

PENGAPLIKASIAN PLATING ART PADA PRODUK HOME LIVING

PLATING ART APPLICATION ON HOME LIVING PRODUCT

Sarah Hanifa Salsabil Zahra

Prodi Kriya Tekstil dan Mode, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

sarahhanifasz@gmail.com

Abstrak

Teknologi telah berkembang pesat pada saat ini dalam mengikuti dan mengungkapkan ide visual ke berbagai media. Salah satunya *plating art* dan produk *home living*. *Plating art* dinikmati menjadi seni yang mendatangkan daya tarik bagi penikmat makanan. Sedangkan *home living* sedang digemari dan *trending* di Indonesia. *Plating art* merupakan sebuah bentuk seni terhadap penyajian makanan di atas piring dengan memperhatikan posisi dan komposisi makanan agar menunjukkan nilai seni dan kualitas yang tinggi. *Home living* adalah tindakan atau fakta tinggal di rumah dan lingkungan rumah tangga. Kedua potensi tersebut dijadikan sebuah produk dengan pengaplikasian *plating art* untuk produk tekstil *home living* yaitu tekstil dapur. *Plating art* yang diterapkan yaitu menu *table d'hote* tipe *appetizer*. Teknik untuk penelitian ini berupa teknik *surface design* yaitu menggunakan *digital print* dan teknik bordir. Metode penelitian yang digunakan berupa metode kualitatif dan eksplorasi, berupa mengumpulkan sumber data, observasi, dan mengeksplorasi komposisi *layout plating art* dari inspirasi *style chef* dengan menggunakan *digital painting*. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengaplikasikan *plating art* untuk pengembangan desain dari produk *home living*.

Kata kunci : *Plating Art, home living, produk gaya hidup*

Abstract

The technology has been growing rapidly in order to follow and applying visual ideas into various media. The example of it is the art of plating and home living. Plating art enjoyed as the form of arts that bring attraction for food lover. While the home living are currently popular and trending in Indonesia. Plating Art is a form of art in food serving, created by observing the position and composition in order to show the artistic value and high quality of the food. Home living is the action or fact of staying at home and household environments. Both potential are made into a product by applying plating art into the textile product of home living as kitchen textiles. The plating art used is a menu table d'hote appetizer type. Techniques used for the research is a surface design techniques, are using digital print and embroidery techniques. Research methods used is qualitative methods and exploration, such as collecting source data, observing, and exploring the plating art composition layout inspired by chef style using digital painting. The goal of the research is to apply plating art to the design development of home living.

Keywords : *Plating art, home living, lifestyle product*

1. Pendahuluan

Teknologi telah berkembang pesat pada saat ini dalam mengikuti dan mengungkapkan ide visual ke berbagai media. Salah satunya *plating art* dinikmati menjadi seni yang mendatangkan daya tarik bagi penikmat makanan. *Plating art* merupakan sebuah bentuk seni terhadap penyajian makanan di atas piring dengan memperhatikan posisi dan komposisi makanan agar menunjukkan nilai seni dan kualitas yang tinggi (Logan, John, 2015). *Plating art* sangat populer di abad 20 ini sebagai seni yang memuat citarasa dan keindahan terhadap makanan. Memiliki enam *finer point* seperti *emphasis, contrast, texture, balances, color* dan *simplicity* sehingga *plating art* harus memiliki tampilan estetis yang dapat menarik minat banyak orang dalam makanan. Menurut chef Yosi Warsa "Creating delicious & beautiful meals, doesn't need culinary masters. All you need is the will to experiment & be creative" (Logan, John 2015). Maka dalam menyajikan *plating art* yang bagus dapat dipelajari dari rumah.

