



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum

Film animasi berjudul *Noodle's Rivalry* merupakan film animasi dua dimensi yang diciptakan oleh kelompok LawasPop dengan durasi sekitar dua menit. Animasi ini menceritakan tentang kompetisi membuat mi antar dua koki demi mendapat apresiasi koki tahunan yang diselenggarakan oleh pemilik restoran mi bernama Prabu. Pemenang dari kompetisi tersebut akan dipajang fotonya di restoran. Penelitian akan berfokus pada perancangan tampak dalam restoran, terutama bagian dapur dimana terdapat banyak detail.

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur dan studi observasi melalui film-animasi dan studi lapangan.

3.1.1. Sinopsis

Seorang pemilik restoran mi bernama Prabu akan memilih koki terbaik diantara Sari dan Rara. Untuk membantunya ia memanggil seorang koki terkenal bernama Juned untuk menjadi juri dari kompetisi memasak antara Rara dan Sari. Rara merupakan lulusan dari universitas kuliner ternama, namun saying ia diterima bekerja karena kemampuan membuat mi yang sama. Sari merupakan koki dengan jam terbang tinggi tetapi ia bukan lulusan dari sekolah memasak. Pada saat kompetisi memasak dimulai, Rara yang licik menyabotase peralatan

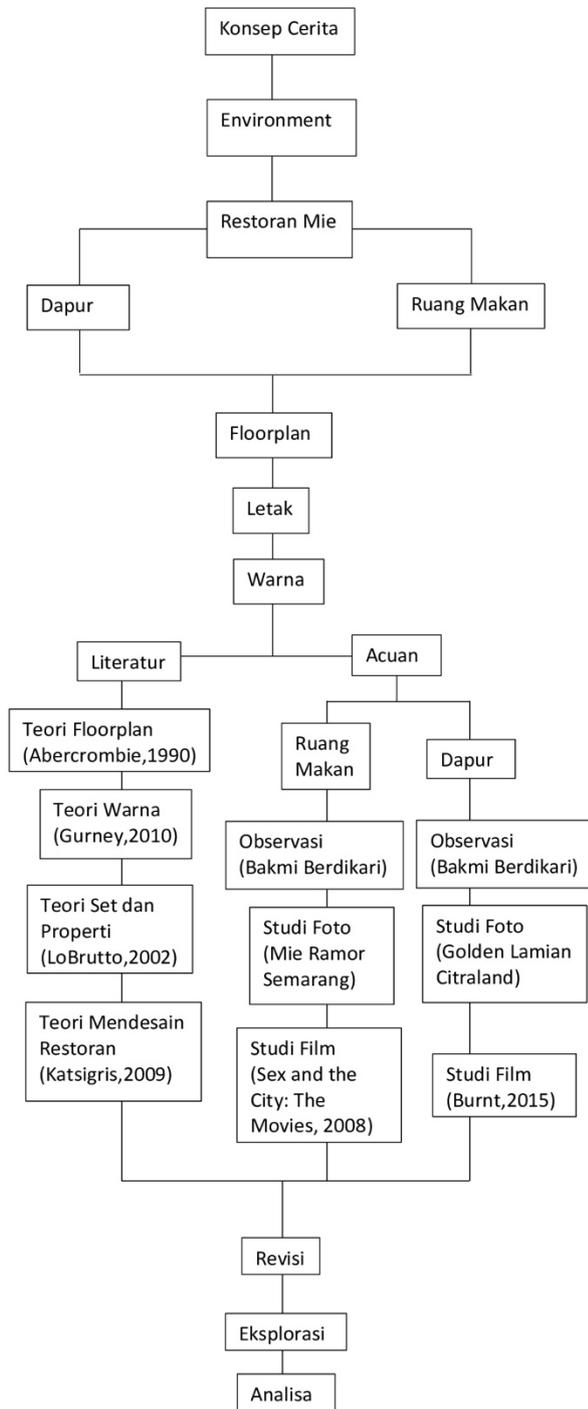
memasak Sari. Rara mendapat peralatan berkualitas tinggi sedangkan Sari mendapat sebaliknya. Sari yang sempat bingung pada awalnya dapat membuat mi lezat dengan bahan sederhana berkat kreatifitasnya. Koki Juned menilai hasil masakan mereka, dan diputuskan Sari yang menjadi pemenang.

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis memiliki posisi sebagai perancang environment dapur dan bagian ruang makan yang digunakan pada beberapa adegan pada animasi.

3.2. Tahapan Kerja

Berikut skema tahapan kerja dimulai dari tahap awal hingga tahap akhir.



Gambar 3.1 Skema Tahapan Kerja
(dokumen pribadi)

3.3. Acuan

Penulis akan menjelaskan hasil observasi yang didapat dari referensi restoran mi lokal, studi foto, serta referensi film. Sebelum memasuki observasi secara khusus pada dapur dan ruang makan, penulis melakukan observasi menyeluruh dengan mempelajari denah keseluruhan sebuah restoran mi, yaitu Bakmi Berdikari. Berikut denah keseluruhan.

Denah Restoran Bakmi Berdikari



Gambar 3.2 Denah Bakmi Berdikari

(dokumen pribadi)

3.3.1. Dapur

1. Studi Observasi

Penulis melakukan wawancara dengan pemilik Bakmi Berdikari pada tanggal 3 September 2020. Penulis menggunakan acuan desain dapur restoran mi terdekat dari lokasi penulis, yakni Bakmi Berdikari yang merupakan bisnis turun temurun dari ayah ke anaknya. Dari hasil observasi didapat bahwa dapur terdiri dari dua bagian, yaitu dapur bagian depan yang melekat pada area makan teras, serta dapur belakang yang melekat pada area makan dalam ruangan. Kedua dapur dipisah oleh pintu.



Gambar 3.3 Dapur depan restoran Berdikari

(dokumen pribadi)



Gambar 3.4 Dapur belakang restoran Berdikari
(dokumen pribadi)



Gambar 3.5 Kegiatan memasak di dapur belakang
(dokumen pribadi)



Gambar 3.6 Tampak luar dapur belakang
(dokumen pribadi)

Berdikari merupakan restoran yang terkenal dengan masakan mi goreng spesial ulang tahun nya. Pertama kali didirikan tahun 1978, oleh Samuel Widjaja, yang kemudian diteruskan oleh anaknya Richard. Foto diatas merupakan bagian dapur dari restoran Berdikari baru yang terletak di sebelah restoran lama. Dapur restoran ini memiliki konsep *open-kitchen*, dengan kaca lebar agar pengunjung dapat melihat kegiatan memasak. Kabinet dapur memiliki permukaan *stainless steel* yang bersifat *low gloss* karena tidak terdapat banyak pantulan cahaya, sedangkan alat penghisap asap dan kompor bersifat *high gloss* dan memantulkan banyak cahaya lampu.

Menurut teori warna oleh Gurney(2010), warna penarangan dalam ruangan dengan nuansa putih terang seperti pada foto dapur, menampilkan kesan cahaya yang menyorot tajam dan dramatis. Jika lampu bercahaya putih dipasang pada langit-langit dapur, maka tujuannya agar koki dapat fokus pada pekerjaannya (intens). Dinding yang dicat berwarna putih ikut mendukung kesan intens.

Dapur restoran mi ini menggunakan beberapa peralatan seperti dijabarkan di bawah ini.

- a. Dandang berdiameter 40cm



Gambar 3.7 Dandang

(https://cdn.staticaly.com/img/qonaahshop.com/wpcontent/uploads/2016/12/DSC_7113_A-300x300-1.jpgcontent/uploads/2016/12/DSC_7113_A-300x300-1.jpg)

- b. Klakat bulat kukusan diameter 40cm



Gambar 3.8 Klakat bulat

(static-src.com/wcsstore/Indraprastha/images/catalog/full//104/MTA-8198375/oem_-ukuran_32_x_32_cm-klakat_bulat_kukusan_1_susun_-kukusan_bulat_kue_-klakat_bulat_stainless_steel-klakat_stenlis_-klakat_dimsum_-kelakat_kukusan_full01_tv3tj9ug.jpg)

- c. Saringan mi diameter 14cm



Gambar 3.9 Saringan mi

(https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/700/product-1/2018/11/24/4808225/4808225_0cf8c75c-8717-4adb-8c28-4dae0da9e41a_1080_1080.jpg)

- d. Wok stainless steel dengan tutup



Gambar 3.10 Wok *stainless steel*

(<https://cf.shopee.co.id/file/0dfb5b41ee250c663f286bbc6fbb6e54>)

e. Dandang mi 6 lubang



Gambar 3.11 Dandang mi 6 lubang

(https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/700/product-1/2018/9/21/3779282/3779282_dc6300d9-a733-429a-818c-a6f20e9a94a4_1080_1080.jpg)

f. Kompor kwali range 2 tungku *high pressure* dengan keran



Gambar 3.12 Kompor kwali range

(https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/700/product-1/2018/1/4/26445211/26445211_6e077cec-48f3-4acb-9307-c29b4da892eb_640_640.jpg)

g. Penghisap asap-kipas stainless steel



Gambar 3.13 Penghisap asap

(https://s3.bukalapak.com/img/3680536397/large/Exhaust_Hood_Stainless_Steel_Cooker_Hood_Wall_Type.jpg)

h. Wastafel *double pot* dengan kedalaman 380 mm



Gambar 3.14 Wastafel dengan dua bak

(<https://www.chilli-b.co.za/wp-content/uploads/2016/05/P2-2400-Center-pot-sink-Chilli-B.jpg>)

- i. Pengukus tenaga gas dengan keran



Gambar 3.15 Pengukus tenaga gas

(<https://sc02.alicdn.com/kf/HTB1MoL8NVXXXa9aXXXq6xXFXXXx/201360572/HTB1MoL8NVXXXa9aXXXq6xXFXXXx.jpg>)

- j. Chiller satu pintu 180 liter



Gambar 3.16 Chiller satu pintu

(<https://cdn.monotaro.id/media/catalog/product/cache/6/thumbnail/a8ae72a294b582ef056dab34f66d4d07/o/u/ouP103629894-1.jpg>)

k. Rak piring dengan kabinet



Gambar 3.17 Rak piring

(<https://revon.co.id/wp-content/uploads/2019/05/jual-cabinet-dapur-stainless-steel-cabinet-ekstra-shelves-dapur-restoran.png>)

l. Mangkuk *stainless steel* untuk adonan mi diameter 34cm



Gambar 3.18 Mangkuk *stainless steel*

(<https://id-test-11.slatic.net/p/e7bbf26297f66b70b4c86882ffdb4bf1.jpg>)

- m. Wadah kotak stainless steel ukuran 265x162x150mm untuk mie yang sudah dipotong (siap untuk direbus)

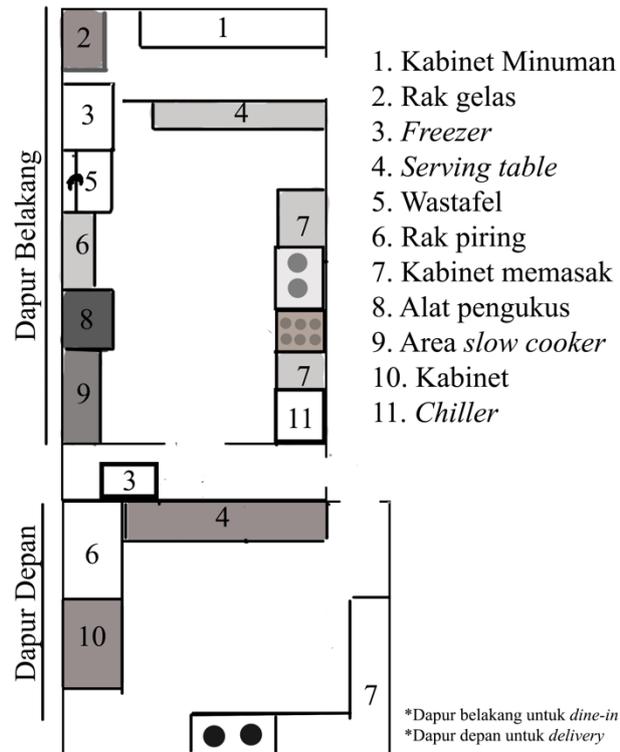


Gambar 3.19 Wadah kotak baja

(https://images.duniamasak.com/images/10072/food-pan-stainless-steel-mutu-11-20cm-11200-20997_521.jpeg)

Setelah dilakukan studi observasi dari dapur restoran tersebut, berikut gambaran denah dari bagian dapur.

