



### **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 V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Setelah penulis membuat penelitian tentang environment dapur dan ruang makan pada restoran mi, aspek yang sangat penting adalah penempatan peralatan. Tidak hanya itu, pengetahuan akan fungsi masing-masing peralatan memasak dan makan juga penting. Kemudian ada pengetahuan akan alur kerja sebuah restoran. Pengetahuan akan tiga hal ini menjadi dasar dari pembuatan denah serta set dan properti dari sebuah restoran. Kesimpulan yang didapat dari penulisan perancangan environment restoran ini adalah sebagai berikut.

##### *1. Floorplan*

Ketika akan membuat denah restoran, yang pertama diperhatikan adalah acuan denah dari restoran yang menjadi referensi. Melihat dari hasil acuan, maka denah dapat dibuat. Peletakan ruangan dan peralatan memasak tidak hanya berdasarkan acuan, namun juga teori dari buku terkait bagaimana merancang sebuah restoran yang ideal. *Floorplan* dibuat dengan perhitungan untuk setiap ukuran ruangan pada restoran. Ukuran ruangan menjadi dasar untuk penentuan jumlah dan jenis barang yang akan diletakkan pada ruangan tersebut.

*Floorplan* yang dibuat terdiri dari dua jenis yaitu *floorplan* ruangan dan *floorplan* restoran. Sebelum membuat *floorplan* ruangan yang terdiri dari dapur dan ruang makan, penulis terlebih dahulu membuat *floorplan* keseluruhan yang terdiri dari ruang makan, dapur, toilet, dan ruang kantor. Ketika membuat

floorplan yang bukan merupakan tampak atas, penulis membuat perspektif satu titik pandang dari floorplan tersebut.

## 2. Set dan Properti

Dalam pembuatan dapur dan ruang makan restoran EatMie, peralatan spesifik yang digunakan memiliki material didominasi *stainless steel*. Untuk peralatan memasak spesifik yang digunakan adalah kompor kwali range, dandang mi 6 lubang, saringan mi, dandang klakat bulat serta pengukus bertenaga gas.

Ketika denah selesai dibuat, maka selanjutnya yang didesain adalah set dan properti dari tiap ruangan. Tujuannya agar setiap ruangan terlihat meyakinkan sesuai dengan fungsi ruangan tersebut. Ketika mendesain ruang makan, maka harus ada meja dan kursi, kemudian untuk dapur maka harus ada kompor, dan sebagainya

Saat menentukan bentuk dan material dari properti, penulis terlebih dahulu melakukan percobaan dengan membandingkan dua gambar sketsa dari benda yang sama namun memiliki bentuk berbeda. Setelah mendapat bentuk yang sesuai, penulis melakukan eksperimen dengan material. Kedua jenis percobaan tersebut digunakan untuk beberapa properti dapur dan ruang makan.

## 5.2. Saran

Ketika ingin menciptakan sebuah *environment* restoran pada animasi 2 dimensi, penulis harus mengetahui terlebih dahulu jenis restoran yang akan dirancang, apakah restoran tersebut merupakan restoran dengan *self-service* atau *full-service*

dengan pelayan. Ketika hal tersebut sudah ditentukan, maka yang selanjutnya harus dilakukan adalah mengobservasi fokus makanan yang dijual pada restoran tersebut. Setelah menentukan fokus menu makanan, maka dapat dilakukan terlebih dahulu konsep restoran. Ketika konsep restoran sudah ada, proses mencari referensi dapat dilakukan.

Pencarian referensi untuk desain restoran diharapkan sedetail mungkin untuk memudahkan dalam mendesain tiap ruang pada restoran. Sebelum pergi ke sebuah restoran dalam rangka mendapatkan wawancara dan foto referensi, sebaiknya dibuat terlebih dahulu daftar pertanyaan dan peralatan memasak yang akan difoto. Hal tersebut dilakukan untuk efisiensi waktu dan tenaga.

Aspek yang diperlukan pada pencarian referensi adalah denah restoran keseluruhan serta denah per ruangan. Ketika selesai mencari referensi, hal yang dilakukan adalah membuat desain mengikuti referensi.

Pembuatan denah restoran keseluruhan tidak berdampak pada adegan di animasi, karena tidak semua bagian dari restoran ditampilkan pada animasi, namun sebaiknya denah tetap dibuat untuk kepentingan dokumentasi serta mengantisipasi munculnya pengembangan cerita dan adegan yang baru.

Ketika terjadi kesulitan saat membuat sketsa perspektif, pembaca dapat membuat model tiga dimensi dari sebuah ruang dan properti yang akan didesain. Pembuatan model berfungsi sebagai referensi untuk memudahkan membuat perspektif agar terlihat proporsional. Tidak hanya dalam perspektif, pembuatan model tiga dimensi juga berfungsi dalam pembuatan eksperimen material dan bentuk properti.