Rumah merupakan suatu bangunan sebagai tempat tinggal penghuninya. Rumah selalu dibuat indah dan menyenangkan mungkin untuk ditinggali. (ahadi, 2017) Hal itu membuat rumah memerlukan produk *home living* sebagai keperluan gaya hidup untuk ditinggali. *Home living* adalah tindakan atau fakta tinggal di rumah atau lingkungan rumah tangga. (oxford.dictionary) Di setiap rumah pasti memiliki perabot dari produk *home living* atau

household yang diperlukan pada kebutuhan sehari-hari. Saat ini *home living* sedang digemari dan *trending* di Indonesia. Khususnya terlihat dari toko *furniture* yang menawarkan konsep dan desain, majalah khusus *home living*, *media social* (SNS), dan program media masa saat ini yang menawarkan dekorasi ruangan kepada pemirsa atau masyarakat sesuai dengan desain yang diminati. Faktor dari *home living* yaitu terdapat adanya kepraktisan dan kreatifitas untuk penggunaanya.

Dari hal tersebut keduanya memiliki potensi yaitu *plating art* memiliki tampilan estetis yang belum banyak diolah dan diaplikasikan pada sebuah produk. Sedangkan *home living* menjadi produk penting dalam kebutuhan sehari-hari yang sedang digemari saat ini khususnya pada produk tekstil dapur. Sehingga potensi tersebut akan dibuat menjadi produk tekstil dapur pada *home living* dengan pengaplikasian *plating art*. Penelitian ini bertujuan yaitu untuk:

1. Menggali potensi estetika *plating art*.
2. Merancang produk *home living* untuk ibu rumah tangga pada usia dewasa awal 26-35 tahun untuk kehidupan berumah tangga.

2. Dasar Teori

2.1 Pengertian *Plating Art*

Plating Art adalah sebuah bentuk seni terhadap penyajian penampilan makanan yang di sajikan cantik karena adanya perbedaan komposisi, tekstur, warna dan keseimbangan disetiap elemen makanan sehingga membuat mata mengubah rasa menjadi enak. *Plating art* yaitu tentang presentasi makanan untuk meningkatkan keinginan dan kesan terhadap makanan sehingga meninggalkan memori yang baru. (Logan, 2015).

Plating Art memiliki enam *Finer Points* yaitu *Emphasis* merupakan bahan utama dalam hidangan harus mengambil ruang lebih besar di atas piring dan menarik mata, *Contrast* yaitu dengan menerapkan kontras bentuk dan warna disamping satu sama lain untuk daya tarik visual, *Texture* yaitu berbagai tekstur hidangan harus terlihat dalam komponen di atas piring, *Balance* yaitu keseimbangan dalam berpikir tentang piring secara keseluruhan dan menghindari bobot satu sisi lebih berat dari yang lain, *Color* yaitu dengan memilih melengkapi warna atau membuat titik fokus dengan satu warna cerah, dan *Simplicity* yaitu kekosongan kepadatan dengan menggunakan beberapa elemen yang diperlukan untuk hidangan sehingga merasa lengkap. (Larson, 2014)

Menurut (Bartono,2006:81) Hidangan selalu menyesuaikan atas dasar resep-resep yang diharuskan karena hidangan tersebut merupakan hidangan lepas, berdiri sendiri, tak berkaitan dengan hidangan lain, dan hidangan yang berkaitan dengan beberapa jenis hidangan lain dalam satu rangkaian menu. Hidangan *a la Carte* merupakan hidangan lepas sedangkan hidangan dalam susunan menu dinamakan hidangan *Table d'hote*. Menu *Table d'hote* memiliki susunan sebagai berikut:

1. *Hors d'oeuvre* yaitu hidangan pembuka, *appetizer*, *starter*.
2. *Potage* yaitu hidangan *soup*.
3. *Poisson* yaitu hidangan khusus dari ikan atau *seafood* lainnya.
4. *Entree* yaitu hidangan antara, penyela, atau hidangan sebelum *main course*.
5. *Grosse Piece* yaitu hidangan utama atau *main course*.
6. *Salad* yaitu hidangan selada segar.
7. *Dessert* yaitu hidangan penutup,
8. *Demi-Tasse* yaitu hidangan kopi atau teh sebagai penutup

(Bartono,2006:81)

Macam-macam makanan ada tiga yaitu *Western Food*, *Asian Food*, dan *Fusion Food*. Makanan Perancis termasuk dibagian *Western Food*, pada *Asian Food* terdapat *Oriental food*, *Korean Food*, *Japan Food*, Asia tenggara, dan *Mediterranean food*. Sedangkan *Fusion Food* merupakan makanan penggabungan dua kebudayaan contohnya antara jepang dan perancis sehingga *Fusion Food* sebagai *Nouvelle Cuisine*.