Denah Dapur Bakmi Berdikari



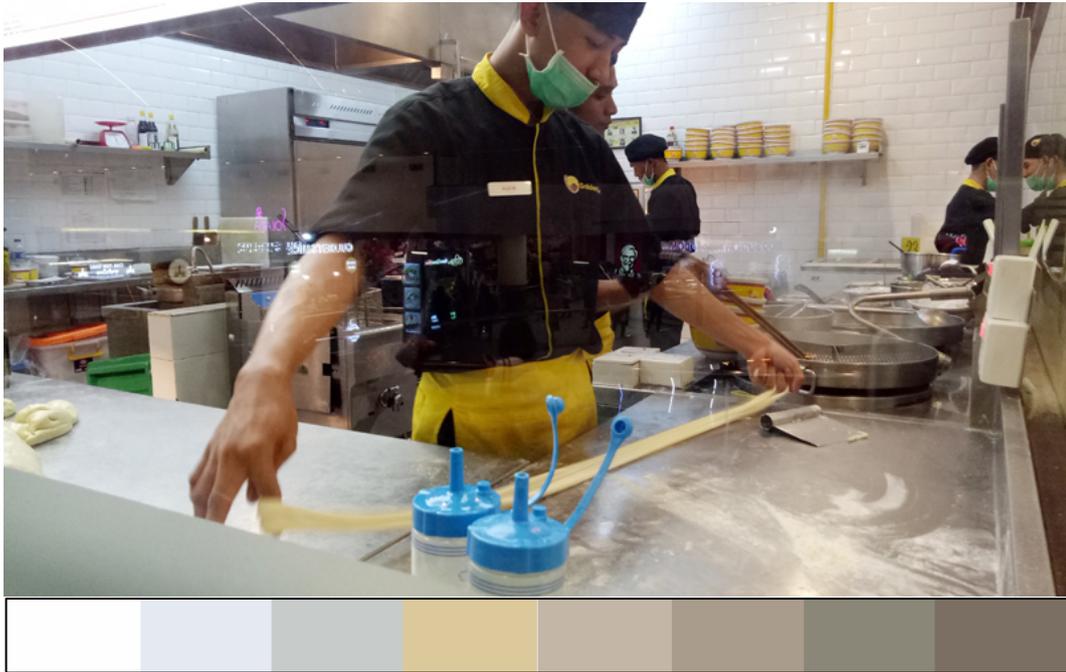
Gambar 3.20 Denah Dapur Bakmi Berdikari
(dokumen pribadi)

Dapur dibagi menjadi dua menurut fungsinya masing-masing. Dapur bagian depan dikhususkan untuk membuat masakan take-away dan delivery. Sedangkan dapur bagian belakang dibuat untuk memasak makanan pengunjung restoran. Dapur depan dibuat dengan lebih banyak bagian lowong agar memudahkan koki bergerak cepat dari bagian rak piring yang berisi juga adonan mi, menuju ke kompor di depan.

2. Studi Foto

Penulis menggunakan foto dapur dari Golden Lamian cabang Citraland.

Berikut tampilan dapur restoran mi Golden Lamian tampak samping.



Gambar 3.21 Dapur Golden Lamian

(https://3.bp.blogspot.com/-UL_HOX_DhXQ/Wsd9-Z3aBzI/AAAAAAAAAFI0/_qKV_PDIIg_xCUhLt0JNDwiB9kE_NThgCEwYBhgL/s1600/IMG20180405184927.jpg)

Dalam tampilan dapur ditunjukkan bahwa dinding berwarna putih dan cabinet dapur *stainless steel* memantulkan cahaya lampu berwarna putih. Menurut teori warna dari Gurney(2010), warna abu-abu dapat memberikan ruang lebih untuk membuat komposisi, serta menciptakan suasana yang sunyi dan reflektif. Adapun peralatan memasak yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Pisau pemotong mi



Gambar 3.22 Pisau pemotong mi

(<https://ae01.alicdn.com/kf/HTB1Jx0AJXXXXXXOapXXq6xXFXXX7/Kualitas-tinggi-beras-gulungan-stainless-steel-dapur-mie-talenan-scraper-scraper-pisau-kayu-menangani-cutter-slice.jpg>)

- b. Wadah kotak *stainless steel* diameter 530x325x200 mm



Gambar 3.23 Wadah berbentuk kotak

(<https://www.mutuindonesia.com/wp-content/uploads/2017/01/pan-11200.gif>)

- c. Panci kapasitas 5 liter



Gambar 3.24 Panci baja

(https://s.blanja.com/picspace/634/153210/700.700_150a44e32e5e484c88757989cde9d493.jpg)

Penulis juga menggunakan referensi dapur dari restoran Bakmi GM, dimana konsep dapur tertutup. Dapur yang tertutup merupakan ciri desain dapur pada restoran yang berdiri sejak lama.



Gambar 3.25 Dapur Bakmi GM

(http://3.bp.blogspot.com/-7Hn3Z-2QbfY/Uk7xvklxyGI/AAAAAAAAAB_k/_zORI7Os4U/s200/3.jpg)



Gambar 3.26 Dinding Luar Dapur Bakmi GM

(<https://www.loveindonesia.com/images/business/16/153624/12p.jpg>)

3. Referensi Film

Salah satu film dengan desain dapur yang serupa adalah film berjudul *Burnt* (2015). Film ini menceritakan tentang kehidupan koki yang bekerja pada suatu restoran.



Gambar 3.27 Adegan Dapur di Restoran

(<http://4.bp.blogspot.com/-HR3qEHLcUdi/VjP1kk0RufI/AAAAAAAAEwo/xLacMFBdi1A/s400/burntcoop%2B4.jpg>)

Pada shot dapur tersebut, terlihat tema warna dengan saturasi rendah, didominasi dengan warna monokrom abu-abu. Menurut Gurney(2010), warna abu-abu murni merupakan hasil dari percampuran warna-warna komplementer. Abu-abu ini tidak memiliki identitas warna karena merupakan netral. Perabotan memasak yang ada pada shot tersebut terlihat memiliki sifat *stainless steel low gloss* karena tidak banyak pantulan cahaya pada permukaannya. Peralatan yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a. Wadah bumbu *stainless steel* berisi 3 kotak



Gambar 3.28 Kotak bumbu baja antikarat

(https://vn-test-11.slatic.net/p/ae6d59e294a3c7c60bcb5dca68a2c725.jpg_720x720q80.jpg_.webp)

- b. Set panci *stainless steel* diameter 16,18 dan 20 cm



Gambar 3.29 Set Panci Baja Antikarat

(https://media.4rgos.it/i/Argos/9248935_R_Z001A?w=750&h=440&q=70)

- c. Panci besar *stainless steel* dengan 2 gagang



Gambar 3.30 Panci Besar Baja Antikarat

(https://cdn.shopify.com/s/files/1/0282/7875/1335/products/24182_800x.jpg?v=1599460398)

3.3.2. Ruang Makan

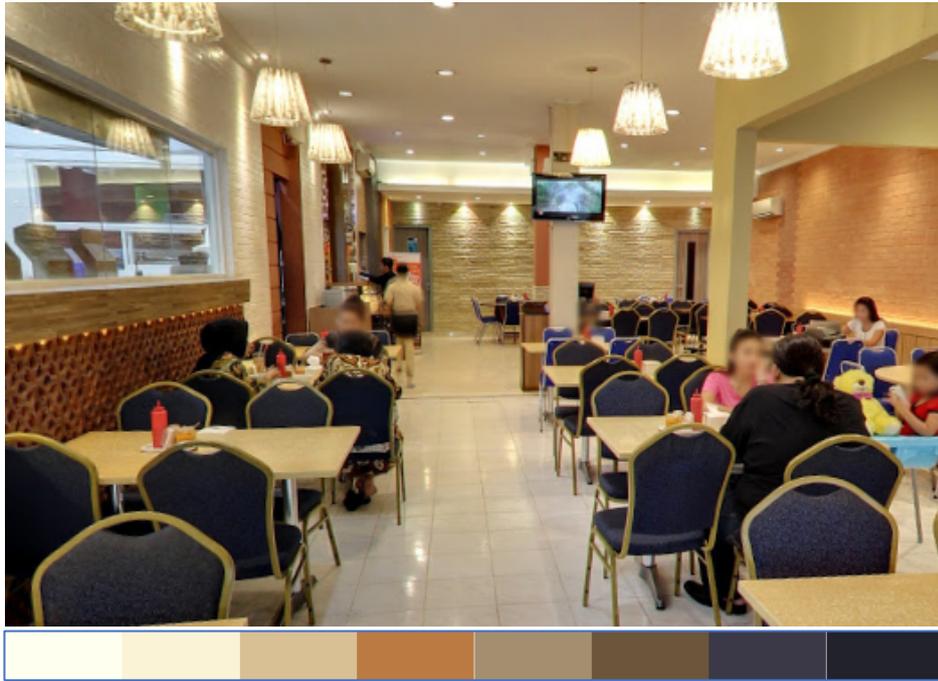
1. Studi Observasi

Ruang makan memiliki referensi dari restoran mi berdikari Tebet, Jakarta Selatan. Denah dari ruang makan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.31 Denah Ruang Makan Bakmi Berdikari
(dokumen pribadi)

Garis yang hilang pada denah tersebut menggambarkan akses keluar-masuk ruangan yang menempel pada area makan pengunjung restoran. Akses tersebut menuju ke teras, dapur, toilet, ruang kantor dan ruang VIP. Meja makan 6 kursi diletakkan dekat dengan ruang kantor dan ruang VIP.



