

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan sebuah Negara yang indah, penuh eksotika. Hangat, bermandikan cahaya matahari dan sejuk, dikelilingi oleh hutan tropis. Indonesia adalah potret fenomena alam dengan segala nilai tambahnya yang tidak bisa dipisahkan dari kreatifitas para seniman, arsitek dan desainer interior.

Keanekaragaman budaya Indonesia dengan hutan tropis sebagai paru-paru dunia, kekayaan alam lainnya yang melimpah ruah, memberikan keuntungan

yang tak terbatas kepada masyarakat Indonesia. Pengguna sumber daya alam seperti desainer di Indonesia seharusnya mampu menggabungkan antara budaya tradisional dan internasional karena didukung oleh kekayaan alam yang menyediakan semua kebutuhan baik dari segi material maupun spiritual.

Perkembangan dan kemajuan penggunaan sumber daya alam di Indonesia sudah mulai terlihat, khususnya di kota-kota besar seperti di Jakarta, dimana kenyamanan hunian atau kantor menjadi salah satu prioritas utama warganya, bahkan menjadi gaya hidup yang tak terpisahkan dari kehidupan penghuninya.

Desain di Indonesia berkembang dengan sangat cepat, tidak hanya di Jakarta, tetapi perkembangan desain dapat kita lihat juga di kota Bandung. Perkembangan desain di Bandung berkembang seiring dengan perkembangan perekonomian. Hal ini ditandai dengan banyaknya *retail store* dan bahkan *hyper store* di Bandung yang secara otomatis memberikan wawasan kepada masyarakat mengenai sebuah perancangan yang semakin baik.

Perkembangan desain di kota kecil tentu saja mempunyai tingkat perkembangan yang berbeda bila dibandingkan dengan kota besar. Pengaruh tingkat perekonomian, dan kurangnya wawasan masyarakat akan hakikat desain, membuat kemajuan desain di kota kecil berjalan lebih lambat. Di kota Tasikmalaya, pada tahun 2007 ini desain interior berkembang dengan cepat. Seiring dengan berdirinya Mayasari *plaza* dan Asia *mall* secara bersamaan

pada tahun 2007 memberikan peningkatan aktivitas perekonomian di kota Tasikmalaya. Pemahaman masyarakat Tasikmalaya pun mulai bergeser dari sebuah pemikiran yang kolot menjadi pemikiran yang lebih terbuka dan modern. Hal itu membuat masyarakat Tasikmalaya lebih mengenal fungsi dan manfaat dari sebuah desain.

Bagi desainer di Tasikmalaya, desain merupakan bidang pekerjaan yang tidak mudah karena mereka harus memberikan pengertian mengenai keuntungan dan pentingnya sebuah desain. Hal ini disebabkan banyaknya masyarakat di Tasikmalaya yang masih berpandangan sempit dengan memandang desain sebagai hal yang mewah yang diperuntukan bagi kelompok ekonomi keatas saja.

Saat ini, kebutuhan desain di Tasikmalaya lebih mengarah kepada perancangan interior untuk rumah tinggal dan ruko, perancangan *interior retail store*, yang berdiri sendiri atau yang berada di dalam sebuah *mall*. Berbeda dengan kota Bandung, *mall-mall* menyediakan *retail store* untuk disewakan kepada konsumen, baik konsumen perorangan ataupun *franchise*. Namun di Tasikmalaya penyediaan *retail store* kebanyakan diisi oleh perorangan, sehingga *retail store* tidak diisi oleh perusahaan *franchise* seperti Mango, Guess, Giordano dll, yang biasanya sudah mempunyai standarisasi desain. Karena di Tasikmalaya *retail* diisi oleh perorangan, maka dalam

perancangannya, desainer dapat mengajukan rancangan desain yang bebas, tidak terkait standarisasi dengan desain tertentu.

Seorang desainer di kota kecil seperti Tasikmalaya, mempunyai keuntungan dan kekurangan yang didapatkan dari setiap perancangan di Tasikmalaya. Kekurangannya adalah biaya produksi dan *fee* untuk desainer yang selalu terbatas. Sedangkan kelebihanannya adalah lebih bebas merancang dan mendapatkan pengalaman baru dari setiap perancangan yang dibuat. Disisi lain, peluang dibidang desain masih terbuka luas, karena masih terbatasnya ketersediaan jasa desainer.

Menurut pendapat saya, tugas utama seorang desainer di Tasikmalaya adalah membuka wawasan dan menyebarluaskan mengenai desain, baik mengenai fungsi dan manfaatnya bagi masyarakat.

Dengan berbekal ilmu yang saya dapat selama kuliah di jurusan desain interior, Universitas Kristen Maranatha, saya mencoba mengaplikasikan sebuah perancangan ke dalam proyek nyata, yang mencakup perancangan dan pelaksanaan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah, yang akan praktikan paparkan dalam laporan kerja praktik ini, mencakup :

1. Bagaimana merancang desain interior untuk sebuah *retail automobile* yang mencakup konsep perancangan dan pelaksanaannya ?
2. Bagaimana membuat desain yang tepat, dan instalasi *sliding partision* untuk *convension hall* di Villa Bukit Indah, Puncak ?
3. Bagaimana mengaplikasikan perancangan *interior* untuk *retail food*, “La Coola Milkshake & Juice “. Di Asia Mall, Tasikmalaya ?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam kerja praktik ini adalah :

1. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan mata kuliah wajib, “Kerja Praktik”, sebagai syarat utama kelulusan mahasiswa major desain interior, Program Studi D3, Seni Rupa dan Desain.
2. Sebagai pelatihan penulis dalam mengaplikasikan pendidikan yang penulis dapatkan dari Fakultas Seni Rupa dan Desain, kedalam proyek nyata.
3. Membentuk sebuah komunitas kerja yang mencakup orang banyak atau tim dalam dunia kerja baik secara individual, tim, dan tender.
4. Untuk mempersiapkan diri, belajar menghadapi klien, pendekatan dengan klien, memberi pengertian serta berusaha memenuhi keinginan klien.

