



## **BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 KESIMPULAN**

Zaman modern seperti sekarang, perkembangan teknologi berkembang pesat, dan salah satunya perkembangan Video Game pun terus berkembang, orang-orang membuat Video Game semakin melihat banyak inspirasi kreatif yang terus berkembang dari tahun ke tahun. Dan tentunya membujuk para pemain untuk merasakan hasil jadi sebuah judul game yang sudah dibuat, selain banyak variasi yang sudah beredar secara global. Peminat game atau Gamers pun semakin banyak dan juga promosi yang dilakukan pada internet adalah promosi yang paling cepat untuk mendapat detail informasi. Semakin banyaknya Games, ada beberapa Video Game Console yang digunakan untuk bermain Video Game tersebut.

Lalu dikarenakan tidak semua Gamers dapat membeli banyak Console Game sekaligus atau bahkan untuk perangkat yang berspesifikasi tinggi adan produk terbaru yang berharga cukup mahal, disediakanlah fasilitas umum yang disebut Game Center. Game Center ini akan memberikana fasilitas Untuk bermain Video Game yang lengkap, Video Game Console yang disediakan adalah Personal Computer dengan spesifikasi tinggi, Playstation 4, Xbox One, dan Nintendo WII U.

Semua dapat dimainkan dalam Game Center ini secara individu atau kelompok, fasilitas untuk bermain secara berkelompok dalam Game Center pun sangat didukung tinggi karena tujuan dari Game Center sendiri adalah seperti sebuah komunitas tersendiri yang memiliki fungsi memberikan kepuasan bagi para penggunanya, dengan bermain secara kelompok pun menciptakan Susana baru sekaligus menambah koneksi teman yang lebih luas. Game Center pun tidak sekedar untuk tempat bermain. Retail Store serta Café pun dapat dijadikan fasilitas lain yang penting untuk kalangan Gamers dan kolektor, selain itu juga terbuka untuk umum dan segala kalangan, dan idealnya untuk kawasan area gaming adalah anak berumur 13 atau lebih. Karena rata” minimal dalam Video Game kebanyakan memiliki rating minimal untuk dapat dimainkan, seperti rating yang disarankan untuk remaja (12+).

Selain itu juga dengan diesediakannya bermacam fasilitas dan terbuka untuk umum, diberikan juga fasilitas untuk kaum perokok yang umumnya cukup sering ditemukan dalam tempat bermain seperti warnet. Untuk menciptakan lingkungan yang sehat dan bebas namun bersih dan teratur, maka disediakan lah fasilitas yang sama untuk kaum perokok, meskipun tidak tidak batas hanya untuk perokok, semua fasilitas ruangan perancangan Game Center ini dapat digunakan secara umum dan menjadi pilihan seseorang sesuai dengan keinginannya.

Selain itu dengan selain desain yang unik dari pencangan konsep Hyperdimension Neptunia ini, diberlakukannya juga system maintenance yang lebih modern dan lebih terawatt, karena dengan desainnya juga menyediakan tempat dan jalur khusus untuk mendukung kelancaran dan mengurangi waktu perawatan lebih singkat dan mudah, karena didukung oleh furniture, seperti meja

yang pc yang menyediakan jalur kabel khusus yang dimana bila terjadi kerusakan dapat diperiksa dengan lebih mudah dengan penempatan yang rapi dan teratur, juga material ruangan yang dapat dibersihkan secara mudah, disusun juga jadwal perawatan secara teratur, agar kesan futuristic yang menciptakan lingkungan sehat ini tercapai dan terawat, dan kenyamanan pengguna pun berpengaruh pada faktor tersebut.

## **5.2 SARAN**

Desain mengenai Game Center akan terus berkembang, seiring berkembangnya teknologi yang semakin pesat, desain pun bersama-sama ikut mengalami perubahan dan perkembangan yang tidak bias diduga. Saran penulis untuk perancangan ke depannya adalah untuk selalu mengenal seluk beluk konsep yang digunakan dan juga mengikuti zaman perkembangan seputar dunia interior, desain, teknologi, serta perkembangan dunia Video Game untuk mendapatkan wawasan lebih luas dan dapat bersinpirasi untuk membuat suatu kombinasi antara fungsi dan desain ruang yang unik.