Gambar 3.32 Tampak Depan Ruang Makan
(dokumen pribadi)



Gambar 3.33 Kasir restoran Bakmi Berdikari
(dokumen pribadi)

Menurut teori warna oleh Gurney(2010), pencahayaan dengan tema warna hangat seperti pada foto area makan memberikan kesan menenangkan dan ceria. Kesan itu diperkuat dengan adanya lampu berwarna putih kekuningan yang

dipasang dengan tutup peredam cahaya. Terlihat pada foto, setiap meja dilengkapi dengan beberapa peralatan makan sebagai berikut:

a. Botol saus sambal 450ml



Gambar 3.34 Botol Saus

(<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcSj-aFJV2aQIc9Z9DoTOObrN3VFaeDEPoSdU4RrpiEScKCTceK1rD9MMtPLj3Beqb1qNE3l2Rhb&usqp=CAc>)

b. Tempat tisu berbentuk kubus



Gambar 3.35 Tempat Tisu

(<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcTwcufyxK2XXJkcoEOsj8WE5uYIUXou3UIIGNxogKHUvShcHrg-LUy5-z8nE2o&usqp=CAc>)

c. Wadah sambal mika akrilik diameter 7cm



Gambar 3.36 Wadah Saus Akrilik

(https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcSRbhx1_WOq4JXquCxDjY6t4G26WfbCXutExE_CguRE4_bdfGPJHSD_6ZMW3qs&usqp=CAc)

d. Wadah kecap akrilik volume 80ml



Gambar 3.37 Wadah Kecap Akrilik

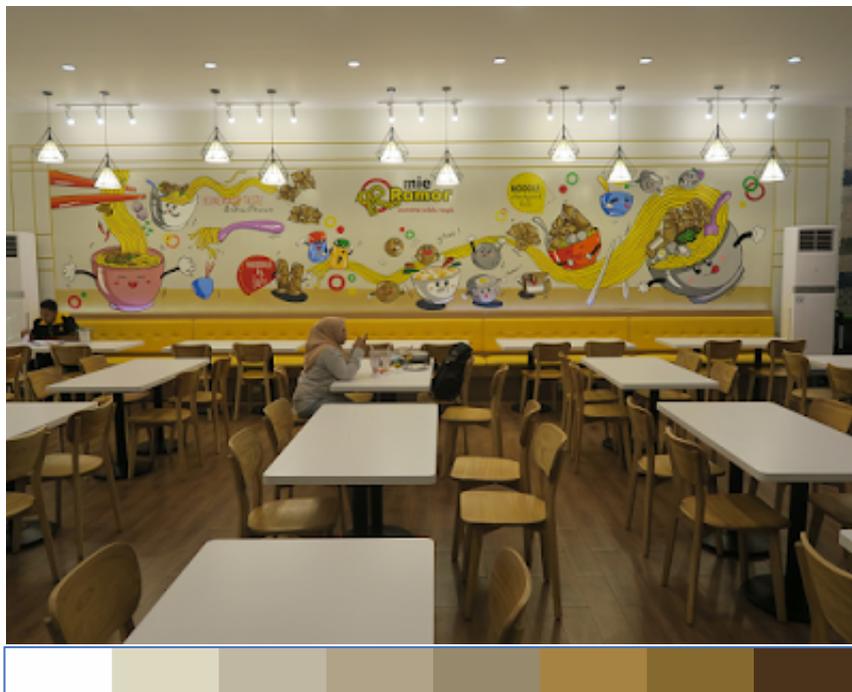
(<https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/700/hDjmkQ/2020/8/29/1ed18e7d-db7b-4e9b-aa4e-923311e6ea03.jpg>)

Selain peralatan makan, terdapat juga meja untuk menaruh menu dan sendok garpu yang tidak ada pada meja makan sebagai berikut.



Gambar 3.38 Meja untuk menu, nampan, alat makan
(dokumen pribadi)

2. Studi Foto



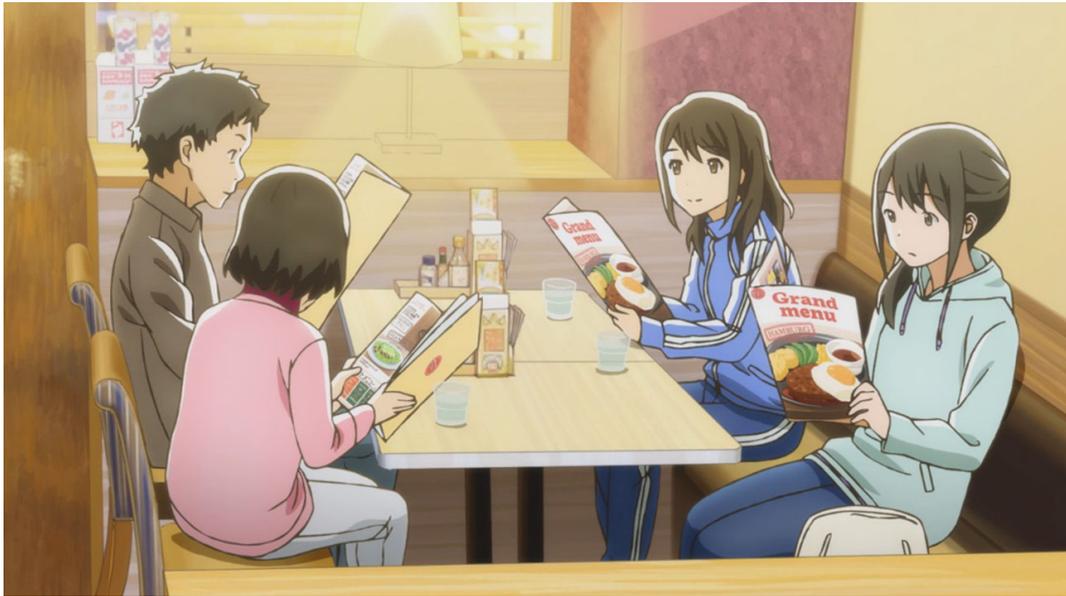
Gambar 3.39 Restoran Mi Ramor

(<https://1.bp.blogspot.com/-AXIoJ-d8qIM/W8Df2VFYejI/AAAAAAAAIsc/ydu69lYwIR8XumkpuBM2E8M0nigHefSxACLcBGAs/s400/Mie%2Bramor%2B27.png>)

Foto merupakan area makan restoran Mi Ramor yang terletak di Semarang. Lampu dibuat berpendar dari langit-langit. Dinding pada restoran juga memiliki nuansa warna terang. Meja makan dibuat tanpa adanya taplak dan peralatan makan di atasnya. Menurut teori Gurney(2010), penerangan lampu berjenis *spotlight* bertujuan agar mata pengunjung berfokus langsung pada objek terdekat lampu, dalam foto tersebut berarti meja dan kursi restoran. Lampu berwarna kuning dengan cahaya yang halus membuat efek rileks. Untuk peralatan, meja terlihat kosong karena bumbu dan saus tidak disediakan pada setiap meja.

3. Referensi Film

Untuk referensi area makan restoran, penulis menggunakan serial film animasi *Tsuki Ga Kirei*(2017) dimana terdapat adegan para pemeran utama sedang berbincang sembari memesan makan di restoran. Restoran itu terlihat memiliki meja kotak, serta susunan kursi untuk empat orang. Kursi dan meja makan pada adegan memiliki tekstur kayu.



Gambar 3.40 Adegan Memesan Makan di Restoran

(<https://randomc.net/image/Tsuki%20ga%20Kirei/Tsuki%20ga%20Kirei%20-%2001%20-%20Large%2013.jpg>)

Adapun peralatan di meja yang tersedia adalah sebagai berikut:

- a. Wadah kayu untuk bumbu



Gambar 3.41 Wadah Bumbu Kayu

(https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/700/product-1/2018/9/30/3955797/3955797_3b9e81da-a12e-4640-a86d-e46bce568e32_393_393.jpg)

b. Wadah saus tabasco



Gambar 3.42 Wadah Saus Tabasco

(https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/700/product-1/2020/5/24/3210917/3210917_cfe4efec-fd5f-409e-be26-f480ac857175_425_425.jpg)

3.4. Konsep Perancangan

Penulis ingin membuat desain restoran mi dengan konsep dapur yang terlihat higienis dan rapi. Diputuskan untuk menggunakan desain dapur stainless steel. Dapur restoran mi dengan bahan *stainless steel* cenderung membuat mi sendiri karena higienitas dari dapur tersebut. Jenis mi yang terdapat pada dominan dapur itu adalah mi khas Tiongkok. Restoran mi dengan konsep ini dapat ditemui pada Bakmi Berdikari, dimana pemilik sebelumnya bekerja pada restoran mi Tiongkok, kemudian restoran mi Golden Lamian. Konsep interior ruang makan yang dijadikan acuan adalah restoran Sendok Bebek yang terletak di Semarang.



Gambar 3.43 Restoran Sendok Bebek Semarang

(<https://media-cdn.tripadvisor.com/media/photo-s/18/c7/8f/50/img20190714151343-largejpg.jpg>)

Berbeda dengan konsep restoran mi Golden Lamien, restoran ini mengusung konsep *a'la carte restaurant*, dimana pelanggan memesan makanan melalui pelayan dari meja makan. Konsep *a'la carte* memudahkan restoran keluarga karena pelanggan yang membawa lansia dan anak-anak dapat memesan makanan dengan nyaman.

Layout bangunan restoran mi mengikuti bangunan Mi Toko Tiga Tebet dimana lokasi restoran berdenah persegi ini berada di jalan utama dan terdapat pagar, serta akses parkir yang luas. Untuk gaya eksterior, digunakan referensi dari Bumbu Desa Cikini. Restoran ini memiliki desain eksterior atap susun dengan logo restoran pada bagian depan. Pintu masuk berada di bagian tengah depan dengan jendela. Referensi luar kedua restoran ini akan digunakan untuk animasi scene 1 shot 1 dimana tampak bagian luar restoran.



Gambar 3.44 Bakmi Toko Tiga Tebet

(<https://www.google.com/maps/uv?pb=!1s0x2e69f3bea7bfe181%3A0xf89b109c858caaf9!3m1!7e115!4shttps%3A%2F%2Flh5>)



Gambar 3.45 Bumbu Desa Cikini

(https://scontent-sin6-1.xx.fbcdn.net/v/t31.0-8/1658222_894029737275419_1240260464568157596_o.jpg?_nc_cat=111&ccb=2&_nc_sid=09cbfe&_nc_ohc=RplEysWOH18AX8pAlcD&_nc_ht=scontent-sin6-1.xx&oh=13d9fc018b61a0ad049504ee79d57fb2&oe=5FF5EDD3)

Kesan restoran mi yang terletak di jalan utama tidak harus selalu memiliki dapur yang usang. Karena restoran EatMie memiliki nama yang sangat mengikuti jaman, maka dipilahlah desain yang sesuai. Dapur yang didesain juga menggunakan konsep dapur tertutup seperti dijumpai pada restoran Bakmi GM. Desain dapur Bakmi GM dibuat tertutup agar pengunjung tidak melihat

langsung proses membuat makanan. Desain dapur tertutup ini ditemui pada Bakmi GM karena merupakan restoran yang telah berdiri sejak lama. Pada dinding dapur diciptakan celah untuk pelayan mengambil makanan yang siap dihidangkan ke pelanggan. Pada dinding dapur bagian luar dipasang poster menu makanan restoran untuk menarik minat pengunjung. Desain dapur terbuka seperti restoran Bakmi Berdikari tidak akan diaplikasikan pada desain restoran EatMie demi menunjang jalannya cerita animasi.



Gambar 3.46 Bakmi GM Sentra Pancoran

(<https://www.loveindonesia.com/images/business/16/153624/12p.jpg>)

Tidak hanya dapur, desain juga terdiri dari ruang makan. Untuk perancangan ruang makan, penulis ingin menggunakan meja makan tanpa taplak, demi memunculkan kesan restoran untuk semua kalangan, tidak hanya kalangan atas saja. Meja juga dibuat berbentuk kotak, tidak berbentuk bulat seperti restoran mewah.

