



**BAB V**  
**SIMPULAN DAN SARAN**

**5.1 Simpulan**

Pesatnya perkembangan MMORPG, maka terbentuklah grup-grup yang seringkali membentuk komunitas virtual sehingga tercipta fenomena gathering. Akan tetapi komunitas tersebut tidak memiliki wadah yang dapat menampung seluruh aktivitasnya, karena fasilitas yang tersedia tersebar ke dalam beberapa tempat, sehingga komunitas tidak mendapatkan pengalaman penuh pada saat beraktivitas bersama komunitasnya. Oleh karena itu perancangan ini bertujuan untuk mewadahi komunitas tersebut dan menghadirkan suasana dan pengalaman yang mewakili identitas para pemain game MMORPG.

Konsep *The City of Heroes* menghadirkan suasana dalam dunia MMORPG dihadirkan dengan cara membuat kota sebagai latar dalam desain interior tersebut dan

membagi beberapa ruangan sesuai dengan sifat dan fasilitas pada MMORPG *Game Gathering Centre* tersebut. Area café ditujukan sebagai area *priest* karena sifatnya yang tenang dan menyebarkan. Suasana yang dihadirkan adalah terang dan membias, dan pengalaman yang dihadirkan melalui olahan interior berupa dome membentuk tirai cahaya. Pada area swordman dihadirkan suasana kota dengan sentuhan *mettalic* dan sifatnya yang sebagai pemimpin, sehingga pusat kota di desain dengan suasana *swordman*.

Area *blacksmith* di desain dengan suasana *rustic* sehingga menggunakan kayu dengan finishing yang sudah lama dan finishing besi yang seolah-olah berkarat. Pengalaman pada area ini dihadirkan dengan desain *fittingroom* yang membuat seseorang seolah-olah masuk kedalam workshop dan ditempa. Area *magician* di desain dengan bentukan dinamis yang ekstrim dan membuat menambahkan suasana tua dengan menggunakan kayu yang *difinishing* untuk mencapai yang diharapkan. Pengalaman dihadirkan dengan podium untuk memesan makanan yang membuat konsumen seolah-olah sedang melontarkan sihir. Area kastil merupakan area pusat para pemain game karena pada area tersebut pemain merasakan suasana di dalam kastil tua, karena olahan temboknya menggunakan batu – batu tua, pada saat turnamen pemain akan merasakan pengalaman mengintimidasi dan di intimidasi dari permainan lampu LED yang dapat bergeser. Area archer ditujukan sebagai area yang netral dan dapat digunakan untuk berbagai macam event karena sifat partisinya yang tidak paten.

## 5.2 Saran

Sebaiknya untuk mendukung perancangan MMORPG *Game Gathering Centre* dengan konsep *The City of Heroes*, perancang harus selalu mengikuti teknologi dan perkembangan terbaru agar desain tidak ketinggalan zaman dan sesuai dengan keinginan pelanggan. Selain itu upaya untuk mengikuti teknologi dapat menambahkan pengetahuan yang lebih sehingga dapat memperluas wawasan.