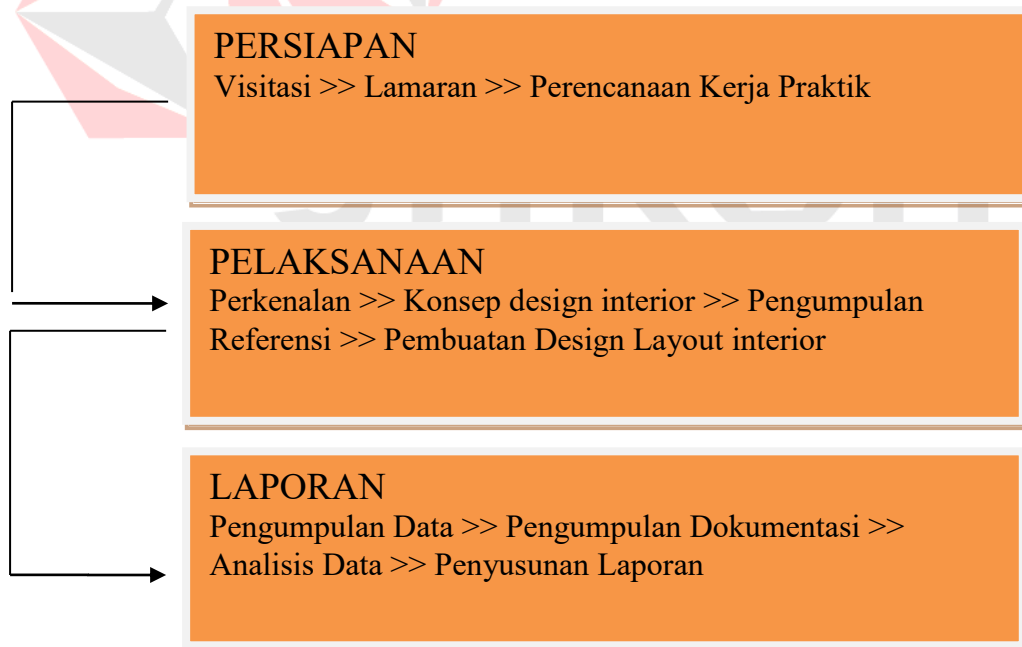


BAB IV

METODOLOGI PENELITIAN

Kerja praktik ini dilaksanakan secara sistematis guna penyusunan penulisan dan dokumentasi-dokumentasi yang akan menunjang pembelajaran tentang Design Layout Interior. Pelaksanaan kerja praktik ini bertempat di Astha Beribis Grafika, yang beralamat di Jalan Ngagel No.29 Surabaya 60264. Dan dilaksanakan dalam kurun waktu 2 bulan pada tanggal 12 Agustus 2015 sampai tanggal 8 September 2015, dengan jadwal kerja hari Senin sampai Jum'at pukul 09.00 WIB – 18.00 WIB.

Berikut ini tahap-tahap pengerjaan dan pelaksanaan kerja praktik yang digambarkan dalam sebuah bagan seperti pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Skema Tahapan Kerja Praktik

(Sumber : olahan peneliti)

Dalam Bab IV, Metodologi Penelitian, akan dijelaskan metode atau cara yang digunakan baik dalam pelaksanaan kerja praktik maupun dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik. Dari dasar-dasar metode tersebut, dalam Bab IV ini juga akan dijelaskan perancangan karya sebagai perencanaan dalam Laporan Kerja Praktik.

4.1 Metode Penelitian

Multimedia merupakan bidang ilmu yang lebih menitikberatkan pada praktik atau non-teoritis. Metode penelitian adalah tata cara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan (Hasan, 2002: 21). Pengertian lain dari metode penelitian ialah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya, seperti wawancara, observasi, tes maupun dokumentasi (Arikunto, 2002: 136). sedangkan menurut Subagyo (2006: 2) metode penelitian merupakan suatu cara atau jalan untuk memperoleh kembali pemecahan terhadap segala permasalahan. oleh karenanya metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif sebagai landasan dasar dalam pembuatan dan pelaksanaannya. Terdapat 2 jenis metodologi, yaitu:

1. Kualitatif

Metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Generalisasi ialah suatu kenyataan kebenaran yang terjadi dalam suatu realitas tentang suatu masalah yang diperkirakan akan berlaku pada populasi tertentu.

2. Kuantitatif

Metode yang lebih menekankan pada aspek pengukuran secara obyektif terhadap fenomena sosial, yang menjelaskan suatu masalah tetapi menghasilkan generalisasi.

Pada penelitian ini metode yang di gunakan adalah metode kualitatif, karena metode ini lebih menekankan pada aspek pemahaman terhadap suatu masalah dan tidak dituangkan dalam bentuk angka-angka. Melalui metode kualitatif ini diharapkan dapat lebih mengkaji suatu permasalahan lebih mendalam. Sehubungan dengan data-data yang akan diolah bukanlah data-data statistik, melainkan deskriptif seperti, dokumentasi lapangan, gambar, video, dan lain-lain.

