

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab Pendahuluan ini akan dijabarkan poin-poin dasar yang melandasi dibuatnya Laporan Kerja Praktik, termasuk di dalamnya adalah tentang pembuatan *Design Layout* interior, yang menjadi permasalahan dan topik utama dalam Laporan Kerja Praktik ini

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan yang ingin dicapai dalam kerja praktik ini adalah mengimplementasikan secara langsung ilmu yang didapat selama perkuliahan, di sebuah perusahaan yaitu PT ASTHA BERIBIS GRAFIKA. Dalam perusahaan ini, Penulis membuat *Design Layout* interior Kantor Cabang Surabaya ALMAS MEDIA.

Perkembangan dunia teknologi dan industri kreatif semakin memunculkan inovasi dari waktu ke waktu. Peristiwa ini dapat dilihat dari makin banyaknya ide kreatif seperti pameran seni, *workshop*, dan lain sebagainya. Disamping itu, berkembangnya industri kreatif di era ini membuat universitas maupun institut yang memiliki program studi yang berhubungan dengan seni maupun industri kreatif juga turut memberi peranan yang cukup besar bagi mahasiswa. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya adalah salah satu perguruan tinggi yang sukses mencetak mahasiswa dengan kompetensi yang baik untuk dapat mengembangkan dunia teknologi dan industri kreatif.

Dengan adanya kerja praktik, mahasiswa melaksanakan magang pada sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif dapat diharapkan adalah nanti ketika sudah lulus dan akan bekerja mahasiswa sudah mengetahui atmosfer pekerjaan yang sebenarnya. Sehingga penulis tidak perlu lagi beradaptasi dengan kondisi lingkungan pekerjaan yang tentu berbeda dengan perkuliahan.

Program studi DIV Komputer Multimedia memiliki cakupan yang besar dalam penggabungan dunia teknologi dan industri kreatif, *Design Layout Interior* adalah salah satu bidang yang cukup berkembang saat ini.

Design Layout merupakan penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. *Design Layout* bukan sebatas menata letak material-material (*content*) suatu halaman media. *Design Layout* itu tentang bagaimana mengorganisasikan ruang. Pemahaman tentang ruang inilah yang kurang disadari oleh beberapa desainer. Ruang-ruang tersebut berbeda sifat dan jenisnya untuk tiap media. Ada ruang formal, ada ruang informal. Ada ruang statik, ada pula ruang dinamik. Buku *Design Layout, Dasar & Penerapannya*, karya Surianto Rustan, Gramedia, Agustus 2008, Desainer sebaiknya memahami *content*.

“...tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya... Definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan me-layout itu sama dengan mendisain”.

Design Layout sebenarnya merupakan sebuah rancangan yang bersifat ilustrasi gambar atau visual. Namun, berkat kemajuan teknologi dan aplikasi desain saat ini membuat sebuah ilustrasi juga dapat dilakukan dengan menggunakan software Sketch-Up yang berbasis 3D *Layout*. Dampak perkembangan teknologi dan aplikasi juga tidak sekedar pada penggunaannya saja tetapi juga pada di industri kreatif, yang dihasilkan juga demikian hebatnya seolah-olah hanya rancangan ilustrasi gambar biasa. Namun, pada orang yang terampil pada bidang aplikasi tersebut tidak lagi dianggap sesuatu yang biasa saja. Apalagi, jika orang tersebut mampu menghasilkan sebuah Desain yang wujudnya juga terlihat realistis/nyata seperti arsitektur, transportasi dan sebuah produk. Dan hal itu menjadikannya sebuah hasil karya yang bisa terbilang mahal.

Berdasarkan paparan tersebut, penulis mengambil kesempatan untuk melaksanakan serta mengerjakan, sementara topik yang dikerjakan oleh penulis saat ini adalah sebuah proyek pembuatan *Design Layout* Interior untuk perancangan kantor cabang dan mengambil judul Laporan Kerja Praktik “Pembuatan *Design Layout* Interior Kantor Cabang Surabaya ALMAS MEDIA Dengan Menggunakan 3D Sketch-Up”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan proses "pembuatan *Design Layout* interior kantor cabang Surabaya Almas Media Dengan Menggunakan 3D Sketch-Up" dapat dirumuskan masalah yang menjadi topik dalam kerja praktik ini, adalah bagaimana tahap proses pembuatan *Design Layout* interior kantor cabang surabaya Almas Media dengan menggunakan 3D Sketch-Up?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang dibahas di dalam pembuatan *Design Layout* Interior ini antara lain:

1. Membuat *Design Layout* Interior Kantor Cabang Surabaya ALMAS MEDIA dengan menggunakan 3D Sketch-Up.
2. Membuat *visual render* dalam bentuk 3D menggunakan aplikasi SketchUp.
3. Menggunakan Software Sketch-Up sebagai teknik visual interior Desain.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih melalui kerja praktik ini adalah untuk merancang dan mengaplikasikan prosedur tahap-tahap pembuatan *Design Layout* interior Kantor Cabang Surabaya ALMAS MEDIA hingga menjadi gedung.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama belajar di Program Studi DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya.
 - b. Sebagai sarana mahasiswa untuk mempelajari lebih jauh tentang dunia Sketch-Up mengenai *Design Layout*.
 - c. Sebagai bahan referensi mengenai dunia *Design Layout*.

2. Bagi Praktis

- a. Perancangan *Design Layout* interior dapat menjadi konsep dari sebuah pembangunan dan bisa menjadi profile perusahaan.
- b. Memberikan ide-ide kreatif dan pendekatan baru dalam hal perancangan interior menggunakan *Design Layout*.