Hors d'oeuvre atau *Appetizer*, menurut Bartono *Hors d'oeuvre* istilah ini berarti *something to open* atau pembuka selera. Pada setiap menu yang sering di tulis dengan starter atau appetizer. Makanan untuk *appetizer* harus diperlihatkan dengan presentasi yang bagus dan menarik. Berikut syarat untuk makanan pembuka:

1. Penampilan yang indah, menarik, dan rapi.
2. Rasa yang mampu menggugah selera, misalnya gurih, asin, pedas, asam, pahit. Rasa gurih, misalnya pada liver paste, asin pada *cheese* dan *smoke beef*, pedas pada jenis *seafood cocktail*, asam misalnya *italian pickles* dan pahit pada *russian caviar*.
3. Porsi tak boleh besar karena hanya berfungsi sebagai pembuka selera, bukan untuk memuaskan selera atau memperkenyang. (Bartono,2006:82)

2.2 Sejarah *Plating Art*

Plating Art bermula pada abad ke 17 dan 18 telah melakukan perubahan pada makanan perancis yang memulai langkah pertama menuju '*Haute Cuisine*' yang telah kita kenal sekarang. Louis XIV menempatkan makanan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari makanan perancis, untuk kedua rasa dan daya tarik estetik. Antonie Carême, ia adalah seorang koki perancis terkenal yang mendatangkan *plating* ke dunia baru. Carême merupakan seorang mahasiswa arsitektur yang bahkan mempertimbangkan pembuatan *pastry* "cabang utama" dari seni. Sebagai seorang *chef de cuisine* untuk tokoh yang sejalan dengan Napoleon Bonaparte, ia menyajikan hidangan dalam bentuk monumen terkenal, air terjun dan piramida. Carême yang terkadang disebut sebagai "raja juru masak dan juru masak dari raja-raja", diperkirakan telah menemukan *croquembouche* terkenal. *Dessert* ini, dibuat dengan puding penuh (atau krim) *puff* dilapisi dengan karamel dan ditumpuk dalam bentuk piramida yang menjulang tinggi, bahkan sekarang sebuah karya dalam perayaan penting, seperti pernikahan dan pembaptisan. (Park, 2016)

Di daerah Timur, Jepang mempunyai tradisi dalam mempersiapkan makanan rumit yang dikenal sebagai "kaiseki", yang paling awal sebagai contoh dari *plating* sebagai seni dengan dua pengaruh dari Zen Buddhism dan Kerjaan Jepang. Kaiseki adalah sebuah bentuk seni yang memiliki keseimbangan, rasa, tekstur, penampilan dan warna dari makanan yang menggunakan bahan musiman yang segar dan minimal telah diolah untuk meningkatkan rasa. Makanan akan sangat cantik jika tersusun dan terhias, sering kali dengan daun asli dan bunga, serta hiasan yang dapat dimakan yang dirancang menyerupai tumbuhan alami dan hewan. Paul Bocuse dan pengikutnya merilis *Nouvelle Cuisine* di tahun 1960-an sebagai *classical* dan sering kali disebut dengan gaya *baroque Haute Cuisine* yang memberikan kesan elegant, sederhana, minimalist dan gaya yang hampir elemental. Pengaruh Jepang terhadap koki perancis mengubah pandangan kuliner seluruh dunia. Interpretasi Perancis terhadap gaya Jepang, Para koki menyatakan bahwa kebebasan kreatif dan *platingnya* sangat artistik. *Nouvelle cuisine* menandai berkenaan dengan permulaan dari dasar presentasi berhubungan dengan hal baru untuk tampilan dari piring dan makanan, yang mengarah pada perubahan yang berhubungan lain dengan yang terjadi saat ini, dimana teknologi baru seperti busa, gel, dan *spherification* membawa kreasi *plating* ke seluruh dimensi baru. (Dennis, 2016)

