

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab Pendahuluan ini akan dijabarkan poin-poin dasar yang melandasi dibuatnya Laporan Kerja Praktik, termasuk di dalamnya adalah tentang pembuatan 3D design 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 3D 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, 3D Interior adalah salah satu bidang yang cukup berkembang saat ini.

3D Design merupakan sebuah ilustrasi atau visual yang menggabungkan banyak objek *modelling* menjadi *photo render*. *3D Design* sendiri juga memiliki definisi yang sama dengan Animasi 3D. Namun, proses yang digunakan dalam pembuatan dan proses yang dikerjakan untuk menghasilkan karya visual dalam bentuk *3D Design* dan Animasi 3D sangat berbeda, tetapi media/perangkat lunak yang digunakan untuk proses nya tentu sama contohnya, 3dsmax, Blender, Maya, Cinema 4D. Dalam *3D Design* sendiri ada banyak hal yang dapat dilakukan. Salah satunya adalah membuat sebuah visual interior, dimana berfungsi untuk memberikan sebuah gambaran atau ilustrasi pada sebuah rancangan atau konsep.

Dalam *3D Design* sendiri memahami pengetahuan seni digital adalah kunci utamanya. Namun, perlu juga profesionalitas seorang *3D Artist* ialah yang memegang peran dari semua proses *3D Design*. Untuk terus mempelajari program dan juga perkembangan dalam dunia 3D maka banyak *software* atau aplikasi yang mulai bermunculan. *SketchUp* adalah *software* 3D yang menjadi andalan perusahaan desain saat ini, dimana perlu waktu yang cukup lama hingga dapat dikatakan mahir dalam penguasaan aplikasi tersebut.

3D Design 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 yang berbasis 3D. 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 3D Design 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 3D Design Interior untuk perancangan kantor cabang dan mengambil judul Laporan Kerja Praktik “Pembuatan Design 3D Interior Kantor Cabang Surabaya ALMAS MEDIA Dengan Menggunakan 3D Arch-Viz”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan proses "pembuatan design 3D interior kantor cabang Surabaya Almas Media Dengan Menggunakan 3D Arch-Viz" dapat dirumuskan masalah yang menjadi topik dalam kerja praktik ini, adalah bagaimana tahap proses pembuatan design 3D interior kantor cabang surabaya Almas Media dengan menggunakan 3D arch-viz?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang dibahas di dalam pembuatan Design 3D Interior ini antara lain:

1. Membuat Design 3D Interior Kantor Cabang Surabaya ALMAS MEDIA dengan menggunakan 3D arch-viz.
2. Membuat *visual render* dalam bentuk 3D menggunakan aplikasi *SketchUp*.
3. Menggunakan 3D Arch-Viz sebagai teknik visual interior design.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih melalui kerja praktik ini adalah untuk merancang dan mengaplikasikan prosedur tahap-tahap pembuatan design 3D 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 3D arch-viz.
 - c. Sebagai bahan referensi mengenai dunia 3D arch-viz design.

2. Bagi Praktis

- a. Perancangan 3D design 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 3D.

