

## BAB 5

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Perancangan interior *Manikmaya Game Board Community Center* ini merupakan suatu rangkaian proses yang kompleks di mana melibatkan banyak aspek fasilitas di dalamnya. Diantaranya adalah dengan mempertimbangkan bagaimana merancang *Manikmaya Game Board Community Center* yang tidak hanya bisa memenuhi kebutuhan komunitasnya maupun pengunjungnya saja, melainkan juga dapat menarik minat orang-orang untuk dapat bermain board game di tempat ini.

Melalui perancangan *Manikmaya Game Board Community Center* ini penulis dapat memahami dan mengerti cara menyederhanakan suatu yang kompleks menjadi lebih sederhana namun tetap mempertahankan atau tanpa menghilangkan prinsip awal dari desain tersebut. Penulis pun dapat mengerti bagaimana cara menggabungkan sifat Manikmaya yang mengedukasi dan menghibur agar dapat tercipta suatu desain yang seimbang, terlihat menarik namun tidak terlihat seperti dipaksakan.

Penerapan konsep *Enjoying of Harmony* diambil dari sifat Manikmaya game yaitu *mengentertain, inovativ dan creative*. *Harmony* menggambarkan suatu harmonisasi yang diambil dari sifat board game yaitu *collaboration* dan *entertain*. *Collaboration* dikarenakan bermain *board game* haruslah berkolaborasi antara pemain satu dengan pemain lainnya dan *entertain* dikarenakan perasaan pemain board game yang akan merasa terhibur.

Dengan adanya *Manikmaya Game Board Community Center* yang berkonsep "*Enjoying of Harmony*" ini selain memenuhi kebutuhan komunitas dan para penggemar *board game* juga dapat menarik minat masyarakat luas untuk bermain dan belajar melalui *board game* di tempat ini.

## 5.2 Saran

Melalui perancangan *Manikmaya Game Board Community Center ini*, maka didapat beberapa saran yang dapat disampaikan dalam merancang sebuah fasilitas umum. Dalam perancangan interior sebuah *Manikmaya Game Board Community Center*, keadaan sirkulasi dan *flow activity* harus dianalisis secara baik dan mendalam agar ergonomis dan nyaman bagi para *user*.

Dalam mendesain sebuah fasilitas untuk *Game Board* yang tidak boleh dilupakan adalah terus *berinovasi* untuk membuat desain-desain yang unik dan tidak monoton, karena *board game* merupakan *game* yang mempunyai *grafis* yang baik. Selain itu *board game* identik dengan hal yang menyenangkan maka perancangannya pun jangan sampai terlihat monoton. *Board game* juga berkembang sangat pesat perkembangannya, oleh karena itu faktor ini dapat menjadi sebuah pertimbangan yang penting dalam mendesain agar desain tersebut mudah mengikuti trend yang terus berganti, serta mudah diaplikasikan.