2.3 Gaya Hidup

Gaya hidup adalah konsep yang lebih baru dan lebih mudah terukur dibandingkan dengan kepribadian. Gaya hidup menurut (Engel, Blackwell dan Miniard, 1995) dalam (listyorini, 2012) didefinisikan sebagai pola dimana orang hidup dan menggunakan uang dan waktunya (*pattern in which people live and spend time and money*) (listyorini, 2012). Gaya hidup merupakan suatu tingkah laku, kata perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya dan semua aktivitasnya secara fisik berupa interaksi manusia dengan sesamanya serta dengan lingkungan sekitarnya (Laurence, 2004:1)

Gaya hidup merupakan pola konsumsi yang merefleksikan pilihan individu dalam hal bagaimana mereka menghabiskan uang dan waktunya (Solomon, 2011 dalam P. Laura, 2016). Gaya hidup menunjukkan bagaimana individu menjalani hidupnya sedangkan kepribadian lebih kepada karakteristik internal individu. Keduanya saling terkait, karena gaya hidup juga dipengaruhi oleh karakter seseorang. Dari segi ekonomi, gaya hidup menunjukkan bagaimana seseorang mengalokasikan pendapatnya dan memilih produk atau jasa ketika memilih alternatif dalam satu kategori jenis produk yang ada (Suryani, 2013:57 dalam P. Laura: 2016)

Dalam sudut pandang pemasaran, konsumen yang memiliki gaya hidup yang sama akan mengelompokkan dirinya dalam sebuah kelompok berdasarkan minatnya. Gaya hidup pun dapat berubah merupakan peluang bagi pemasar untuk menciptakan produk dan menyesuaikan produknya sesuai dengan gaya hidup pasar yang dituju. (Suryani, 2013:57 dalam P. Laura: 2016)

2.4. Home Living

Pengertian Interior pada kamus KBBI yaitu bagian dalam gedung (ruang dsb.) atau tatanan perabot (hiasa dsb.) di dalam ruang dalam sebuah gedung. Namun menurut D.K. Ching (2002:46) (dalam Ambarwati, 2007) pengertian interior sebagai berikut: "*Interior design is the planning, layout and design of the interior space within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, they set the stage for and influence the shape of our activities, they nurture our aspirations and express the ideas which accompany our action, they affect our outlook, mood and personality. The purpose of interior design, therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of interior space.*" Definisi tersebut menjelaskan bahwa interior desain yaitu perencanaan, tata letak dan desain ruang interior dalam bangunan. Keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar manusia akan naungan dan perlindungan, untuk mempengaruhi kegiatan sehari-hari dan memelihara aspirasi dalam mengungkapkan gagasan dan tindakan yang mempengaruhi pandangan, *mood* dan kepribadian manusia. Tujuan dari desain interior adalah perbaikan fungsional, pengayaan estetika, dan peningkatan psikologis ruang interior. (Ambarwati: 2007)

Home living menurut pengertian dari *oxford dictionary* yaitu tindakan atau fakta tinggal di rumah atau lingkungan rumah tangga. Dari kedua definisi Interior dan *Home living* memiliki keterkaitan terhadap tata letak dan tata perabot di suatu gedung, rumah atau lingkungan. Perabotan, produk interior atau tekstil interior menurut jurnal (Chasanah,M.2005) “adalah bahan dasar kain yang digunakan untuk menata ruang agar tercipta suasana yang baik.” Tekstil interior memiliki produk atau perabot seperti napkin, *table mat*, tirai, *wallpaper*, karpet, celemek, *cushion*, sarung tangan, bed cover, dsb.

