

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dalam menekuni profesi sebagai seorang desainer interior, teknik presentasi merupakan salah satu faktor penting yang dapat menunjang sukses atau tidaknya sebuah desain dimata *client*. Dimana hasil pemikiran seorang desainer dituangkan dari bentuk konsep pemikiran abstrak yang belum tentu dimengerti oleh orang awam sehingga lebih mudah dicerna oleh *client*.

Untuk itu diperlukan sebuah keterampilan yang dapat menunjang profesi sebagai seorang desainer sehingga dapat bersaing dalam dunia usaha. Sebagai solusi dari kebutuhan tersebut, maka program pelatihan untuk mahasiswa dengan terlibat langsung dalam dunia kerja amat penting sebagai pengenalan dan sebagai sarana pembuka wawasan bagi mahasiswa.

Alasan penulis memilih *Box 3D architecture* adalah berdasarkan pengalaman yang telah dimiliki oleh perusahaan ini dinilai sangat baik dan dapat memberikan pengalaman baru terhadap penulis. Terutama pada teknik presentasi gambar yang amat dibutuhkan oleh seorang desainer.

I.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dilaksanakannya Kerja Praktik ini adalah pengenalan mahasiswa pada dunia kerja, sebagai sarana pelatihan dan penerapan ilmu yang telah didapat. Penulisan laporan Kerja Praktik ini juga diharapkan dapat memberi manfaat bagi :

- Perusahaan

Laporan ini diharapkan menjadi bahan survei serta pertimbangan dalam pengembangan studio pada umumnya dan perusahaan yang bersangkutan pada khususnya, juga bagaimana menjembatani dunia kerja dengan dunia pendidikan.

- Jurusan Desain Interior

Laporan ini diharapkan menjadi masukan pengetahuan dengan tujuan perkembangan serta kemajuan dalam desain, khususnya kepada jurusan desain interior.

- Penulis

Laporan ini dijadikan pola pikir sehingga semakin baik dalam proses cara kerja desainer dalam dunia nyata.

- Pembaca

Laporan ini diharapkan dapat memberikan masukan dan tambahan ilmu dalam dunia kerja nyata, serta dapat memahami serta mengaplikasikan dengan baik teori yang didapat dengan keadaan di lapangan.

I.3 Sasaran

Secara umum sasaran yang akan dibahas disini adalah bagaimana menuangkan ide abstrak kedalam bentuk *visual* yang dapat dimengerti semua orang, serta menjadikannya sebagai salah satu pendukung teknik presentasi yang baik.

Oleh karena itu, Kerja Praktik ini diharapkan dapat memenuhi semua sasaran-sasarannya, yaitu sebagai berikut :

- Bagaimana caranya untuk menciptakan model 3D yang baik.
- Bagaimana caranya memberi materialisasi, teknik pencahayaan dan proses render dengan tepat.
- Bagaimana caranya memanipulasi hasil render dengan adobe_photoshop untuk menyelesaikan presentasi arsitektural/ interior dengan baik.

I.4 Ruang Lingkup Kajian

Menurut *Encyclopedia Britannica*, pengertian “desain interior” adalah desain pada ruang yang erat hubungannya dengan arsitektur dan terkadang disebut sebagai dekorasi interior.

Berdasarkan *Wikipedia*, “desain interior” merupakan proses membentuk ruang, dengan memanipulasi ruang dan pengolahan permukaan ruang. Berbeda dengan dekorasi interior, desain interior menggambarkan aspek psikologi lingkungan, arsitektur, desain produk dan desain furnitur sebagai penambahan dari dekorasi interior.

Menurut Encarta, “desain interior” adalah “perkembangan dari dalam ruang tinggal dan ruang kerja (*indoor spaces*), biasanya melibatkan baik keputusan praktis dan estetis. Desain interior bersinonim dengan dekorasi, perlengkapan ruangan (baca: perabotan), skema dekorasi, desain interior ruangan, dekor, skema warna”.

Sedangkan menurut penulis sendiri ujian dari seorang desainer interior adalah mewujudkan, menuangkan hasil pemikiran yang diinginkan oleh *clien* dari bentuk abstrak menjadi bentuk nyata sebuah ruang. Dengan pengolahan ruang, baik sirkulasi dan warna didalamnya yang dapat memberikan kenyamanan, serta mendukung aktifitas penghuni. Menciptakan suatu komposisi, harmonisasi dari berbagai elemen interior dan elemen estetis sehingga dapat mempengaruhi psikologis dalam arti positif bagi penghuninya.

I.5 Lingkup Pekerjaan

Posisi penulis pada perusahaan ini pada dasarnya adalah seorang desainer. Sebagai tugas awal, penulis diminta untuk melatih diri dalam membuat suatu presentasi gambar dengan baik dengan menirukan serta memodifikasi suatu desain yang telah ada sehingga menjadi lebih sempurna.

I.6 Sumber Data

Adapun data yang diperoleh dalam pengerjaan laporan Kerja Praktek ini, antara lain berupa data *primer* dan *sekunder*.

- Data *primer*, yaitu data utama yang diperoleh dari klien yang dilaksanakan oleh Box 3D Architecture, yang bersumber dari objek yang akan atau telah dirancang.
- Data *sekunder*, yaitu data yang didapat melalui studi kepustakaan, yaitu melalui buku-buku *literature*, majalah desain, artikel, media elektronik seperti *internet* dengan situs yang berhubungan dengan desain yang diperlukan.

I.7 Metode Laporan

Metode laporan yang digunakan penulis adalah :

- *study literature* dari majalah dan buku desain,
- *study literature* dari media *internet*,
- gambar-gambar dan foto-foto yang diambil dari majalah dan *internet*

I.8 Sistematika Penyusunan Laporan

Laporan Kerja Praktik ini disusun berdasarkan sesuai dengan standar yang bersifat umum sampai yang bersifat khusus. Sistematika penyusunan laporan yang digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas latar belakang kerja praktek, maksud dan tujuan, sasaran, ruang lingkup kajian, sumber data, metode laporan, dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II TINJAUAN PERUSAHAAN

Berisikan sejarah berdirinya perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, data umum perusahaan, serta bidang jasa dan lingkup perusahaan.

BAB III PEMBAHASAN

Berisi penugasan kerja praktek berupa teknik presentasi 25 buah furnitur pelengkap.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Menguraikan kesimpulan dari pembahasan sebelumnya dan pengalaman apa saja yang didapat selama Penulis kerja praktek di tempat tersebut dan memberikan saran-saran yang bersifat mendukung.