3.5. Temuan

Berdasarkan penemuan dari studi observasi, studi foto serta referensi film, maka didapat kesimpulan sebagai berikut

Tabel 1.1 Hasil Temuan

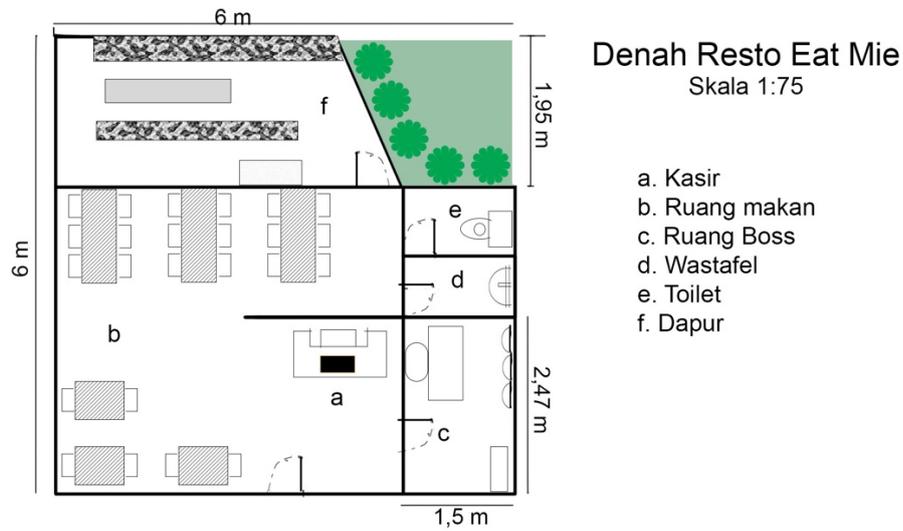
No	Sumber	Floorplan	Warna	Properti	Material
1.	Studi Observasi “Bakmi Berdikari”	Dapur: harus memiliki peralatan baja anti-karat, <i>servicing table</i> , kabinet untuk memasak. Ruang makan: jarak antar meja tidak terlalu jauh, meja	Dapur: lampu putih dan peralatan warna abu-abu. Ruang makan: meja dan lampu berwarna cerah, didominasi warna hangat.	Dapur: dandang mi, wadah <i>stainless steel</i> , <i>steamer</i> , timbangan. Ruang makan: wadah tisu, wadah saus dan kecap akrilik. Kursi	Dapur: kabinet <i>low gloss</i> , <i>kwali range high gloss</i> . Ruang makan: kursi bahan <i>velvet</i> dan meja plastik.

		berbentuk kotak.		dengan busa.	
2.	Studi foto dapur Golden Lamian, Bakmi GM dan ruang makan Mi Ramor	Dapur: memiliki ruang gerak yang cukup, peralatan didominasi baja anti-karat. Ruang makan: kursi memiliki sandaran, jarak antar meja dekat.	Dapur: memiliki warna dinding putih dan peralatan abu-abu. Ruang makan: dinding dan lantai cerah. Didominasi warna putih.	Dapur: panci <i>stainless steel</i> , pisau pemotong mi anti-karat. Ruang makan: penataan meja yang bersih tanpa peralatan makan.	Dapur: kabinet dan kompor <i>high gloss</i> Ruang makan: kursi dan meja plastik.
3	Referensi film <i>Burnt</i> (2015) dan <i>Tsuki Ga Kirei</i> (2017)	Dapur: memiliki jendela dekat kabinet,	Dapur: saturasi rendah Ruang makan: warna cerah komplementer.	Dapur: panci <i>stainless steel</i> , wadah bumbu.	Dapur: perabotan <i>low gloss</i> Ruang makan: dominasi

		<i>kitchen island</i>		Ruang makan: meja dan kursi kotak, botol kaca garam dan lada.	tekstur kayu
--	--	-----------------------	--	---	--------------

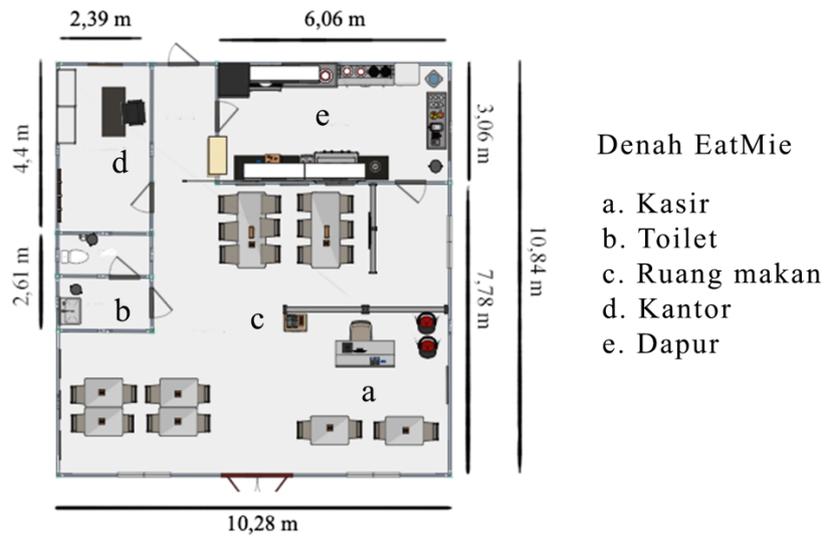
3.6. Proses Perancangan

Penulis akan membuat desain dapur dan ruang makan restoran EatMie berdasarkan temuan yang didapat. Selain itu, peralatan untuk membuat mi yang didapat dari hasil studi observasi berdampak pada adegan dalam animasi, terutama pada shot memasak antar Sari dan Rara. Pada tahap sebelum membuat acuan, penulis telah merancang floorplan keseluruhan restoran sebagai berikut



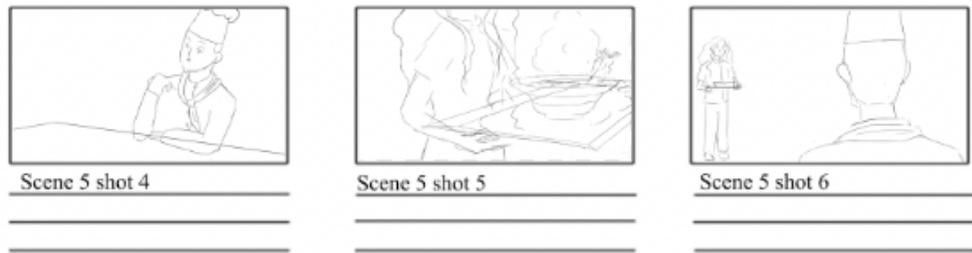
Gambar 3.47 Denah lama EatMie
(dokumen pribadi)

Setelah melakukan berbagai studi, penulis kemudian mengubah denah keseluruhan restoran dengan skala yang sama. Terjadi perubahan letak ruang kantor, toilet dan dapur. Perubahan pada denah didasari dari teori Katsigris tentang pengalokasian ruangan restoran. Ruang kantor yang semula berada di depan dipindahkan menjadi dekat dengan dapur. Sedangkan pintu ditambah di bagian belakang untuk mempermudah kegiatan logistik bahan dapur.



Gambar 3.48 Denah baru EatMie
(dokumen pribadi)

Denah baru tetap menggunakan layout bangunan persegi untuk disesuaikan dengan adegan pada animasi, terutama pada *scene 5* dan *scene 6* dimana terjadi proses penilaian kompetisi memasak. Pada *scene 5* shot 5, karakter Rara sedang berjalan dari dapur menuju kantor, dimana terjadi proses penilaian. Pada adegan berikutnya, karakter Rara telah sampai di ruang kantor. Selanjutnya adalah *scene 6* shot 5, dimana karakter Rara terlihat meninggalkan ruang kantor dan Sari sedang memegang nampan berisi semangkok mi yang baru dibuat di dapur. Mi itu akan diantarkan ke ruang kantor. Agar transisi terlihat berkesinambungan, maka penempatan ruang kantor berada dekat dengan dapur.



Gambar 3.49 *Storyboard Scene 5*



Gambar 3.50 *Storyboard Scene 6*

Ruang kantor dan toilet menjadi penyebab bangunan berbentuk persegi. Penempatan ruang kantor di dekat dapur juga mengikuti teori Katsigris (2009) dan denah pada restoran Bakmi Berdikari. Ukuran pada denah merupakan ukuran yang akurat dengan penyesuaian terhadap perbandingan ukuran perabotan serta perlengkapan dalam restoran.

3.6.1. Dapur

1. Floorplan

Sebelum penulis melakukan berbagai studi tentang merancang sebuah dapur restoran, sebuah desain telah dibuat. Desain ini dibuat berdasarkan pengetahuan penulis akan perabotan dapur. Belum ada peralatan yang menunjukkan bahwa dapur adalah dapur dari sebuah restoran mi. Perspektif dalam desain belum terlihat sesuai. Tema warna untuk dapur belum ada.



Gambar 3.51 Desain dapur lama
(dokumen pribadi)

Menurut teori Katsigris(2009) tentang mendesain dapur sebagai jantung dari restoran, maka ada hal yang harus diperhatikan, yakni sebagai berikut:

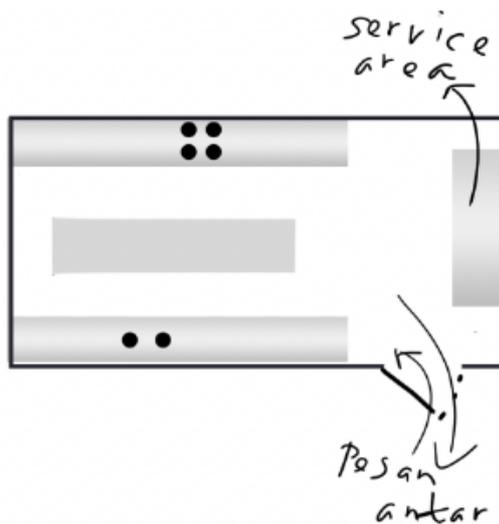
- a. Ketersediaan ruang untuk melakukan tindakan dalam memasak makanan. Luas ruangan ditentukan dari jumlah orang yang bekerja di dapur, jumlah perlengkapan memasak, serta spasi kosong untuk mobilisasi peralatan, pembukaan pintu kabinet dan sejenisnya.
- b. Desain yang cermat untuk mengurangi risiko kecelakaan. Disarankan untuk menempatkan peralatan memasak sesuai urutan tinggi dan berat.
- c. Pengontrolan temperatur dan kelembapan yang sesuai. Tidak hanya pelanggan, namun pekerja dapur juga harus mendapatkan kenyamanan dan ventilasi yang cukup.
- d. Pencahayaan yang memadai untuk dapat mengerjakan aktivitas memasak yang detail. Butuh cahaya yang cukup dan sesuai agar koki dapat teliti dan fokus dalam memasak.

- e. Pengontrolan suara bising. Diusahakan agar suara bising dari alat memasak pada dapur tidak terdengar hingga ruang makan pelanggan.

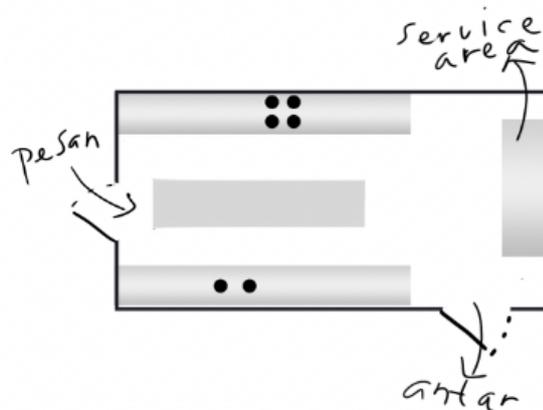
Berdasarkan ketentuan-ketentuan tersebut, maka dibuat eksperimen berbagai desain sebagai berikut.

- a. Pembuatan desain ruang gerak pada dapur

Salah satu elemen yang mempengaruhi ruang gerak adalah posisi dan jumlah pintu pada dapur. Berikut sketsa perbandingan jumlah pintu pada dapur.