Home living memiliki lima bagian ruang meliputi ruang tamu, ruang tidur, ruang dapur, ruang makan, dan kamar mandi. Dari kelima bagian ruangan tersebut terdapat berbagai macam produk furnitur atau perabot. Khususnya bagian ruang dapur dan ruang makan yang saling berhubungan terhadap produk interior tekstil atau produk *home living* tekstil. Produk interior tekstil atau *home living* tekstil pada bagian ruang dapur dan ruang makan memiliki jenis produk tekstil yaitu, Tirai, karpet, *wall hanging*, *napkin*, lap dapur, *hand towel*, *placemat*, *table runner* (taplak meja), celemek, dan sarung tangan.

3. Pembahasan

3.1. Analisa Produk

Home Living saat ini sedang digemari dan *trending* di Indonesia, khususnya terlihat dari toko furniture, dan brand lokal di Indonesia yang menawarkan konsep dan desain, majalah khusus *home living*, media social (SNS), dan program media masa saat ini juga menawarkan dekorasi ruangan kepada pemirsa atau masyarakat sesuai dengan desain yang diminati. Sehingga *home living* menjadi produk gaya hidup yang sangat diperlukan sehari-hari yang tidak hanya dinikmati melalui fungsionalnya saja tetapi dapat dinikmati dengan kesenangan dan disesuaikan desain yang diminati.

Produk *home living* pada perancangan ini ditentukan pada produk tekstil yang berada di dapur. Produknya meliputi *napkin*, *table runner*, *placemat*, sarung tangan, dan celemek. *Home living* dapur sangat berkaitan dengan masakan, sehingga pengaplikasian *plating art* pada produk tekstil dapat diterapkan pada produk ini. Perancangan ini ditujukan kepada ibu rumah tangga dan juga sebagai wanita karier karena memiliki gaya hidup yang berkaitan dengan kebutuhan sehari-hari untuk mendedikasikan kepada keluarga.

3.1 Aplikasi *Plating art*

Perancangan ini merujuk pada teori *plating art* yang ada yakni *plating art* pada *appetizer*. *Plating art* dilakukan sesuai dengan *sense* estetika dan kreasi dari *chef* masing-masing namun tetap mempertimbangkan enam *Finer Points* yaitu *Emphasis*, *Contrast*, *Texture*, *Balance*, *Color* dan *Simplicity*. Menurut hasil wawancara dengan dosen Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung kepada ibu Arti, untuk mendesain *plating* harus disesuaikan dengan piring yang akan digunakan sehingga komposisi seimbang dengan menentukan bentuk, ukuran dan warna diantara piring dan *dessert*. Ditentukannya desain melalui bahan yang digunakan, karena bahan menentukan 6 *finer point*. Bahan yang digunakan tidak boleh ada pengulangan sehingga 6 *finer point* tidak akan terbentuk. Seperti halnya terhadap menu *dessert* pada pembuatan puding dan vla jika membuat puding rasa vanilla dan vla rasa vanilla membuat rasa terlalu manis, kontras dan warna terlihat flat. Pertimbangan warna dari 6 *finer point* harus dibuat terlihat manis dan seimbang, jika flat seperti puding dan vla rasa vanilla *plating* jadi tidak menarik dan jika warna terlalu bertabrakan dan tidak sesuai dengan irama tidak akan terlihat manis dilihat, hal tersebut juga dapat menentukan menu *appetizer*.

3.2 Analisa *Style Chef*

Desain *style plating art* yang akan di gunakan adalah *style chef* Eric Prabowo. Eric Prabowo merupakan mahasiswa Universitas Katolik Atmajaya yang mendalami *Cooks & stylist*, *photo*, dan *art* di akun instagramnya @eric_khm. Pada akun instagramnya tersebut Eric memposting *plating art* dengan jenis menu masakan seperti *appetizer*, *soup*, *fish*, *main course* dan *dessert*. 235 postingan instagram Eric memiliki sembilan tipe masakan dunia, pada bagian Asia yaitu Indonesia, China, Jepang, Thailand, Vietnam, Singapura, Korea, dan India, untuk bagian eropa, amerika dan barat yaitu French (Italia), Inggris (british food) dan Amerika. Masakan yang sering diplating yaitu masakan Indonesia, China, Jepang dan French.