Sebagai bentuk pengkajian lebih mendalam, penelitian kualitatif ini juga mengandalkan pendekatan terhadap praktisi yang ahli dalam bidangnya, guna mendapatkan wawasan mengenai situasi dan kondisi nyata di lapangan.

Beberapa teknik pengambilan data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pencarian referensi, literatur atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan penyusunan laporan.

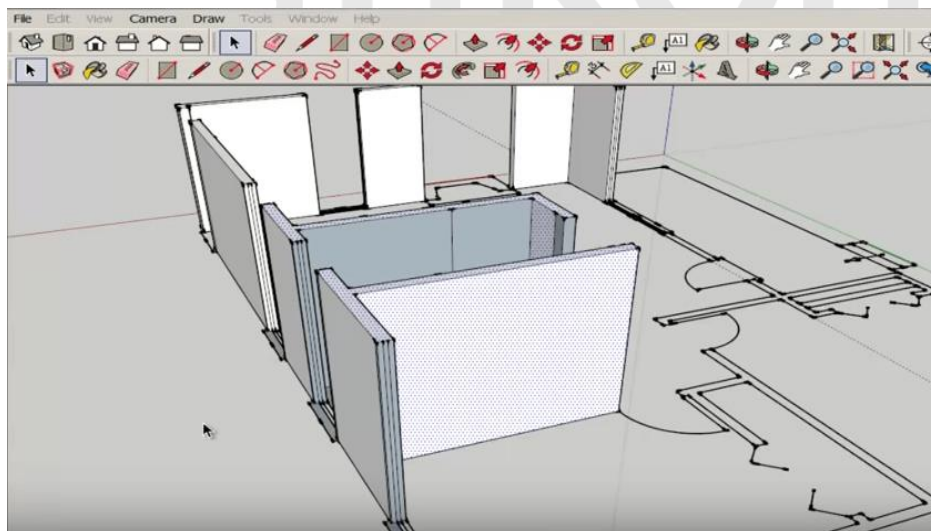
Studi pustaka dalam penyusunan laporan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari buku serta web :

- a. (*Office Layout*) Menurut Littlefield dan Peterson menyatakan Tata ruang kantor dapat dirumuskan sebagai penyusunan perabotan dan alat perlengkapan pada luas lantai yang tersedia (1956: 117).
- b. (*Open Plan Offices Layout*) Adalah tata ruang kantor dengan ruangan yang besar dan ditempati beberapa karyawan tanpa dipisah. Kantor terbuka merupakan suatu konstruksi yang memberikan keterbukaan untuk mempermudah berkomunikasi dan pertemuan, namun sekaligus menjamin kebebasan pribadi. Human Miller and human Miller Inc. perusahaan perancang kantor yang terkenal taraf Internasional, berkedudukan di Zeeland.

2. Studi eksisting

Untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam bentuk karya pada laporan kerja praktik ini, telah dilakukan kajian terhadap beberapa karya *Design Layout Interior Sketch-Up*, diantaranya:

a. *Perancangan Office Layout*

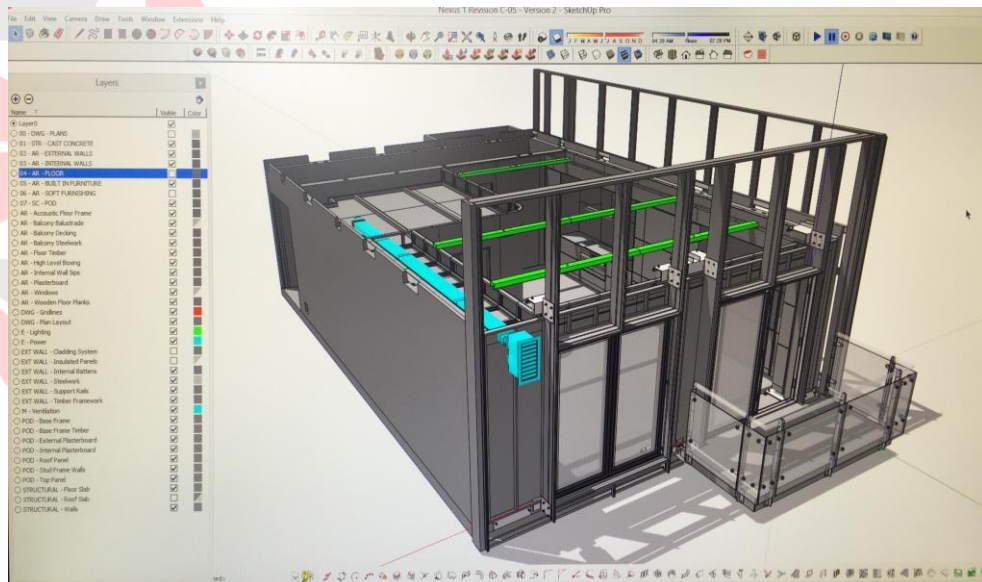


Gambar 4.2 Perancangan Bangunan

(Sumber: <http://www.architecture.onlinenewsvenue.com>)

