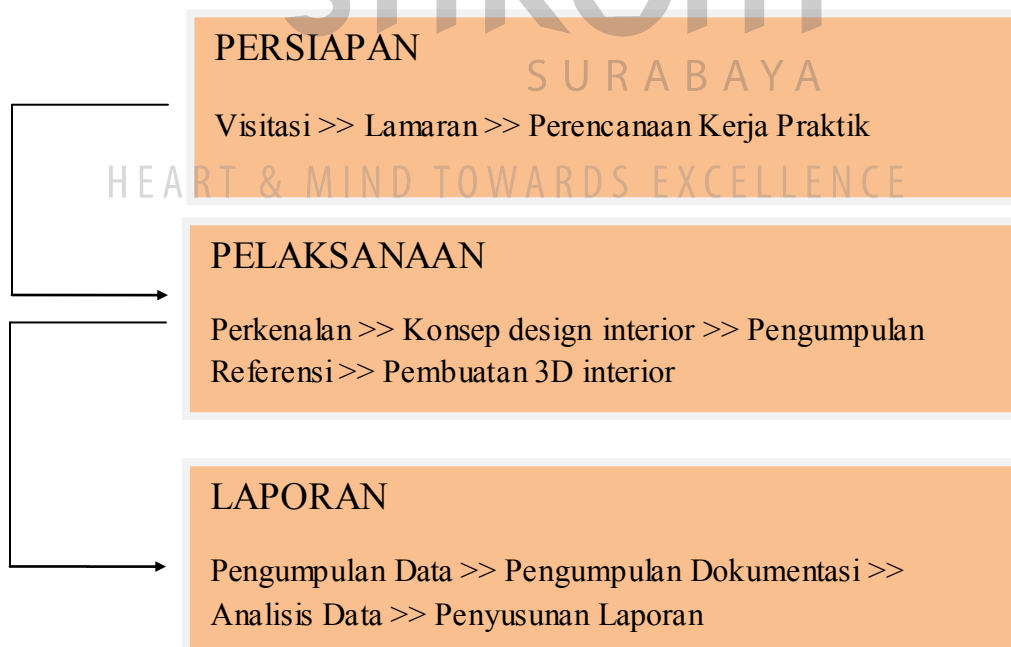


BAB IV

METODOLOGI PENELITIAN

Kerja praktik ini dilaksanakan secara sistematis guna penyusunan penulisan dan dokumentasi-dokumentasi yang akan menunjang pembelajaran tentang 3D Interior Design. 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.

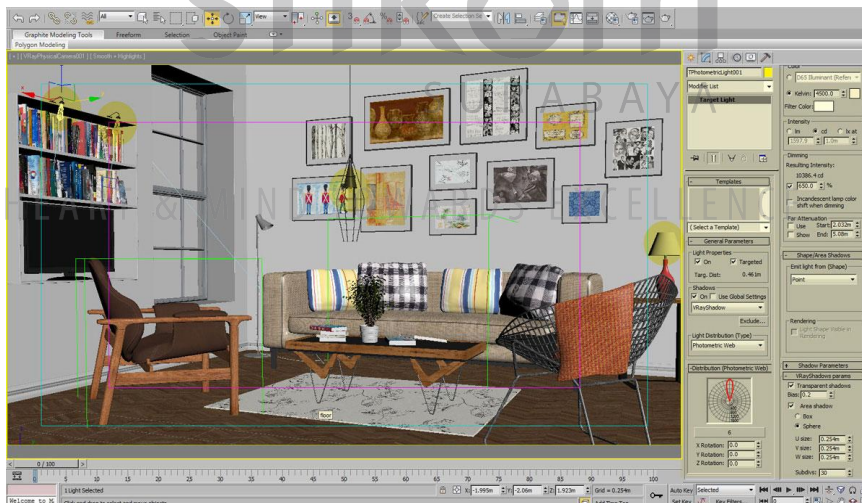
Studi pustaka dalam penyusunan laporan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari buku serta web :

- a. *Lighting and rendering an interior* oleh patric verstraete tentang Patric Verstraete mengungkapkan pencahayaan dan rendering alur kerja di interior design.
- b. *Lighting & Rendering in 3dsMAX using Mental Ray* oleh Nabil Chequieq tentang mempelajari cara pencahayaan dan mengatur beberapa bahan-bahan yang akan memberikan hasil yang baik sementara juga memiliki waktu render cepat.