Gambar 3.52 Dapur dengan satu pintu
(dokumen pribadi)

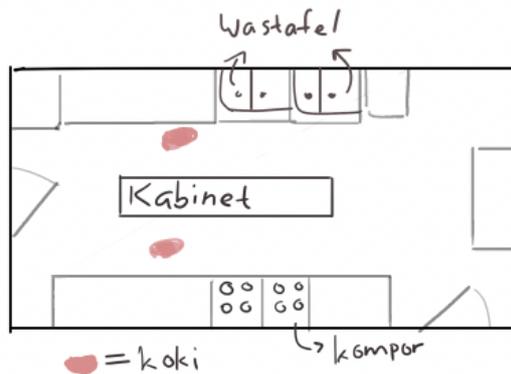


Gambar 3.53 Dapur dengan dua pintu
(dokumen pribadi)

Dapur dengan satu pintu membuat kegiatan keluar masuk staf pada posisi yang sama. Hal tersebut dapat menyusahkan kegiatan pengantaran makanan dari dapur ke ruang makan. Sebaliknya, dapur dengan dua pintu membuat mobilisasi menjadi lebih cepat karena adanya perbedaan jalur untuk membawa struk pemesanan makanan dari pintu samping dan pengantaran makanan dari pintu depan. *Service area* diletakkan dekat dengan pintu untuk mempermudah mengantar makanan agar mempercepat kinerja pelayan.

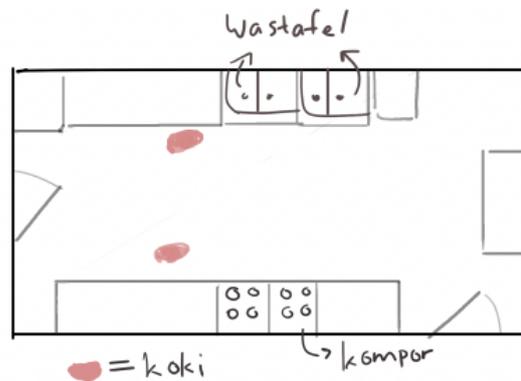
b. Penempatan peralatan dapur yang sesuai

Untuk membuat ruang gerak yang nyaman, maka peletakkan peralatan dan perabotan dapur harus disesuaikan menurut fungsi.



Gambar 3.54 Dapur dengan kabinet tengah
(dokumen pribadi)

Pada sketsa diatas, terdapat kabinet dapur diantara dua bagian ruang koki. Penempatan kabinet di tengah ruangan kurang cocok karena menuntut koki untuk sering berbalik badan dalam kegiatan memasak. Adanya kabinet di tengah juga mempengaruhi ruang gerak koki dan pelayan. Pelayan yang sering keluar-masuk dapur akan merasa kurang nyaman ketika berada di dapur seperti ini. Untuk memudahkan ruang gerak, maka dibuatlah desain seperti di bawah ini.



Gambar 3.55 Dapur tanpa kabinet tengah
(dokumen pribadi)

Bagian kabinet pada tengah ruangan dihilangkan agar memudahkan pergerakan dalam proses membuat makanan. Dengan desain ini, maka pelayan mendapatkan ruang gerak lebih ketika berada di dapur. Dapur EatMie akan lebih cocok didesain seperti sketsa tersebut.

2. Set dan Properti

a. Material pada perabotan dapur

Material merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi konsep dan desain sebuah ruangan. Pada pilihan material untuk dapur, terdapat dua jenis yang dominan digunakan, yaitu kayu dan stainless steel.



Gambar 3.56 Material kabinet kayu

(dokumen pribadi)

Pada sketsa dengan tekstur kayu, terlihat kesan tradisional. Dapur dengan konsep ini lebih cocok untuk restoran dengan makanan yang bukan berbahan dasar mi atau tepung. Penggunaan kabinet kayu untuk membuat mi atau pastry kurang cocok karena tepung mudah menempel pada kayu. Selain itu, kabinet kayu mudah kotor dan membutuhkan perawatan lebih.

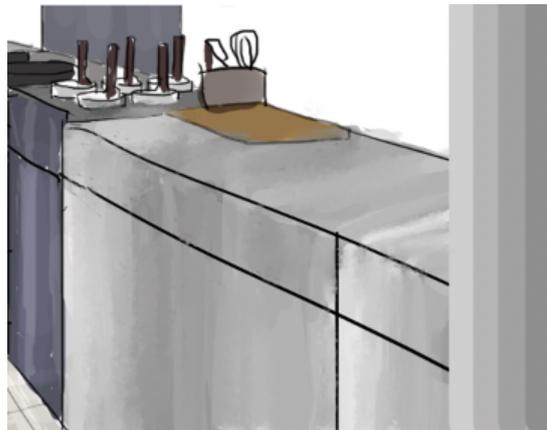


Gambar 3.57 Material kabinet *stainless steel*

(dokumen pribadi)

Konsep dapur dengan kabinet berbahan *stainless steel* membuat kesan elegan dan rapi. Kabinet akan lebih mudah dibersihkan karena warna

dasar *stainless steel* didominasi abu-abu. *Stainless steel* yang digunakan beragam, mulai dari *low gloss* hingga *high gloss*. *Low gloss* merupakan baja antikarat dengan sedikit pantulan cahaya pada permukaan, sedangkan *high gloss* sebaliknya. Peralatan dapur terdiri dari kedua jenis *stainless steel* tersebut.



Gambar 3.58 *Stainless steel high gloss*



Gambar 3.59 *Stainless steel low gloss*

b. Pemilihan material lantai dapur

Untuk lantai dapur, penulis melakukan eksperimen material lantai dengan dua jenis, yaitu keramik dan kayu.



Gambar 3.60 Material lantai kayu
(dokumen pribadi)

Lantai kayu memberikan kesan seperti kabin, dan kuno. Lantai kayu akan membutuhkan lebih banyak perawatan dibanding lantai jenis lain karena mudah kotor dan lembab. Untuk itu, lantai kayu tidak cocok digunakan pada dapur karena temperatur dapur yang panas namun lembab. Lantai kayu menyerap air, sehingga jika lantai terkena tumpahan akan menyebabkan lapisan kayu lembab dan berjamur. Warna kayu yang gelap semakin mempersulit proses perawatan lantai.



Gambar 3.61 Material lantai keramik
(dokumen pribadi)

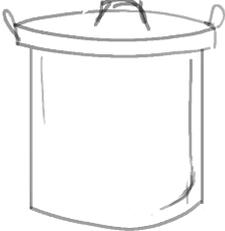
Lantai keramik merupakan lantai yang dominan digunakan pada restoran karena mudah dibersihkan. Lantai keramik bersifat tahan air, sehingga jika terdapat tumpahan cairan maka pembersihan mudah dilakukan. Lantai keramik dapat beradaptasi pada ruangan dengan temperatur panas dan lembab.

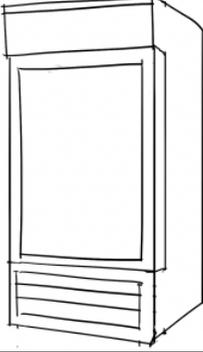
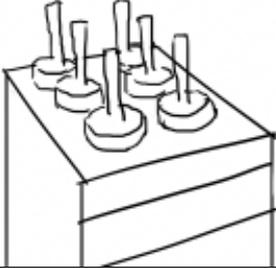
c. Peralatan memasak mi

Berikut ini tabel berisi peralatan memasak yang ada di dapur EatMie

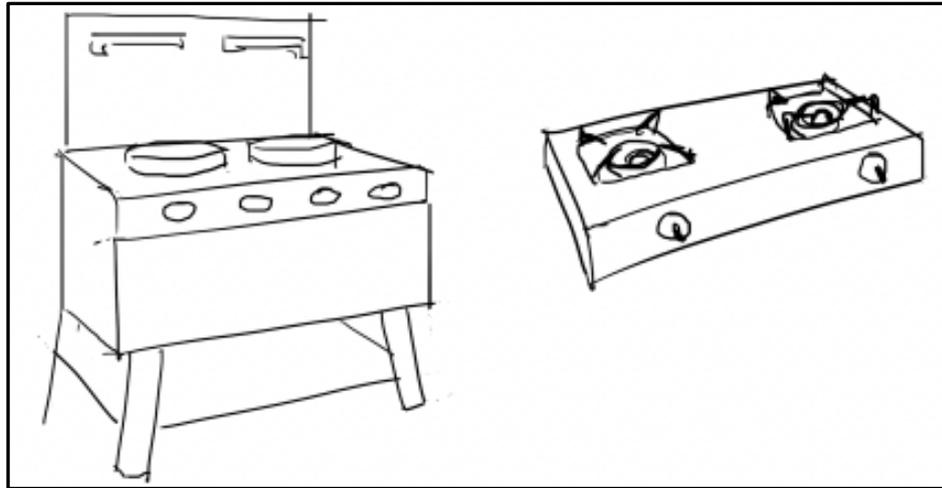
Tabel 1.2 Alat Memasak

No	Nama	Bentuk	Material	Fungsi

1.	Pengukus (klakat bulat)		Aluminium	Mengukus sayur dan <i>topping</i> mi
2.	Dandang		<i>Stainless steel</i>	Merebus mi dan kaldu
3.	Teflon		<i>Stainless steel</i>	Menumis bumbu
4.	Talenan		Kayu	Alas memotong
5.	Pisau		<i>Stainless steel</i>	Alat memotong
6.	Saringan		<i>Stainless Steel</i>	Alat untuk menyaring
7.	Sendok sayur		<i>Stainless steel</i>	Mengaduk dan menyendok makanan

8.	Wadah bumbu		<i>Stainless steel</i>	Menyimpan bumbu
9	<i>Chiller</i>		Pelat besi antikarat dilapisi cat	Menyimpan sayur dan buah agar tetap segar
10	Dandang 6 lubang		<i>Stainless steel</i> (wadah dan saringan)	Merebus mi dalam porsi banyak
11	Pengukus tenaga gas		Stainless steel	Mengukus dengan dandang besar

Selain peralatan yang tertera pada gambar diatas, terdapat juga peralatan memasak besar yang dibuat berdasarkan eksperimen. Yang pertama adalah kompor untuk memasak. Kompor yang biasa digunakan pada restoran terdapat dua jenis, yaitu kompor gas biasa dan kompor kwali range.

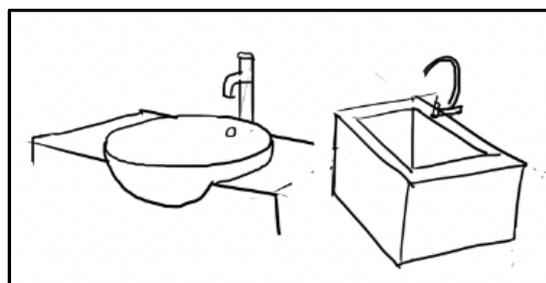


Gambar 3.62 Bentuk kompor gas

(dokumen pribadi)

Keduanya sama-sama memiliki tenaga gas, namun kompor kwali range dapat menghasilkan api bertekanan tinggi sehingga masakan menjadi lebih cepat matang. Kompor kwali range juga dilengkapi dengan lapisan yang tahan terhadap api besar, sehingga kompor awet dan tidak cepat rusak. Dari percobaan diatas, maka diputuskan bahwa kompor kwali range yang lebih cocok untuk digunakan pada dapur restoran EatMie.

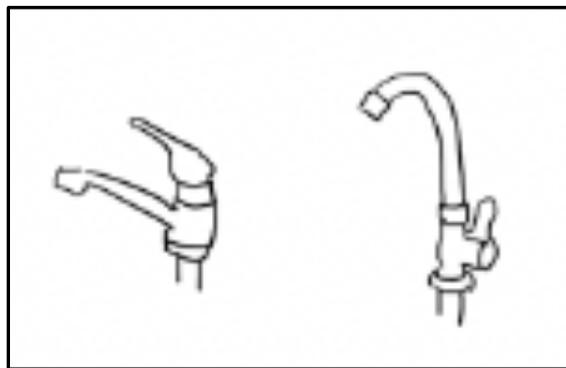
Kemudian properti selanjutnya adalah tempat cuci piring. Wastafel umumnya berbentuk bulat dan persegi. Penulis melakukan percobaan sketsa sebagai berikut.