Tipe desain dari *plating art* Eric memiliki desain warna yang *light* dan segar, komposisi *simple* dan *elegant* dengan *garnish* yang lebih sering menggunakan bunga yang dapat dimakan (*edible flower*), desainnya juga menggunakan teknik *molding* (cetak), dan gastronomi molekular. Pemilihan warna piring dari 235 postingan lebih banyak menggunakan piring berwarna putih dengan 189 postingan, untuk warna lainnya yaitu piring berwarna hitam 16 postingan, piring berwarna merah 2 postingan, piring berwarna cokelat 3 postingan, piring bentuk dan warna lain-lain terdapat 8 postingan.

3.3 Eksplorasi

Eksplorasi yang dilakukan dengan menerapkan hasil analisis dari inspirasi desain *plating art* menu *appetizer* dari chef Eric Prabowo tipe masakan Jepang dan Indonesia dengan cara menstilasi. Objek tersebut di stilasi dengan *digital painting*, kemudian dijadikan komposisi sampai ke hasil akhir desain produk berikut tabel eksplorasi yang dibuat pada eksplorasi:

Tabel.3.4.1. Eksplorasi Stilasi “Eric’s Japanese Series” Sashimi

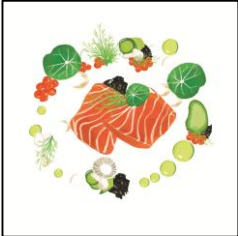
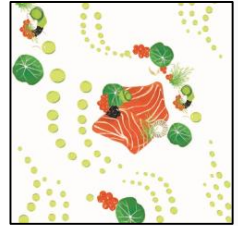
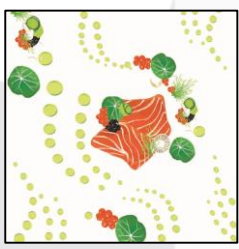
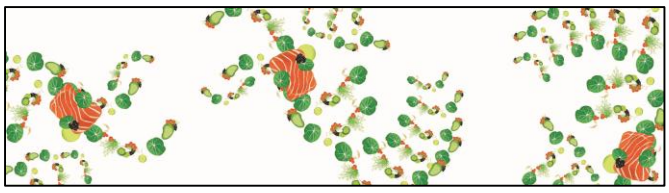
Gambar Inspirasi	Bentuk	Analisis
	<i>Main item</i> 	Tipe makanan : “Eric’s Japanese Series” Sashimi 1. <i>Cured Salmon</i> : Tekstur yang halus dan kenyal dengan warna orange yang light dan segar. Dibentuk dengan di iris tipis persegi panjang.
	<i>Garnish atau penghias</i> 	2. <i>nasturium leaf</i> Memiliki bentuk yang hampir bulat dengan warna hijau yang menampakan segar.
		3. <i>Poach Simeji</i> / rebusan jamur simeji jamur simeji yang direbus memiliki warna yang putih keabuan tampak dari atas memiliki tekstur yang bergerigi seperti sirip dan kenyal. Untuk bagian batang memiliki tekstur yang muus dan kenyal.
		4. <i>Dried fennel</i> / daun adas Memiliki letak daun berseling dan majemu dengan daun menyirip ganda dua, posisi sirip-sirip yang letaknya menyempit berbentuk jarum dan berwarna hijau muda.
		5. <i>Ikura / tobiko</i> / telur ikan Memiliki warna yang cerah dan mengkilap berwarna orange bentuknya yang bulat dan kenyal.
		6. <i>Pickled cucumber</i> Asinan atau acar dari timun yang telah di fermentasi memiliki permukaan yang halus dan empuk, berwarna hijau segar saat dimakan. Bentuk yang dibuat yaitu diiris kemudian digulung.
		7. <i>Crispy Roasted Seaweed</i> Tekstur yang <i>crispy</i> dengan warna hitam ciri dari berbagai warna seaweed dengan bentuk yang bebas.
	<i>Dressing atau saus</i> 	8. <i>Miso mayo and wasabi mayo</i> Tekstur yang kental dan cair dan juga lengket. Saus yang dibentuk dot (titik). Berwarna putih hingga <i>cream</i> dengan rasa yang asin, asam, dan pedas dari wasabi.

