

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Solusi permasalahan

Berikut merupakan solusi dari permasalahan yang telah dibahas pada bab pertama:

1. Para *gamers* membutuhkan fasilitas yang dapat memenuhi aktifitas mereka.
 - Solusi permasalahan diatas adalah dengan merancang fasilitas berupa area bermain, berlatih, dan berkumpul yaitu area bermain standard, area bermain VIP, dan café dengan tambahan fasilitas berupa retail.
2. Para *gamers* akan merasa nyaman berada ditempat yang menyenangkan (fun) karena mereka menyukai hal tersebut
 - Solusi dari permasalahan diatas adalah dengan merancang konsep Teleports Aisle yang memberikan kesan kepada user bahwa mereka sedang berada di dunia *game* dan dapat berpindah ke dunia *game* yang lainnya yang sangat berbeda.
3. Para *gamers* membutuhkan pencahayaan yang cukup untuk mengurangi resiko kerusakan mata
 - Solusi untuk permasalahan diatas adalah dengan mendesain area bermain dengan pencahayaan general dan menggunakan neonflex agar menghindari pantulan lampu pada monitor. Mendesain café dengan pencahayaan alami untuk beristirahat dari paparan monitor.
4. Area bermain memerlukan pengendalian kebisingan yang baik agar tidak saling mengganggu didalam area maupun luar area bermain.
 - Solusi dari permasalahan diatas adalah memisahkan area bermain standard, area bermain VIP, dan café dengan dinding massive dan dengan zoning blocking yang sesuai dengan fungsinya. Salah satunya membuat area bermain VIP yang memiliki ruangan tersendiri agar lebih tenang dan dapat berkomunikasi dengan lebih baik dengan teman satu tim dalam bermain *game* yang membutuhkan konsentrasi lebih.

5.2. Saran

Berikut merupakan saran dari penulis yang berkaitan dengan desain game center:

1. Hal yang perlu diperhatikan untuk mendesain suatu game center adalah ergonomi dan pencahayaan, selain itu maintenance juga penting dalam suatu

game center. Tetapi yang paling penting adalah sifat dan karakter user yang akan menggunakan fasilitas tersebut.

2. Ergonomi area bermain perlu diperhatikan karena banyak gamer yang bermain dalam waktu yang lama, sehingga mereka membutuhkan furniture yang nyaman dan sebaiknya dapat di adjust.
3. Pencahayaan sangat penting karena user area bermain akan terus menatap monitor. Sebaiknya hindari pantulan cahaya dari monitor demi kenyamanan user.
4. Maintenance juga penting karena fasilitas tersebut akan digunakan dalam waktu yang lama. Dan harga dari fasilitas tersebut relative mahal, jadi dengan memikirkan material yang tepat dapat meminimalkan tingkat kesulitan maintenance dan juga ketahanan fasilitas tersebut terutama di ruangan smoking. Selain furniture, komputer juga perlu dijaga ketahanannya. Salah satu cara menjaga ketahanan monitor adalah dengan temperature ruangan. Temperature ruangan yang dingin dapat membantu menurunkan suhu CPU yang akan panas ketika computer digunakan, selain itu hindari cahaya matahari yang langsung mengenai computer. Selain tidak nyaman untuk user, sinar cahaya matahari langsung dapat meningkatkan suhu computer.