Gambar 3.63 Bentuk Wastafel

(dokumen pribadi)

Terlihat bahwa wastafel bulat kurang efisien dan nyaman untuk mencuci peralatan memasak seperti dandang klakat yang berukuran besar. Wastafel bulat juga memiliki volume tempat mencuci lebih kecil dibanding wastafel persegi. Dari antara kedua wastafel, dipilih wastafel persegi sebagai tempat cuci di dapur restoran EatMie. Setelah dipilih bentuk tempat cuci piring, maka penulis membuat eksperimen dengan kran air untuk mencuci peralatan memasak.



Gambar 3.64 Bentuk kran air
(dokumen pribadi)

Bentuk keran air kiri merupakan kran air yang umum digunakan, namun tidak untuk penggunaan di dapur. Kran kiri tidak terlalu tinggi dari jarak dengan wastafel, berbeda dengan kran sebelah kanan. Kran sebelah kanan memungkinkan untuk mencuci peralatan memasak berukuran besar dan kepala kran dapat diputar ke sebelah kanan atau kiri, memungkinkan adanya ruang gerak yang lebih besar. Setelah dilakukan percobaan, kran yang sesuai dengan dapur restoran EatMie adalah kran kanan.

Gambar di bawah ini merupakan sketsa semua properti dapur yang terletak pada satu ruang dapur.



Gambar 3.65 Sketsa properti dapur
(dokumen pribadi)

Wadah bumbu dan talenan terletak pada sebelah kiri, dekat dengan wastafel. Dandang, pengukus bulat dan peralatan memasak lain terletak di sebelah kanan.

d. Tema warna pada dapur

Tema warna yang akan digunakan pada dapur restoran EatMie mengikuti referensi pada sub-bab sebelumnya, yaitu warna yang dominan *cool*. Warna ini terdiri dari warna dengan saturasi rendah dan didominasi warna monokrom. Tema warna ini didukung juga oleh pemilihan warna lampu *cool white*.



Gambar 3.66 Dapur bertema warna *cool*
(dokumen penulis)

Setelah melakukan studi sesuai acuan, penulis mengubah desain dapur menjadi dapur dengan kabinet baja anti-karat (*stainless steel*). Dapur baru juga memiliki peralatan serta perlengkapan memasak yang lebih sesuai dengan restoran mi. Terdapat rak berisi piring, dandang pengukus dan panci. Terdapat juga penghisap asap di atas kabinet.



Gambar 3.67 Desain dapur baru
(dokumen pribadi)

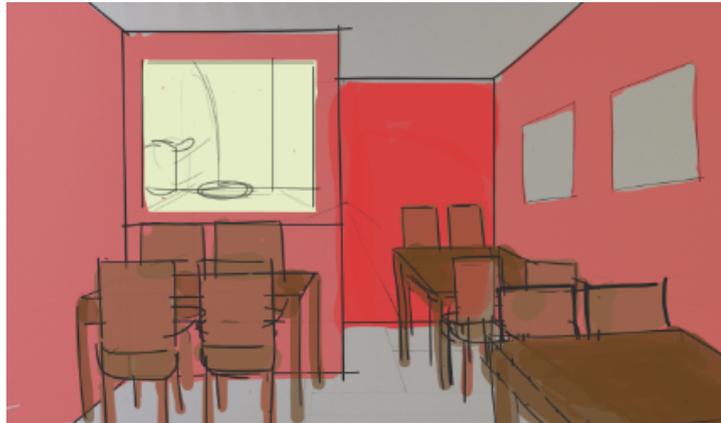


Gambar 3.68 Aksonometri dapur baru
(dokumen pribadi)

3.6.2. Ruang Makan

1. Floorplan

Sebelum penulis melakukan observasi terhadap ruang makan restoran, sebuah desain telah dibuat. Desain ini memperlihatkan kursi dan meja makan, tetapi dari segi warna terlihat tidak seperti restoran mi. Pemilihan perabotan ruang makan serta cat dinding membuat ruang makan seperti kedai makanan atau bahkan warung.



Gambar 3.69 Desain ruang makan lama
(dokumen pribadi)

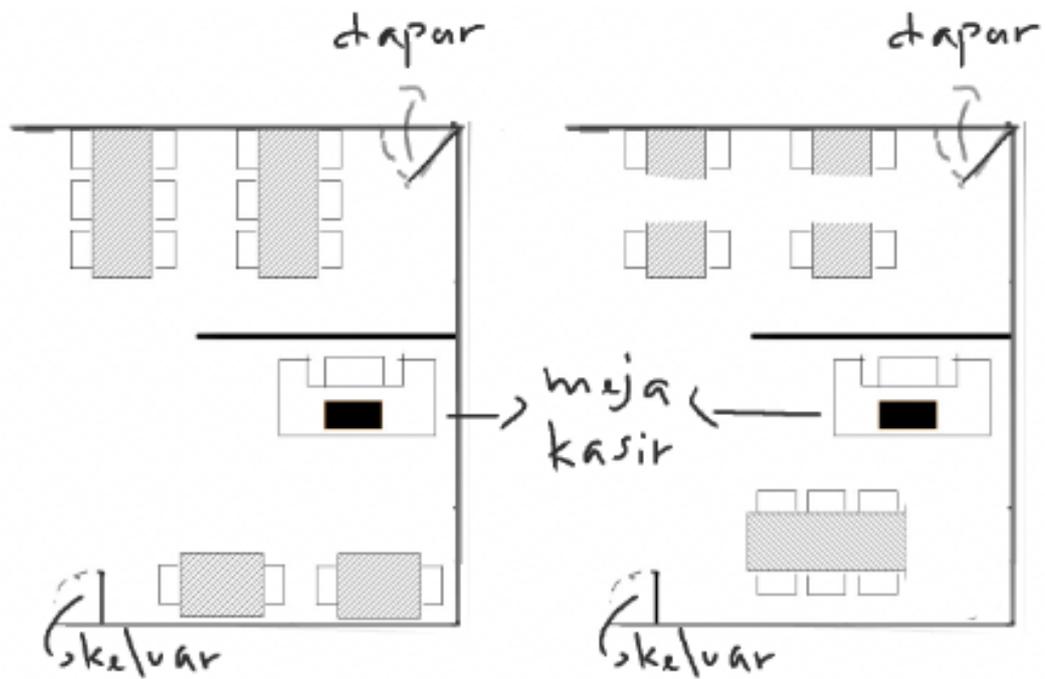
Menurut Katsigris(2009), terdapat komponen yang harus ada pada setiap ruang makan di restoran, yaitu:

1. Meja makan, meliputi bentuk, ukuran dan posisi.
2. Jumlah kursi dalam setiap meja
3. Area elevasi dari kursi makan
4. Lukisan, poster, atau mural
5. Jenis dan intensitas cahaya lampu
6. Perhatian pada garis pandang pelanggan saat di restoran
7. Suara pengganggu (bunyi piring, lalu lintas jalan)
8. *Penempatan service area*

Dari komponen itu, maka dibuatlah beberapa desain perabotan ruang makan yang sesuai dengan konsep restoran EatMie.

- a. Penentuan letak dan jumlah kursi makan

Untuk menentukan berapa jumlah kursi makan dan dimana kursi tersebut akan ditempatkan, maka penulis membuat sketsa percobaan sebagai berikut.



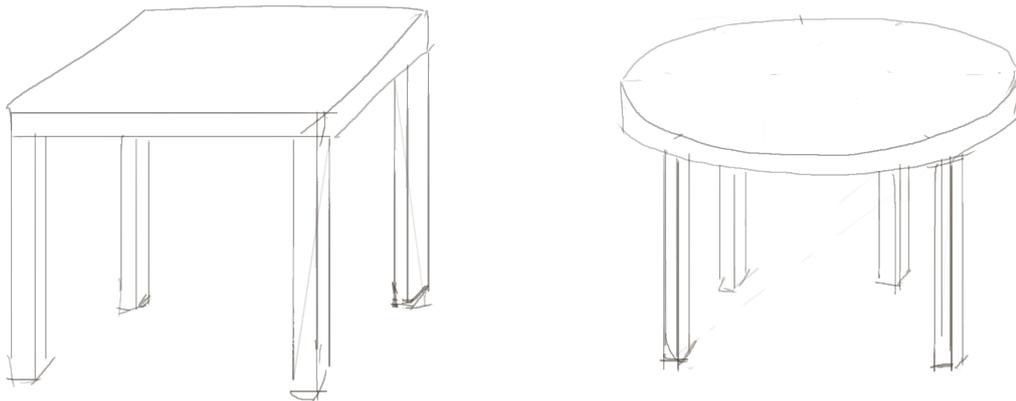
Gambar 3.70 Perbandingan letak meja
(dokumen pribadi)

Pada sketsa di kanan, terlihat meja dengan 6 kursi terletak di dekat pintu keluar-masuk dan kasir. Jika dibandingkan dengan referensi, meja 6 kursi tidak sesuai jika diletakkan di depan. Akses bagi pelanggan yang ingin membayar di kasir akan terganggu jika meja 6 kursi diletakkan di depan. Untuk sketsa gambar di kiri, terlihat bahwa di depan kasir adalah meja 2 kursi. Adanya meja tersebut memberikan ruang gerak lebih bagi pelanggan saat akan membayar di kasir. Sesuai dengan referensi denah ruang makan di restoran Bakmi Berdikari, meja dengan 6 kursi berada pada bagian belakang ruang makan, dekat dengan akses dapur dan toilet.

2. Set dan Properti

a. Desain meja makan

Bentuk meja makan di restoran pada umumnya adalah persegi dan lingkaran. Kedua bentuk ini dapat memberikan kesan yang berbeda pada sebuah restoran. Bentuk persegi memberikan kesan sederhana dan praktis, sedangkan bentuk lingkaran memberikan kesan mewah dan kompleks.



Gambar 3.71 Bentuk meja makan
(dokumen pribadi)

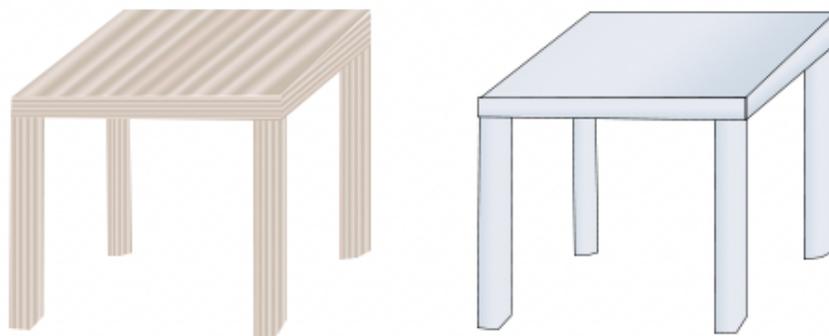
Untuk membuktikan bentuk meja yang lebih cocok, maka dicoba dengan penambahan kursi dengan sandaran.



