

## **BAB V**

### **KESIMPULAN & SARAN**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Melihat perkembangan *Game* yang begitu pesat di Indonesia dan dijadikan cabang olahraga E-Sport dunia, dibutuhkan sebuah wadah yang dapat menyediakan fasilitas yang mensupport kegiatan tersebut dan untuk memenuhi kebutuhan dari gamers di Indonesia. Oleh karena itu, Perancangan DOTA ARENA memiliki fasilitas untuk menunjang kebutuhan para komunitas DOTA dan gamers maupun atlit E-Sports yang memiliki kualitas kenyamanan dalam bermain dalam kurun waktu yang lama, seperti adanya Game Center (Knight Room, Platinum Room, Ultimate Room, Tournament Area, dan cafe dengan menggabungkan mini gallery dan shop (mini retail). Perencanaan konsep yang akan diterapkan dalam DOTA ARENA ini bertemakan “*Radiant of War*” atau lingkaran peperangan, dan memiliki konsep “World MOBA of DOTA” yang berarti dunia Multiplayer Online Battle Arena dalam DOTA2 itu sendiri, dengan mengusung keadaan alam, suasana, penghawaan, pencahayaan dan bentukan seperti dalam game DOTA2, yang mengacu pada pembagian kedua “kubu” dalam game tersebut. Dalam DOTA2, “kubu” tersebut dinamakan “The Radiant” dan “The Dire” dengan sungai sebagai pemisah kedua bagian area tersebut, dengan mengusung gabungan konsep-konsep alam, dan teknologi, diharapkan dapat merealisasikan kesan dari keadaan suasana game DOTA2 tersebut, serta memberi kesan animasi yang imajinasi. Pada perancangan ini dapat disimpulkan bahwa bentukan furniture yang sesuai ergonomi, pencahayaan dengan lux yang sesuai, disesuaikan untuk membentuk ambience yang baik. Serta perlunya perhatian lebih dalam memilih material, warna dan lighting untuk furniture dan bagian elemen interio lainnya. Selain itu tentunya memperhatikan karakter gamers, dan kenyamanan para gamers.

## 5.2 SARAN

Saran dari penulis bagi para pembaca, jika ingin membuat suatu perancangan yang menyerupai DOTA ARENA ini atau yang berhubungan dengan genre game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), diharapkan untuk lebih memperhatikan elemen bentuk, warna, dan material yang sesuai, menggunakan aksesoris yang memberikan identitas pada desain tersebut. Aplikasikan bentuk geometris dengan komposisi asimetris, serta material yang tidak berbahaya, dan memunculkan identitas dari game tersebut, sehingga memperkuat kesan dan suasana dari imajinatif dari game yang ingin dirancang.