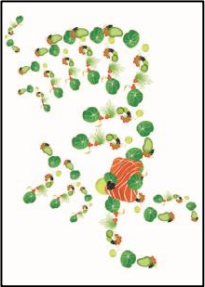
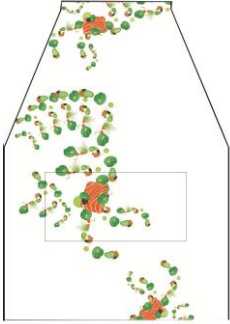
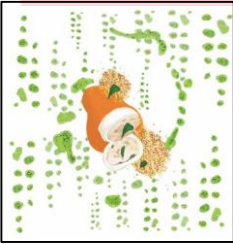
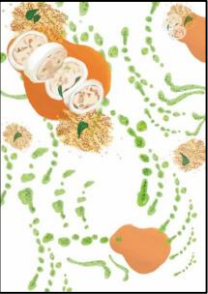
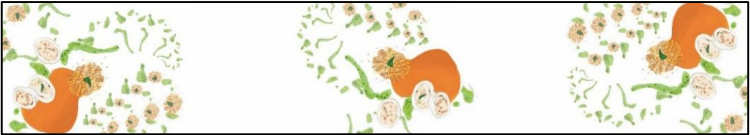
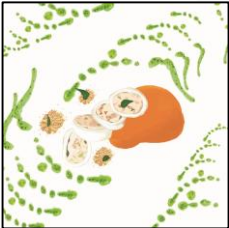
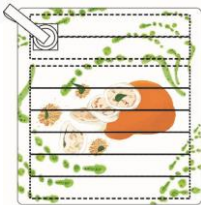
Tabel.3.4.2 Eksplorasi Stilasi “Eric’s Indonesia Series” Cumi Lempah

Gambar Inspirasi	Bentuk	Analisis
	<i>Main item</i> 	<i>Eric’s Indonesian Series</i> <i>Marinated and slow grilled squid stuffed with prawn</i> : Asinan cumi yang diabakar dan di isi dengan udang. a. cumi berwarna putih dengan tekstur yang licin dan kenyal berbentuk lonjong seperti cincin b. warna tumbukan adonan udang berwarna peach atau merah muda yang pucat dengan tekstur lembut
	<i>Garnish atau hiasan</i> 	2. <i>lemon basil leaf</i> a. daun kemangi yang segar berwarna hijau berbentuk daun yang runcing.

		3. <i>essence of chicken crumble</i> Tekstur dari <i>essence of chicken crumble</i> yaitu bubuk dengan berwarna coklat hingga cream sehingga terlihat rasa yang gurih.
	<i>Dressing atau saus</i> 	4. saus lempah Saus lempah yang kental dan cair berwarna <i>orange</i> dengan rasa asam pedas yang segar.
		5. <i>Lemon basil oil and microgreen</i> a. bentuk saus yang bermacam-macam seperti air, cair dengan tekstur yang lengket seperti minyak, berkilau, berwarna hijau muda yang segar dan terdapat <i>sprinkle</i> atau bubuk dari <i>lemon basil</i> atau <i>microgreen</i> .

Tabel.3.4.3. Eksplorasi Komposisi dan produk

No.	Inspirasi Komposisi	Produk
1		 <i>Placemat Lingkaran Ukuran diameter ±25</i>
2		 <i>Sarung tangan oven</i>
3		 →  <i>napkin</i>
4		 <i>Table runner</i>

5		 Celemek/apron
6		  Napkin Ukuran 35x35 cm
7		 Celemek / apron
8		 Table Runner
9		 Placemat
10		 cempal

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh adalah :