2. Studi eksisting

Untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam bentuk karya pada laporan kerja praktik ini, telah dilakukan kajian terhadap beberapa karya 3D Arch-Viz, diantaranya:

a. *Lighting and Rendering in Vray - Interior*



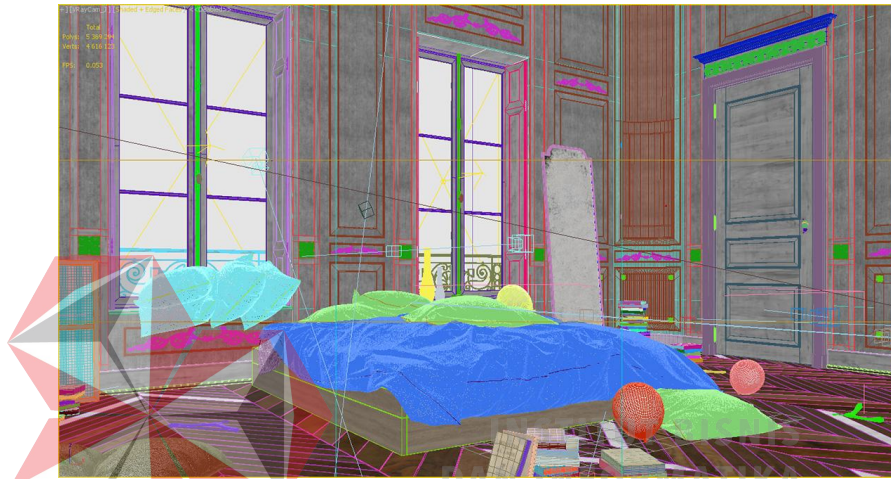
Gambar 4.2 *Lighting and rendering set up*

(Sumber: <http://3dtotal.com>)

Dalam tutorial di atas terdapat bagaimana mengatur visual interior design yang dikemas dengan teknologi multimedia dan divisualisasikan dengan

menggunakan *render 3D* sebagai proses mulai dari penciptaan modeling hingga design interior itu menjadi sebuah visual yang menarik.

b. *Creating crisp arch-viz scenes*



Gambar 4.3 *arch-viz scene*

(Sumber: <http://3dtotal.com>)

Dalam tutorial di atas terdapat bagaimana mengatur struktur kerja pembuatan interior design yang dan divisualisasikan dengan menggunakan *render 3D* sebagai proses finishing dan bagaimana menjadi visual yang ideal bagi interior design.

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.

Dari data-data yang telah diperoleh dari studi pustaka dan studi eksisting adalah bahwa pengerjaan *3D interior design* 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	mengungkapkan pencahayaan dan rendering alur kerja di interior design. mengatur beberapa bahan-bahan yang akan memberikan hasil yang baik sementara juga memiliki waktu render cepat.	Interior design
2.	Studi Eksisting	mengatur visual interior design yang dikemas dengan teknologi multimedia dan divisualisasikan dengan menggunakan <i>render 3D</i> sebagai proses mulai dari penciptaan modeling hingga design interior itu menjadi sebuah visual yang menarik.	Multimedia
			Arch-viz

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

4.3 Perancangan Karya

Pada kerja praktik ini tahapan dalam menyelesaikan karya 3D Arch-Viz meliputi: konsep, modelling, textures, lighting, 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 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 Modeling

Pada tahap ini, dibuatkan sebuah model sederhana menggunakan software grafis *3D's Max* dan mengambil contoh modeling dari berbagai web. Model ini nantinya akan menjadi objek yang akan disusun dan diatur sesuai dengan suasana ruangan.

4.3.3 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.

4.3.4 Lighting

Lighting adalah bagian terpenting visualisasi arsitektur. Dengan *lighting* sebuah visual interior membuat yang lebih realistis, jadi kurang lebih banyak menghabiskan waktu pada tahap ini.

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.

