

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan interior gedung *BreadCourse, RetailandBakery* merupakan suatu rangkaian proses yang kompleks di mana melibatkan banyak aspek dan fasilitas di dalamnya. Di antaranya adalah mempertimbangkan bagaimana cara merancang *BreadCourse, RetailandBakery* yang bisa memenuhi user dan pengunjung dengan memikirkan fungsi, desain dan kebersihan.

Melalui perancangan *BreadCourse, RetailandBakery* ini, penulis dapat memahami dan mengerti mengenai cara menyederhanakan sesuatu yang kompleks menjadi lebih menarik, edukatif dan namun tetap mempertahankan atau tanpa menghilangkan prinsip awal dari desain tersebut. Penulis dapat mengerti bagaimana cara menggabungkan sejarah, ilmu pengetahuan dengan konsep desain ruangan tematik yang dapat sebagai sarana edukatif untuk pengunjung. Pemahaman tentang material-material yang aman dan mudah dibersihkan seperti marble dengan perpaduan warna yang menciptakan pattern beragam namun berkesan classy yang dapat menciptakan suasana ruang yang menarik. Dengan penggunaan ac, exhaust dan grill dapat mengatur sirkulasi dan membantu menjaga sirkulasi udara tetap sehat.

Penerapan konsep *InstantandCreamYeast* dengan tema *Bread Making Process* ini merupakan konsep yang mengambil filosofi dari bahan dasar penting dalam membuat roti, beserta step pengerjaannya sebelum menjadi roti. Seiring berkembangnya zaman roti yang dihasilkan pun beragam dan berbagai bentuk, sehingga nuansa atau gaya yang diambil dalam perancangan kali ini ialah kontemporer.

Dengan adanya *BreadCourse, RetailandBakery* yang berkonsep *Instantandcreamyeast* ini diharapkan dapat menjadi sarana wisata baru yang mampu

mengedukasi dan menyediakan kebutuhan masyarakat seputar barang dan bahan kebutuhan membuat roti.

5.2 Saran

Melalui perancangan *Bread Course, Retail and Bakery* ini maka didapatkan beberapa saran yang disampaikan dalam merancang sebuah fasilitas untuk para pecinta roti. Dalam perancangan interior sebuah fasilitas membuat roti, keadaan sirkulasi dan flow activity harus dianalisis secara baik dan mendalam agar ergonomis dan nyaman bagi user. Dalam mendesain sebuah fasilitas yang berhubungan dengan manusia, harus melihat perkembangan zaman yang terjadi dan memikirkan kenyamanan dan ergonomi dari user hewan peliharaan tersebut agar dapat menikmati es ruangannya yang ingin dimunculkan pada perancangannya karena suatu fasilitas tersebut harus mengedukasi dan interaktif bagi hewan peliharaan dan pemiliknya. Oleh karena itu, faktor yang dapat menjadi sebuah pertimbangan yang penting dalam mendesain agar desain tersebut mudah mengikuti zaman yang terus berganti serta mudah diperbaiki, mudah diperbaiki dan mudah dibersihkan namun tetap aman bagi pengunjung.