Gambar 3.72 Perbandingan meja-kursi
(dokumen pribadi)

Berdasarkan sketsa diatas, terlihat bahwa meja berbentuk persegi lebih cocok untuk dipasangkan dengan kursi bersandar. Terlihat bahwa kursi yang dirapatkan ke dalam meja bulat memiliki celah yang memakan tempat,

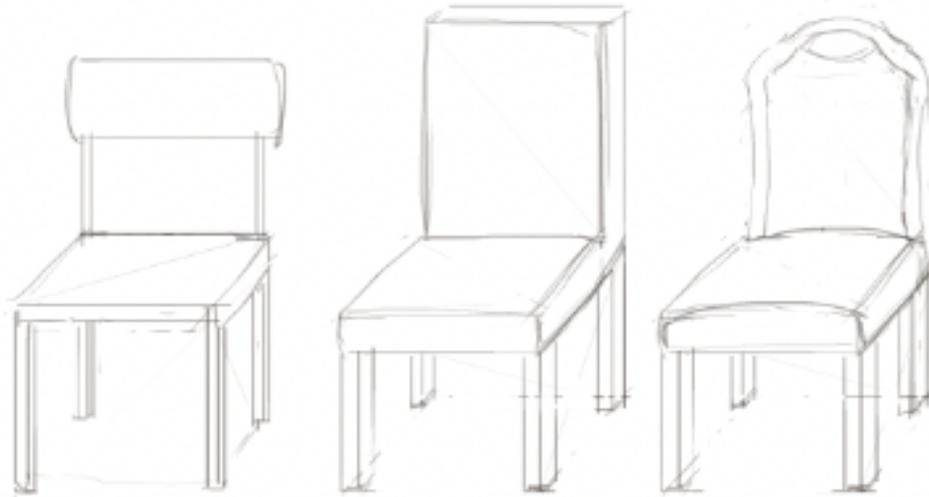
sehingga mengurangi ruang gerak pada sekitarnya. Kursi makan yang dirapatkan pada meja persegi akan memperlihatkan kesan rapi. Meja persegi cocok ditempatkan pada restoran dengan jumlah baris meja yang banyak, sedangkan meja bulat lebih cocok ditempatkan pada restoran dengan jumlah baris meja sedikit, tetapi memiliki area makan yang luas. Untuk pemilihan material berdasarkan referensi pada temuan adalah kayu dan plastik. Dari kedua material ini, terlihat bahwa meja kayu memiliki kesan lebih orisinal dan lebih tahan lama. Untuk meja plastik, kesan yang didapat adalah sederhana. Kayu lebih cocok dengan konsep restoran mi dibanding material plastik, karena meja plastik digunakan pada rumah makan dengan luas area lebih kecil dibandingkan dengan restoran.



Gambar 3.73 Perbandingan material meja makan
(dokumen pribadi)

b. Desain kursi makan

Terdapat berbagai macam desain kursi makanan di restoran. Berdasarkan referensi, berikut model kursi makan restoran.

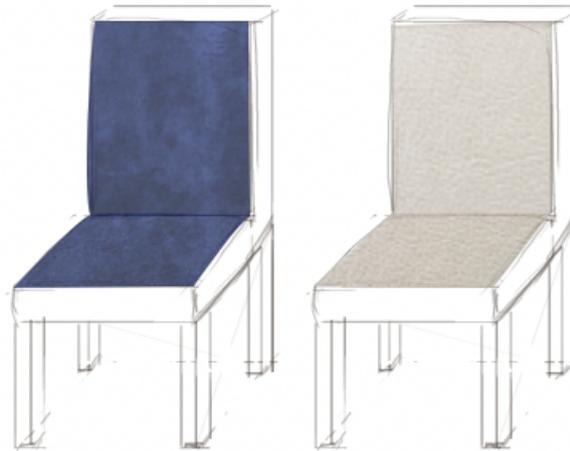


Gambar 3.74 Bentuk kursi makan
(dokumen pribadi)

Kursi kiri memiliki desain paling sederhana. Terlihat kurang cocok jika digunakan untuk kursi restoran EatMie karena bentuknya mirip dengan kursi standar kayu dari meja belajar di sekolah. Kursi kanan merupakan desain kursi restoran Berdikari yang terlihat mewah. Selain itu, desainnya terdapat garis lengkung yang membuat kesan tradisional dibanding kedua kursi lain. Sandaran kursi kanan terdapat *frame* yang membuat kurang nyaman bagian kepala. Kursi tengah merupakan kursi pada restoran Sendok Bebek, dengan kesan *modern* dan minimalis. Kursi jenis ini akan lebih cocok digunakan pada restoran EatMie karena terlihat nyaman, memiliki sandaran tinggi yang nyaman bagi orang tinggi.

Untuk pemilihan material kursi, terdapat dua material yang sering digunakan pada kursi restoran yaitu beludru (velvet) dan kulit sintetik

seperti gambar dibawah ini. Penulis mencoba bereksperimen dengan model kursi sandaran tinggi yang telah dipilih sebelumnya.



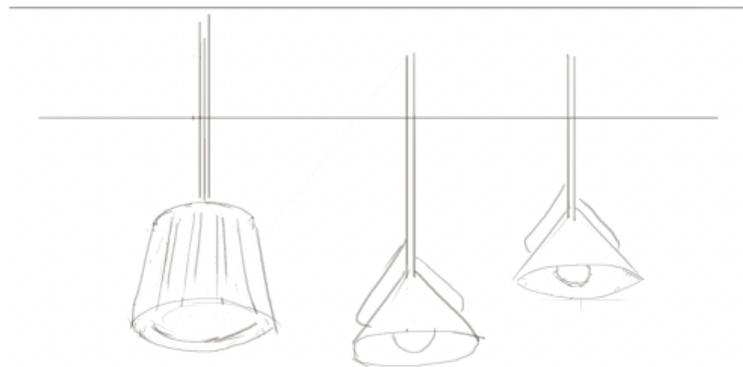
Gambar 3.75 Material kursi makan
(dokumen pribadi)

Tekstur velvet pada kursi kiri memberikan kesan elegan. Kursi dengan tekstur ini lebih cocok jika ditempatkan pada restoran mewah dengan pengunjung yang didominasi orang dewasa, karena tekstur velvet dapat menyerap cairan jika terjadi tumpahan makanan atau minuman. Sebaliknya, tekstur kulit sintesis pada kursi kanan lebih ramah untuk restoran keluarga karena sifatnya yang tidak menyerap air sehingga mudah dibersihkan ketika kotor.

Jumlah kursi pada setiap meja bervariasi, dari 2 kursi hingga 6 kursi. Dominan jumlah kursi adalah 2 untuk setiap meja. Disaat pelanggan makan dengan 4 orang sekaligus, maka meja dengan 2 kursi dapat dijadikan satu, seperti hal yang biasa dilakukan pada restoran Golden Lamian.

c. Desain lampu pada ruang makan

Berdasarkan referensi pada sub-bab sebelumnya, lampu restoran menggunakan jenis lampu yang menggantung dari langit-langit ruangan. Lampu tersebut terdiri dari dua bentuk, yaitu lampu dengan rumah lampu tabung dan kerucut.



Gambar 3.76 Bentuk lampu gantung
(dokumen pribadi)

Dilihat dari fungsi, kedua lampu sama-sama memiliki penutup(rumah lampu) yang bekerja sebagai peredam cahaya. Jika dilihat dari bentuknya, lampu kiri memiliki desain yang lebih estetik dan unik. Tidak hanya itu, lampu sebelah kiri dapat meredam pancaran cahaya lebih besar dibanding lampu sebelah kanan. Berdasarkan penjabaran sebelumnya, maka dipilih lampu dengan bentuk penutup tabung sebagai lampu untuk restoran EatMie. Selanjutnya, untuk segi warna, terdapat dua pilihan intensitas lampu yaitu *warm* dan *bright*. *Warm* mengarah ke warna kuning, sedangkan *bright* mengarah ke warna putih. Lampu *warm* memiliki temperatur sebesar 2700 – 3000 Kelvin, sedangkan *bright* sebesar 4000 – 5000 Kelvin. Lampu *warm* lebih cocok digunakan pada ruang makan karena

lebih rendah dalam hal temperatur dan intensitas cahaya, membuat kesan nyaman dan tidak silau untuk mata.

d. Lukisan, poster atau mural

Sebuah restoran akan terlihat lebih meyakinkan bagi pelanggan untuk makan di dalamnya jika memiliki sebuah poster atau mural yang sesuai dengan konsep restoran tersebut. Pada referensi sub-bab sebelumnya, terdapat dua pilihan yaitu mural seperti restoran Mi Ramor, serta poster pada restoran mi Sendok Bebek.



Gambar 3.77 Sketsa mural

(dokumen pribadi)

Sketsa merupakan penggambaran desain ruang makan dengan mural dan poster berisi menu restoran Eat Mie.



Gambar 3.78 Sketsa poster menu
(dokumen pribadi)

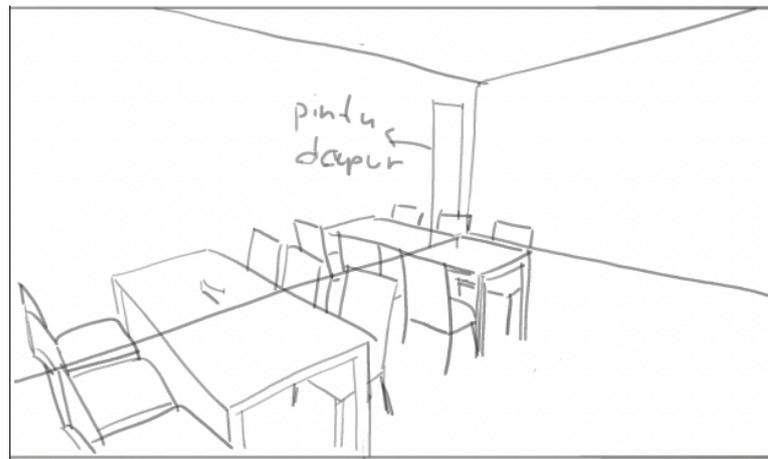
Sketsa mural membuat kesan restoran yang mengikuti perkembangan jaman dengan target pelanggan dewasa muda. Ukuran mural sangat besar hingga memenuhi lebar dinding. Berbanding terbalik dengan poster menu, ukuran poster sangat kecil sehingga dalam satu ruas dinding dapat ditempatkan 3 poster bersamaan. Melihat dari referensi restoran mi khas Tiongkok pada sub-bab sebelumnya, maka dekorasi dinding yang lebih cocok adalah poster, dimana berisi menu makanan. Poster berfungsi untuk mengenalkan menu restoran secara tidak langsung.

e. Penempatan partisi ruangan

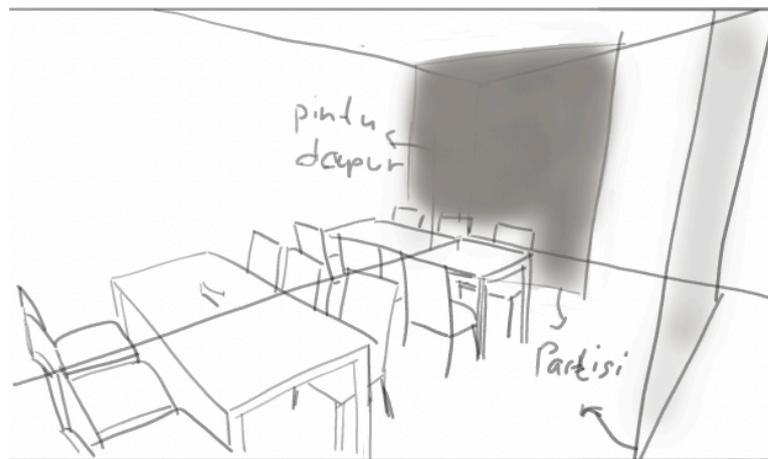
Partisi pada ruang makan berfungsi untuk mengalihkan pandangan pelanggan dari objek yang mengganggu seperti pintu dapur yang sering menutup dan terbuka, kemudian pada pintu keluar yang mengarah langsung

ke jalan. Partisi juga berperan agar pelanggan dapat lebih nyaman dalam menyantap makanan di dalam restoran.

