

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan interior *Platinum Cyber Sport* Yogyakarta adalah meningkatkan standar profesionalitas warnet *game center* dengan pembuatan ruang *gaming battle* dan ruang *gaming console*. Perancangan ruang *gaming battle* tersebut dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke *Platinum Cyber Sport* serta mewadahi kegiatan berkompetisi dalam *gaming*. Sedangkan dengan adanya fasilitas ruang *gaming console* dapat menyediakan variasi pengalaman bermain kepada pengunjung, meningkatkan fleksibilitas dan kenyamanan pengunjung dalam memilih perangkat yang disukai. Selain itu juga sebuah *game center* membutuhkan fasilitas ruang komunal dan *cafeteria* sebagai fasilitas yang dapat menyeimbangi kegiatan dalam bermain *game*. Hal ini tidak hanya menguntungkan bagi pihak pengelola warnet *game center* melainkan tempat ini akan menjadi wadah komunitas *gaming* dalam bersosialisasi.

B. Saran

1. Diharapkan hasil perancangan interior ini menjadi sumber inspirasi dan pembelajaran berharga bagi Mahasiswa Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta di masa mendatang.
2. Perancangan ini dapat menjadi referensi bagi desainer interior yang berminat untuk merancang sebuah *Game Center*, mengingat perkembangan industri desain interior yang semakin pesat.
3. Penulis juga diharapkan dapat terus mengembangkan pemikiran dan pemahaman mengenai berbagai problematika dalam desain interior, sehingga dapat memberikan solusi desain yang kreatif dan efektif.

DATAR PUSTAKA

- Aprillina, F., Mulyono, G., & Tanaya, F. (2019). Perancangan Meja Dan Kursi Ergonomis Sebagai. *Jurnal Intra Vol. 7 No. 2, (2019), 775-780, Vol. 7 No. 2.*
- Carter, M., & Gibbs, M. (2013). eSports in EVE Online: Skullduggery, Fair Play and Acceptability in an Unbounded Competition. *International Conference on Foundations of Digital Games, 1-3.*
- Crockett, C. (2023, Februari 22). <https://sumatocoffee.com>. Retrieved from <https://sumatocoffee.com/blogs/coffee-connections/the-importance-of-coffee-shops-in-communities>.
- De Chiara, J. (1980). *Time-Saver Standards for Building Types* (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Graf, C. (2018). *Café Life Paris: A Guidebook to the Cafés and Bars of the City of Light*. The Little Bookroom.
- Gunawan, A., Hidayatullah, A., & Abdurrahim. (2021). *Pengembangan E-sport dan Industri Gaming Menggunakan Analisis SWOT*.
- Harahap, L. A. (2011). *Game Centre di Yogyakarta*.
- Julio. (2016). *E-sport Arena Berstandar Internasional di Badung, Bali*.
- Khoo, A. (2012). eSocial Networking and eSport. In *More Or Less: Democracy & New Media* (p. 263). Future Leaders.
- Komputer, W. (2010). *Membangun Warnet dan Game Center Sendiri*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Kumar, V. (2016). *101 Metode Desain*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Persada, Y. B. (2020). *Kajian Referensi E-sport dalam Ranah Olahraga*.
- Raharjo, F. P., Widodo, J., & Suharso, P. (2014). *Strategi Pemasaran Jasa Warung Internet*.
- Saarinen, E. (2006). *Shaping the Future*. Singapore: Yale University Press.