



BAB 5
SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pada perancangan Game Pc Centre ini, penulis berpikir bagaimana mendesain sesuai dengan tema diambil serta mencitrakan ciri khas dan nuansa dari tema bifrost tersebut sekaligus dapat merancang sebuah Game Centre yang tidak hanya mewadahi para pecinta game tetapi juga sebagai tempat atau sarana edukatif entertainment bagi masyarakat. Sehingga apabila melihat kembali kepada pertanyaan yang ada di bab I yaitu :

1. Bagaimana merancang interior Game Pc Center, Café, dan bar yang tidak hanya menyediakan fasilitas yang lengkap juga sesuai dengan fungsi dari fasilitas tersebut ?

Pertanyaan ini terjawab dengan standard-standard yang sudah dijabarkan pada bab II, sehingga dengan mengikuti standard-standard yang sudah ada, maka perancangan ini dapat menghasilkan desain yang sesuai dan lebih baik mulai dari ergonomi, sirkulasi, flow sehingga menghasilkan kenyamanan bagi pengunjung.

2. Bagaimana memunculkan citra game pc center secara keseluruhan melalui element – element perancangan yang akan diciptakan untuk game center?

Permasalahan inipun berhasil dipecahkan dengan menerapkan elemen-elemen interior yang sesuai dengan Tema yang dipilih untuk setiap fasilitasnya. Elemen tersebut antara lain pemilihan material , pencahayaan, bentuk, dan warna.

5.2 Saran

Proyek merancang Game Pc Center ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak yang akan mengambil proyek serupa, ataupun berbeda tema ataupun jenis game. Sehingga hal-hal yang kurang di proyek ini lebih menjadi perhatian agar bisa mendesain yang lebih baik.