1. *Plating Art* yang memiliki estetika menjadi suatu potensi untuk dikembangkan menjadi aplikasi dibidang desain tekstil dan produk *home living*.
2. Produk *Home Living* menjadi tren gaya hidup saat ini karena adanya faktor kebutuhan hidup, kesehatan dan seni sehingga dapat dikembangkan khususnya untuk produk tekstil.
3. Pemilihan *style Chef* untuk pengaplikasian *plating art* diambil karena tipe *style* yang *simple*, menarik, warna yang cerah, desain makanan yang dapat dibaca, dan menggugah selera, sehingga dapat dipahami bahwa desain *plating art* ini dapat dikenali bahwa itu adalah suatu makanan pada pengaplikasian produk.
4. Desain komposisi *plating art* disesuaikan dengan *space* atau penempatan pada produk sehingga komposisi tersebar dan menggunakan prinsip *layout* kecuali untuk dua produk seperti *placemat* lingkaran dan sarung tangan *oven* yang penempatannya disesuaikan dengan desain *plating art*.
5. *Digital Painting* menjadi teknik dalam pengomposisian serta *melayout*, penulis dapat merancang aplikasi *plating art* yang sesuai dengan konsep.
6. *Digital Printing* dan bordir menjadi teknik pada produk, sehingga menghasilkan desain yang masih terdapat tekstur pada produk.

Daftar Pustaka

- [1] Anonim, 2017, “*Home Living*”, tersedia pada https://en.oxforddictionaries.com/definition/home_living , diakses pada 9 Agustus 2017 pukul 20.15 (GMT+7)
- [2] Ahadi, 2016, “Pengertian Rumah Adalah”, tersedia pada <http://www.ilmurumah.com/pengertian-rumah-adalah>, diakses pada tanggal 23 Agustus 2017 Pukul 19.30 (GMT+7)
- [3] Ambarwati, Dwi., (2007). *Antara Desainer Interior dan Dekorator Interior: Studi Perbandingan*. Univesitas Negeri Yogyakarta
- [4] Chasanah, M.N., (2005). *Pemanfaatan Serat Bambu Dalam Perancangan Struktur Tekstil Interior*. Universitas Sebelas Maret
- [5] Dennis, 2016, “The Art of Plating or Food Presentation”, tersedia pada <http://www.dennis-catering.com/the-art-of-plating/>, diakses pada tanggal 14 November 2016 Pukul 13.18 (GMT +7)
- [6] H, Bartono P., & M, Ruffino E., (2006). *Dasar-Dasar Food Product*. Yogyakarta : Andi.
- [7] Larson, Sarah., 2014, “The Perfect Plate: Principles of Food Presentation”, tersedia pada <http://www.escoffieronline.com/the-perfect-plate-principles-of-food-presentation/>, diakses pada tanggal 10 November 2016 Pukul 08.10 (GMT +7).
- [8] Laurence, Joyce M., (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Bandung: Grasindo.
- [9] Logan, John H., 2015, “Pentingnya Seni ‘Food Plating’ dalam dunia Culinary : Chef Yosi Warsa mengungkapkan rahasianya”, tersedia pada <http://www.hipwee.com/list/pentingnya-seni-food-plating-dalam-dunia-culinary-chef-yosi-warsa-mengungkapkan-rahasianya/>, diakses pada tanggal 28 November 2016 Pukul 22.45 (GMT +7)
- [10] Listyorini, Sari., 2012 “Analisis Faktor-Faktor Gaya Hidup dan Pengaruhnya Terhadap Pembelian Rumah Sehat Sederhana (Studi pada Pelanggan Perumahan Puri Dinar Mas PT. Aji Saka di Semarang)”, tersedia pada <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/janis/article/view/4314>, diakses pada 23 Agustus 2017 pukul 08.20 (GMT+7)
- [11] Park Michael Y., 2013, “A History of How Food Is Plated, from Medieval Bread Bowls to Noma”, tersedia pada <http://www.bonappetit.com/trends/article/a-history-of-how-food-is-plated-from-medieval-bread-bowls-to-noma>, diakses pada tanggal 10 November 2016 Pukul 07.59 (GMT +7).
- [12] Puspitasari, Laura I. (2016). *Pengolahan Limbah Batang Bambu Menjadi Helaian Sebagai Material Pembuatan Produk Gaya Hidup Pendukung Kegiatan Food Fotografi*. Universitas Telkom.