# BAB V
# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Proses Perancangan Konsol Permainan Arkade (Ding-Dong) Sebagai Barang Koleksi ini menerapkan metode perancangan *Design Thinking* dimana user dilibatkan sejak awal sebagai elemen utamanya. Berdasarkan hasil yang didapat selama proses perancangan, metode ini dapat dikatakan berhasil diaplikasikan dan dapat mencapai tujuan perancangan yaitu menghasilkan konsol permainan arkade (Ding-Dong) dengan material yang sesuai dengan mempertimbangkan *trend* dan desain agar *user* dapat menempatkan konsol permainan arkade (Ding-Dong) pada hunian mereka dan juga dapat di padupadankan dengan furnitur milik *user* sendiri.

Berdasarkan data yang didapat dari pengumpulan kuesioner dan wawancara beberapa narasumber, dapat diketahui bahwa masalah utama yang sering terjadi kepada para penghobi atau kolektor konsol permainan arkade (Ding-Dong) adalah desain yang terlalu mencolok dan tidak *matching* dengan interior hunian *user.*

Berdasarkan data yang didapat dari pengumpulan kuesioner dan wawancara beberapa narasumber, dapat diketahui bahwa masalah utama yang sering terjadi pada konsol permainan arkade (Ding-Dong) biasa adalah masalah kurangnya fungsi lain pada konsol permainan arkade (Ding-Dong) yang hanya dapat digunakan sebagai permainan konsol saja.

Konsol Permainan Arkade (Ding-Dong) dengan *brand* Sanctuary ini hadir sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Sanctuary menjadi jawaban bagi para kolektor *game classic* dan para *gamers* untuk menghindari permasalahan yang muncul konsol permainan Arkade (Ding-Dong).



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

serta mempermudah perawatan pada konsol permainan Arkade (Ding-Dong) yang mereka gunakan.

Konsol permainan Arkade (Ding-Dong) ini hadir dengan tiga macam pilihan desain yaitu Link, Al Cade, dan Pandora Box yang memiliki karakteristik desain yang berbeda-beda.

Pembuatan konsol permainan Arkade (Ding-Dong) ini terbilang lancar, hanya saja untuk pemasangan mesin dan jalur kelistrikan pada konsol permainan Arkade (Ding-Dong) ini menemui beberapa kendala yang diantaranya banyak *part* elektronik yang masih kurang sesuai dengan ekspektasi penulis, serta pemasangannya yang terbilang cukup rumit, namun tidak mengubah fungsi utama dari konsol permainan Arkade (Ding-Dong) ini.

## B. Saran Perancangan

1. *Games* merupakan salah satu bidang yang jarang disentuh oleh seorang desainer. *Games* selama ini hanya dipandang dari segi fungsinya saja. Lebih dari itu *Games* memiliki banyak material dan gaya yang dapat di eksplorasi, sehingga diharapkan lebih banyak lagi inovasi dan rancangan dalam bidang *Games* dari segi fungsi yang juga tidak meningalkan segi estetikanya.
2. Para kolektor permainan konsol arkade (Ding-dong) di Indonesia cenderung lebih memilih bentuk konsol arkade (Ding-dong) yang senada dengan interior hunian *user*: .
3. Ukuran pada konsol arkade (Ding-dong) ini juga harus diperhatikan sejak awal karena dapat mempengaruhi berat material yang digunakan yang akan berpengaruh pada harga jual, juga dapat mempengaruhi ergonomi yang berkaitan dengan kenyamanan konsol arkade (Ding-dong) ini saat digunakan.



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

## DAFTAR PUSTAKA


AMALIA, E. I. (2021). *ANALISA TREN INDUSTRI GAME PC DAN KONSOL SEPANJANG 2020 DI AUSTRALIA, AS, JEPANG, INGGRIS, DAN EROPA.* hybrid.co.id.

Aminudin. (1987). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra.* Bandung: Sinar Abadi.

Amrizal, S. M. (2016). *Proses produksi kerajinan tarompa datuk.* Padangpanjang, Sumatera Barat: LPPMPP ISI Padangpanjang.

Bhagwagar, V. (2021). *POSITIVY @ THE WORKPLACE.*

Bridger, R. (2008). *Introduction to Ergonomics, Third Edition.* New York: CRC Press.