5. Untuk mengetahui mengenai proses kerja, penyesuaian konsep yang terkait dengan keinginan dan biaya.
6. Sebagai pengalaman kerja, pendidikan yang paling berharga, dan sebagai referensi untuk proyek selanjutnya.

Penulisan laporan Kerja Praktik ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi:

1. Perusahaan

Memberikan masukan baru dalam penggunaan bahan, *finishing* dari *eksperiment* penulis yang lakukan dalam kegiatan kerja praktek serta memberikan ide baru dalam sebuah perancangan.

2. Jurusan Desain Interior

Menjadi pertimbangan dan masukan-masukan, mata kuliah yang lebih di anggap perlu diadakan dalam kegiatan belajar mengajar di Fakultas seni rupa dan desain, sehingga para siswanya lebih siap dalam menghadapi proyek nyata.

3. Penulis

Tandatangan kontrak, klien yang nyata, biaya, menjadikan penulis lebih bertanggung jawab, dan selalu berusaha untuk mencapai hasil yang maksimal dalam setiap perancangan.

4. Pembaca

Memberikan masukan dan menjadi pertimbangan kepada pembaca, dimana kekurangan penulis, dapat menjadi pertimbangan bagi pembaca laporan ini.

## **1.4 Sumber Data, Metode dan Teknik yang Digunakan**

Dalam penulisan laporan kerja praktek ini, penulis menggunakan sumber data melalui wawancara, pencarian sumber data yang lisan dan *visual* yang didapatkan melalui berbagai media. Metode deskriptif analitis serta pencarian informasi melalui studi banding baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Pencarian sumber data yang didapatkan melalui media, dimana karya orang lain dapat menjadi perbandingan, untuk mendapatkan kelebihan dan kekurangan dari suatu hasil produksi atau perancangan, pencarian data yang berhubungan dengan materi yang akan dipaparkan dalam laporan ini.

### **1.4.1 Sumber Data**

Pencarian data yang didapatkan merupakan pencarian yang dilakukan secara langsung dari kegiatan kerja praktik, maupun data yang penulis dapatkan dari pengalaman bekerja. Pencarian data, penulis lakukan melalui *study litelature* atau pencarian dari media-media lainnya seperti buku, dll.

1. Studi lapangan secara langsung, yang didapatkan melalui kegiatan kerja praktik. Data yang didapatkan melalui wawancara dan penelitian dengan melihat, memerhatikan dan meneliti.
2. Data media, yang didapatkan melalui *internet*, majalah *interior* dan *arsitektur*, untuk mendapatkan data yang lebih spesifik mengenai desain dan konsep.

#### **1.4.2 Metode *Deskriptif Analitis***

Dalam penyusunan ini, penulis menggunakan metode *deskriptif analitis*, yaitu suatu metode yang menceritakan dan memaparkan kerja praktik dalam laporan, yang didapatkan dari perusahaan pada saat penulis melakukan kegiatan kerja praktek, sehingga yang tertulis dalam laporan ini sesuai dengan kenyataan sebenarnya.

#### **1.4.3 Teknik yang Digunakan**

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. **Wawancara**, yaitu cara mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan konsumen mengenai kebutuhan yang diperlukan. dimana tehnik ini merupakan sebuah tehnik yang paling akurat karena semua informasi yang didapatkan berasal dari sumbernya.
2. **Pengamatan ( *observasi* )**, yaitu pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung, biasanya bersangkutan dengan lokasi proyek, kebutuhan komponen, di lokasi yang akan didesain. Mencakup *eksisting, site inventory* dan *analisis*.
3. **Data internet.**
4. **Majalah dan buku desain.**



## 1.5 Sistematika Penulisan

Bab I. Pendahuluan, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup kajian, sumber data, serta metode dan teknik yang digunakan, dan sistematika penyajian.

Bab II. Landasan teori, sejarah *retail store* dan pengertian *retail store*.

Bab III. CIPTA KARYA *furniture*, pembahasan mengenai sejarah CIPTA KARYA *furniture*, lokasi, kegiatan, area kerja, hasil kerja perusahaan CIPTA KARYA *furniture*, *arsitekture* dan *metalworks*.

Bab IV. Isi laporan yang memaparkan perancangan, pembuatan dan *fittingout* untuk, Jap *Whells Cliniq*, Hotel Bukit Indah dan La Coola *milkshake and juice*.

Bab V. Kesimpulan dari hasil kerja praktik, saran penulis bagi perusahaan, dan Universitas Kristen Maranatha. Fakultas Seni Rupa dan Design, khususnya Jurusan Desain Interior.