Berikut sketsa perbandingan ruang makan dengan dan tanpa partisi.



Gambar 3.79 Sketsa tanpa partisi
(dokumen pribadi)



Gambar 3.80 Sketsa dengan partisi
(dokumen pribadi)

Berdasarkan hasil sketsa, ruang makan tanpa partisi terlihat lebih luas dari segi ukuran ruangan, namun pelanggan akan merasa tidak nyaman karena pintu dapur yang terekspos. Aktifitas dapur akan mudah terlihat ketika pintu menutup dan terbuka secara berkala. Berbeda dengan adanya

partisi, pintu dapur tidak akan terlihat oleh pelanggan, membuat mata pelanggan lebih fokus dengan santapan mereka. Melihat hasil sketsa, maka jenis ruang makan yang dipilih adalah ruang makan dengan partisi.

f. Properti pada meja makan

Melihat dari referensi, terdapat beberapa peralatan makan yang tersedia di atas meja makan restoran, yaitu wadah tisu dan wadah bumbu.



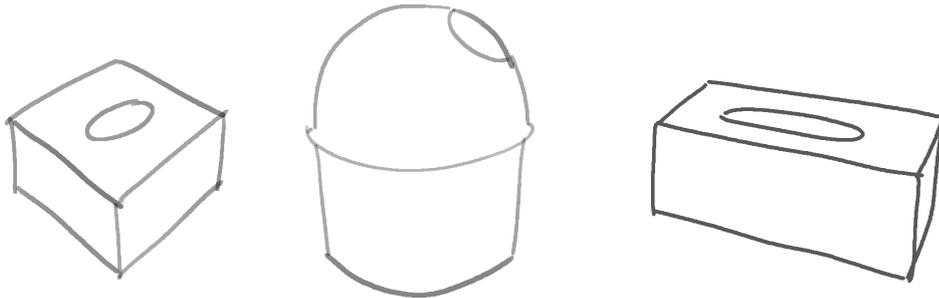
Gambar 3.81 Bentuk wadah bumbu

(dokumen pribadi)

Sketsa diatas merupakan dua jenis wadah bumbu. Wadah kiri digunakan untuk menyimpan bumbu berbentuk saus yang kental, sedangkan wadah kanan digunakan untuk saus yang lebih encer seperti minyak sambal. Tidak hanya saus, wadah sebelah kiri juga dapat digunakan untuk bumbu yang bersifat padat seperti bawang goreng dan acar(bumbu yang difermentasi). Berdasarkan fungsi dan referensi dari sub-bab sebelumnya, maka wadah bumbu yang digunakan adalah wadah sebelah kanan. Botol saus sebelah kiri dapat digantikan oleh wadah bumbu kanan yang berbahan

dasar akrilik. Warna wadah yang transparan memudahkan untuk melihat bumbu di dalamnya.

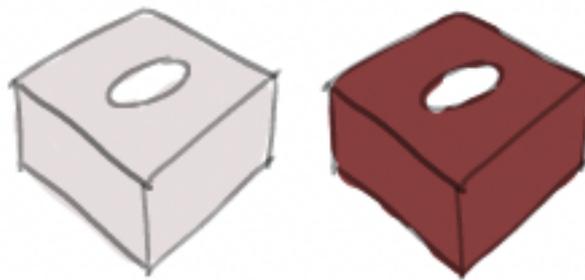
Untuk pemilihan jenis kotak tisu, penulis melakukan eksperimen untuk menentukan kotak tisu yang sesuai.



Gambar 3.82 Bentuk wadah tisu
(dokumen pribadi)

Sketsa pada posisi tengah merupakan tempat tisu dengan bentuk bulat. Bentuk ini tidak banyak ditemukan pada restoran mi, terkait dengan penggunaan jenis tisu pada wadah berbentuk bulat. Tisu yang dapat digunakan pada wadah ini adalah tisu gulung, yang kurang diminati pelanggan karena kurang praktis saat digunakan. Untuk wadah tisu sebelah kanan dan kiri, memiliki bentuk persegi, hanya saja berbeda dalam segi ukuran. Untuk wadah tisu sebelah kanan, memiliki ukuran lebih besar dibanding wadah sebelah kiri, sehingga lebih memakan ruang. Melihat referensi pada sub-bab sebelumnya, maka tempat tisu yang cocok digunakan pada ruang makan restoran EatMie adalah wadah sebelah kiri. Wadah berbentuk kotak dinilai praktis dan tidak memakan tempat.

Setelah dipilih wadah tisu kotak, penulis membuat eksperimen dengan warna dan material sebagai berikut.



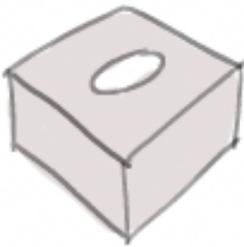
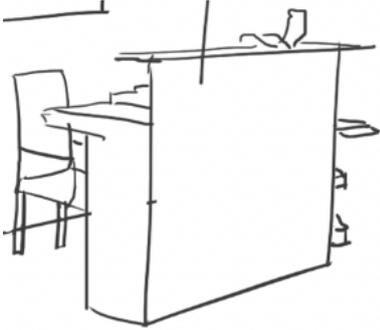
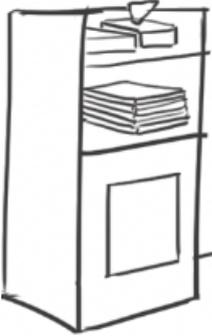
Gambar 3.83 Material wadah tisu
(dokumen pribadi)

Wadah tisu kiri terbuat dari plastik, sedangkan tisu kanan terbuat dari kulit sintetis berwarna gelap. Wadah tisu kulit sintesis terlihat lebih estetik dipandang, namun lebih butuh banyak perawatan dibanding wadah tisu plastik karena lebih mudah kotor. Dari segi berat, wadah tisu plastik lebih ringan sehingga lebih mudah untuk diubah letaknya.

Berikut merupakan tabel berisi daftar properti pada ruang makan restoran EatMie.

Tabel 1.3 Tabel properti ruang makan

No	Nama Alat	Bentuk	Material	Kegunaan
1	Wadah bumbu		Akrilik transparan	Wadah bumbu cair dan padat seperti minyak sambal

2	Wadah tisu		Plastik	Menyimpan sekaligus mengambil tisu
3	Meja Kasir		Kayu dilapisi cat	Tempat melakukan pembayaran baik tunai maupun non-tunai
4	Meja menu dan sendok-garpu		Kayu	Tempat meletakkan buku menu, sendok-garpu, mangkuk kecil

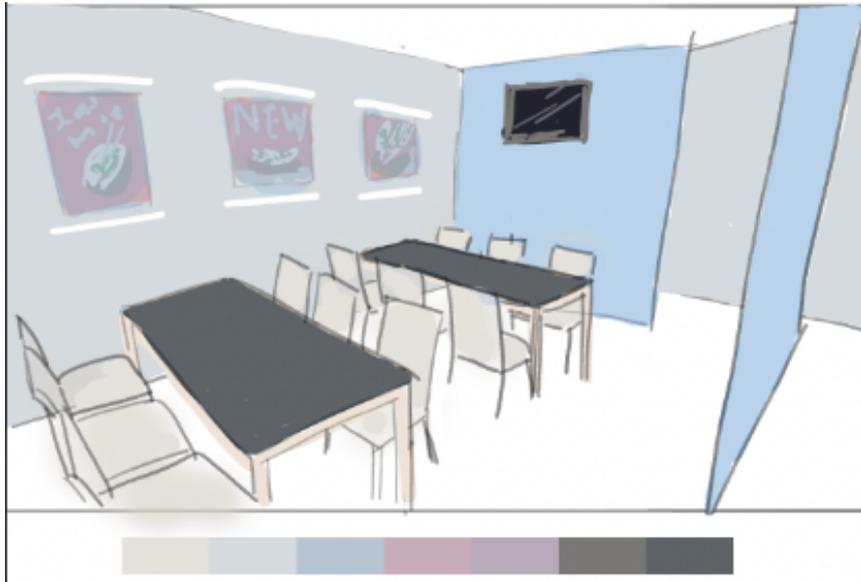
Berikut properti ruang makan yang berada pada satu sketsa.



Gambar 3.84 Sketsa properti ruang makan
(dokumen pribadi)

g. Warna interior ruang makan

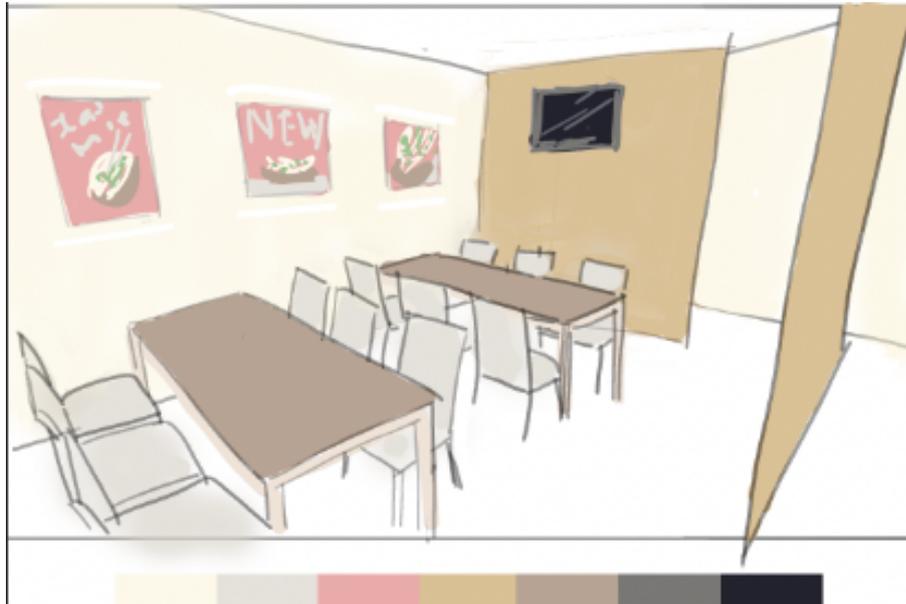
Pemilihan warna sangat berperan dalam menciptakan konsep sebuah ruang, untuk itu setiap ruang memiliki tema warna tersendiri. Untuk desain ruang makan EatMie, penulis melakukan eksperimen terhadap tema warna, yaitu warna cool dan warm.



Gambar 3.85 Ruang makan bertema *cool*

(dokumen pribadi)

Saat dicoba menggunakan warna *cool*, kesan yang didapat adalah kaku. Warna-warna yang digunakan bersaturasi rendah, sehingga lebih cocok apabila diaplikasikan dengan ruang makan bertema monokrom, *modern*, bahkan futuristik. Tema warna ini kurang cocok apabila dijadikan tema ruang makan restoran keluarga. Restoran dengan tema warna *cool* akan lebih sesuai untuk restoran dewasa dimana jam operasional dimulai pada malam hari, melihat dari tema warna *cool* yang sesuai dengan langit malam.



Gambar 3.86 Ruang makan bertema *warm*
(dokumen pribadi)

Pemilihan warna *warm* untuk ruang makan dengan konsep keluarga sangat cocok, dikarenakan warna-warna cerah yang menarik perhatian segala usia, terutama anak-anak. Setelah dilakukan eksperimen terhadap properti ruang makan, maka diputuskan tema warna ruang makan yang cocok untuk restoran EatMie adalah warna *warm*.