Callister, J., & D., W. (2014). *Material Science And Engineering An Introduction.* USA: John Wiley & Sons, Inc.,.

CNN, I. (2021, November 09). *CNN TV*. Retrieved from CNN Indonesia TV: https://www.cnnindonesia.com/tv

Designtechnica Company. (2022). *digitaltrends*. Retrieved from Digital Trends Web site: https://www.digitaltrends.com/?s=game+console

DiMarzio, J. F. (2012). Android Arcade Game App: A Real World Project - Case Study Approach. In J. F. DiMarzio, *Android Arcade Game App: A Real World Project - Case Study Approach* (p. 7). Apress.

Dr. Ir. Julianus Hutabarat, M. (2017). *DASAR DASAR PENGETAHUAN ERGONOMI* . Malang: Media Nusa Creative.

Eko, N. (2004). *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya.* Surabaya.

Glancey, P. (1996). *The Complete History Of Computer And Video Game.* Enap Images.

Goldberg, H. (2011). *All Your Base Are Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture.* Crown/Archetype.




UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Jencks, C. (1996). *What is Post-Modernism?* Universitas Michigan.

KBBI. (1995). *KBBI.*

KBBI. (2021). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Retrieved from Kamus Besar Bahasa Indonesia: https://kbbi.web.id/

KBBI. (2021). *KBBI* .

KLIMCHUK, M. R. (2008). *DESAIN KEMASAN PERENCANAAN MEREK PRODUK YANG BERHASIL MULAI DARI KONSEP SAMPAI PENJUALAN.* Malang: ERLANGGA.

Maryam, S. (2019). Analisis Busana Muslim sebagai Busana Populer Menolak Modernisasi Busana yang Erotis. *Jurnal Teknologi Kerumahtanggaan*, 791-798.

Muller, W. (2001). *Order and Meaning in Design.* Utrecht: Lemma.

Mulyadi. (2015). *Sistem Akuntansi.* PENERBIT SALEMBA EMPAT.

Muttaqin, M. R. (2019, April 23). *Sejarah Singkat Perkembangan Game*. Retrieved from Teknik Informatika Universitas Darussalam Gontor: https://informatika.unida.gontor.ac.id

Nathanael Sitanggang, P. L. (2019). *Manajemen Kewirausahaan Furnitur.* Yogyakarta: Deepublish.

Overmars, M. (2012). History Of Games. *A Brief History of Computer Games*, 4-5.

Prasetyo, M. H. (2018, April 7). Melupakan dan Menemukan Kembali Dingdong. (F. Muhammad, Interviewer)

Qomaruddin, M. (2019). *Teknologi Bahan Konstruksi.* Jepara, Jawa Tengah: UNISNU PRESS.

Ramadani M, R. A. (2018, April 7). Melupakan dan Menemukan Kembali Dingdong. (F. Muhammad, Interviewer)



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Rangkuti, F. (2013). *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Rangkuti, Freddy. (2009). *Strategi promosi yang kreatif & analisis kasus integrated marketing communication.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Rkha, H. (2020, JANUARY 14). *Are Carton Drop Tests Useless?* Retrieved from QC ADVISOR: https://www.qcadvisor.com/

Sari, N. W. (2010). *RAGAM Gaya Interior Sesuai Kepribadian.* Jakarta: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grou).

Setiawan, D. (2021, November 23). Trend gaya Classic pada Interior . (A. S. Andyna, Interviewer)

Simamora, H. (2000). *Manajemen pemasaran internasional.* Jakarta: Salemba Empat.

Sucahyo, B. (1999). *Ilmu Logam.* PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Afabeta.

Supangat, J., & Zaelani, R. A. (2006). *Ikatan Silang Budaya Seni Serat Binarul Anas.* Jakarta: Art Fabrics.

Susanto, A. (2018). *Sistem Informasi Akuntansi.* Bandung: Lingga jaya.

Tirta, Y. (2008). *Dikutip dari buku Pendidikan Seni Budaya.*

Tjiptono, F. (2015). *Strategi pemasaran edisi 4.* ANDI.

Yamin, I. S. (2017). Perancangan Mebel Multifungsi untuk Apartemen Tipe Studio . *JURNAL INTRA*, 168-173 .



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta