya adalah hiburan. Maka diciptakan fasilitas *café* dengan tema unik berdasarkan game Monster Hunter. *Café* Monster Hunter memfasilitasi masyarakat terutama bagi penggemarnya tempat untuk berkumpul bersama dengan para penggemar lainnya, tempat untuk bersosialisasi dan mengumpulkan semua hal mengenai Monster Hunter dalam 1 wadah.

Dalam perancangan *café* Monster Hunter menggunakan konsep “*Into the world of Monster Hunter*” yang membuat pengunjung berasa seperti masuk ke dalam *game* Monster Hunter. Desain interior dibuat seperti *guild hall* Monster Hunter Freedom Unite, mulai dari pemilihan material, gambar-gambar, *pattern*, dan dekorasi menyerupai yang ada di dalam *game* Monster Hunter Freedom Unite. Versi Monster Hunter Freedom Unite ini salah satu versi yang paling terkenal di kalangan penggemar Monster Hunter.

#### **5.2 Saran**

Dalam perancangan *café* Monster Hunter ini didapat beberapa saran yang dapat disampaikan dalam merancang sebuah fasilitas *café & game center*. Dalam perancangan interior, keadaan *existing* harus dianalisa dengan baik dan mendalam sehingga mendukung proses dalam pengerjaan. Peletakan stop kontak yang harus lebih diperhatikan karena fasilitas ini sangat dibutuhkan oleh konsumen.

Hal yang harus diperhatikan lainnya adalah *lighting*, pencahayaan yang terlalu terang dapat mengakibatkan silau dan mantulnya cahaya dari layar *gadget* konsumen saat mereka bermain. Maka intensitas pencahayaan di *café* Monster Hunter dikurangi agar konsumen dapat bermain secara maksimal.