

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dunia *Game* dan komunitas *gamer* akan semakin berkembang serta saling melengkapi antara satu dengan yang lainnya. Perancangan *Integrated Cyber Café for Esport Community* menampilkan gaya desain yang atraktif, komunikatif, dan informatif sehingga membuat para pengunjung *cyber café* akan tertarik dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan *Esport (Electronic Sport)* sebagai olahraga berteknologi pertama di Dunia. Implementasi gagasan *Esport* terhadap perancangan diharapkan dapat mengajak pengunjung *cyber café* agar menjadi seorang *gamer* yang profesional, sportif, memiliki kerjasama antar tim yang baik, serta menjadi *gamer* yang berjiwa besar.

Fasilitas-fasilitas tambahan yang tersedia di *Integrated Cyber Café for Esport Community* membuat sarana tersebut menjadi sebuah *cyber café* yang eksklusif sehingga membedakan *Integrated Cyber Café for Esport Community* dengan dengan *cyber café* yang sudah ada. Penerapan konsep dan tema diharapkan dapat memenuhi kebutuhan *gamer* dari segi kenyamanan, keamanan, serta dapat memenuhi kebutuhan psikologis *gamer*.

5.2 Saran

Perancangan fasilitas seperti *game center* atau *internet cyber café* perlu memperhatikan hal-hal yang terkait dengan teknis dan *maintenance* seperti jalur kabel listrik maupun kabel LAN (*Local Area Network*) agar dapat memenuhi standar keamanan serta kenyamanan pengunjung. Ergonomi ruang dan furnitur juga merupakan faktor terpenting dalam perancangan sarana hiburan ini agar pengunjung *cyber café* mendapatkan kepuasan ketika bermain *game*.