Dalam tutorial di atas terdapat bagaimana menjelaskan tentang perancangan ukuran dan tahapan dalam pembangunan *Open Office Layout* membangun sebuah bidang yang telah diukur oleh desainer untuk menunjukkan visual interior bangunan desain yang dikemas dengan teknologi multimedia dan divisualisasikan dengan menggunakan *3D Sketch-Up* sebagai proses mulai dari penciptaan modeling hingga design interior itu menjadi sebuah visual yang menarik.

b. *Creating collar sketch-up*



Gambar 4.3 creat collar

(Sumber: <http://www.architecture.onlinenewsvenue.com>)

Dalam tutorial di atas terdapat bagaimana mengatur skema warna dalam pembuatan bangunan interior desain dan divisualisasikan dengan menggunakan *Sketch-Up* sebagai proses penyeimbang dan bagaimana menjadi visual yang ideal bagi interior desain.

4.2 Analisis Data

Proses analisis data dimulai ketika semua data telah terkumpul. Data yang bersifat acak ini kemudian dipelajari dan ditata sesuai dengan konsentrasi deskriptifnya. Dengan ditatanya data-data yang didapat ke dalam beberapa kelompok informasi yang berurutan maka sebuah kesimpulan bisa diambil. Kesimpulan ini kemudian dijabarkan kembali secara sistematis dan runtut ke dalam tulisan. Jika masih ada data dan informasi tambahan akan dilakukan penataan data ke dalam sub-sub yang telah diurutkan. Sebaliknya, jika ada data yang tidak relevan dengan bahasan maka data tersebut tidak akan disusun atau dimasukkan ke dalam penulisan. Proses analisis ini akan terus berlangsung hingga semua data yang didapat telah diolah tak tersisa.

Dengan demikian, teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat datanya dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian, baik berkaitan dengan deskripsi data maupun untuk membuat induksi, atau menarik kesimpulan tentang karakteristik populasi (parameter) berdasarkan data yang diperoleh dari sampel (statistik).

Dari data-data yang telah diperoleh dari studi pustaka dan studi eksisting adalah bahwa pengerjaan *Design layout interior* ini harus dikerjakan dari tahap pra produksi kemudian produksi dan diakhiri dengan pasca produksi. berikut tabel analisa data dari studi pustaka dan studi eksisting.

Tabel 4.1 Analisa Data

NO.	SUMBER	MATERI	KESIMPULAN
1.	Studi Pustaka	Tata ruang kantor dapat dirumuskan sebagai penyusunan perabotan dan alat perlengkapan pada luas lantai yang tersedia	Design Layout
2.	Studi Eksisting	skema warna / Textures dalam pembuatan bangunan interior desain dan divisualisasikan dengan menggunakan <i>Sketch-Up</i> sebagai proses penyeimbang dan bagaimana menjadi visual yang ideal bagi interior desain.	Multimedia
			Sketch-Up

Setelah menganalisa data diperoleh beberapa kesimpulan antara lain perancangan, multimedia dan simulasi.

4.3 Perancangan Karya

Pada kerja praktik ini tahapan dalam menyelesaikan karya 3D Sketch-Up meliputi: konsep, sketch denah, Input layout, Textures, rendering. Berikut dibawah ini adalah tahapan-tahapan perancangan karya.

4.3.1 Konsep dan Referensi

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada analisa data, konsep design layout interior dan mengumpulkan berbagai macam referensi yang akan dibuat dalam perancangan karya terfokus pada visual 3D rendering dan juga layout sketsa menjadi acuan denah sebuah interior design.

4.3.2 Sketch Denah

Pada tahap ini, adalah bagian dimana permulaan perancangan sebuah karya. Tahapan ini menjelaskan gagasan tahap awal dari sebuah visualisasi perancangan berupa coretan-coretan dasar untuk mencari tata letak ataupun susunan bentuk, teks dan gambar.

4.3.3 Input Layout

Merupakan tahapan pengembangan sebuah gambar sketch denah yang dituangkan dalam software *Sketchup*. dimana tahapan ini adalah proses sebuah visualisasi sempurna dalam perancangan berbasis 3D, yang tetap memperhatikan ukuran dalam pembuatan gagasan perancangan yang sebenarnya.

4.3.4 Textures

Texturing adalah bagian penting dari sebuah adegan yang memberikan ia melihat yang realistis. Dalam proses ini perhatian lebih ke kayu dan bahan-bahan lainnya. texture menggunakan *diffuse*, refleksi, refleksi glossiness dan bahan-bahan untuk mendapatkan sebuah terobosan efek realistis.

4.3.5 Rendering

Setelah semua objek telah tertata sesuai keinginan dengan baik. hasil dari semua bagian objek ini akan di render agar menghasilkan output berupa file yang dapat diputar di berbagai perangkat multimedia seperti JPEG, PNG dan lain-lain.

