

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Perancangan Bandung *Video Game Creative Center* ini didasari oleh kurangnya fasilitas bagi masyarakat untuk mengetahui *Video Game* di Indonesia. Mulai dari ide, cara pembuatan, proses pembuatan, hingga *Video Game* tersebut siap di mainkan dan dipublikasikan.

Maka dari itu Bandung *Video Game Creative Center* ini menyediakan sarana mulai dari *Gallery*, tempat mereka untuk mencoba *Video Game*, tempat untuk belajar cara membuat *Video Game*, dan tempat untuk mereka bertanding dalam hal *Video Game*, bukan hanya para pengunjung *Creative Center* saja, developer game yang baru mulai di Indonesia atau sudah berkembang bisa menyewa kantor yang ada di *Creative Center* ini sebagai sarana mereka untuk membuat dan mengembangkan *Video Game* yang sedang atau akan mereka kerjakan.

Di *Creative Center* ini antara para pengunjung dan para game developer bisa saling bertukar pikiran dan ide, mulai dari ide untuk *Video Game* dan bagaimana sebaiknya arah untuk *Video Game* yang sedang para developer kerjakan.

Selain fasilitas untuk para game developer dan pengunjung dari *Creative Center* ini, disediakan juga fasilitas untuk investor yang ingin ber investasi di *Creative Center* atau *Gallery* ini, fasilitas untuk para investor adalah mereka disediakan kantor yang sangat private yang berada di lantai 5 dari *Creative Center* ini.

Perancangan *Video Game Creative Center* ini diharapkan akan menjadi kickstarter bagi perkembangan *Video Game* di Indonesia, sehingga *Video Game* di Indonesia dapat berkembang ke ranah Internasional dan dapat diapresiasi oleh banyak orang.

5.2. Saran

Berdasarkan laporan perancangan desain interior “Bandung *Video Game Creative Center*” ini, perancang memberikan beberapa saran untuk kemajuan perancangan serupa yaitu :

1. Bagi perancang yang ingin melakukan perancangan yang sama, perancang menyarankan agar dapat mengoptimalkan teknologi yang dapat dipamerkan di *Creative Center* ini, mengingat sangat terbatasnya teknologi untuk *Video Game* yang masuk ke Indonesia untuk saat ini, agar fungsi dari *Creative Center* ini dapat lebih maksimal.
2. Bagi pihak Universitas Kristen Maranatha, perancangan desain interior belum menjadi sebuah perancangan yang sempurna dan apabila dari pihak mahasiswa memiliki keinginan untuk mengeksplor kembali perancangan desain interior ini disarankan kepada pihak Universitas agar dapat memberi kesempatan dan wawasan yang sebesar-besarnya kepada mahasiswa.