

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu teknologi telah berkembang dengan pesat. Dengan menggunakan ilmu teknologi sebuah rancangan desain interior dapat dibuat lebih inovatif. *Desain Interior* merupakan ilmu atau cara pengaturan ruangan, sehingga memenuhi persyaratan untuk memperoleh kenyamanan, kepuasan, kebutuhan fisik, dan spiritual serta keamanan bagi pemakainya tanpa mengabaikan faktor estetika.[1] Dengan menggunakan aplikasi *3DS MAX* dapat membantu memberikan gambaran *Visual 3D* secara menyeluruh interior ruangan, denah ruangan, ukuran ruangan, dan penempatan atau tata letak perabotan.

Saat ini, akibat COVID-19, dunia tengah menghadapi krisis kesehatan global dan sosial ekonomi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Di Indonesia, kehidupan jutaan anak dan keluarga seakan terhenti. Pembatasan sosial dan penutupan sekolah berdampak pada pendidikan, kesehatan mental, dan akses kepada pelayanan kesehatan dasar.[2] Ruang Kelas yang tidak dapat digunakan karena kekhawatiran akan dampak penyebaran virus. Salah satu cara agar dapat mencegah penyebaran ialah menjaga jarak dengan merubah tata letak interior pada Ruang Kelas. Aplikasi *3DS MAX* digunakan untuk mengatur kembali desain interior Ruang Kelas kemudian diimplementasikan dalam *Visual 3D*.

Penjelasan dan penggunaan Aplikasi *3DS MAX* dalam pembuatan rancangan desain interior adalah menyesuaikan dari objek yang dipilih. Pengambilan dokumentasi berupa foto kemudian dibuat berupa sketsa awal. Dari sketsa awal tersebut dibuat perbaikan dan perubahan sehingga tercapai sketsa yang disetujui. Aplikasi *3DS MAX* digunakan untuk membuat rancangan sketsa akhir yang telah disetujui dalam bentuk *Visual 3D*.

Berdasarkan Teknik yang akan digunakan dapat diharapkan menjadi manfaat agar Ruang Kelas dapat digunakan dengan nyaman dan hasil dari *Visual 3D* mampu merekonstruksi suatu objek nyata ke dalam bentuk visual secara realistis. Sehingga *Desain Interior* Ketika siap akan di instalasikan tidak mendapatkan kendala karena telah menggunakan data yang detail.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditarik permasalahan, konsep interior pada ruangan kelas belum memadai dimana saat masa pandemik COVID-19 dianjurkan untuk *Social Distancing* sehingga harus dicari solusinya agar Ruang Kelas dapat digunakan dan tetap mematuhi Protokol Kesehatan.

Fokus dari permasalahan ini adalah bagaimana perancangan desain interior Ruang kelas seperti penambahan interior di dalam ruangan dan perubahan tata letak interior, yang diimplementasikan dalam bentuk gambar desain 2 Dimensi, 3 Dimensi.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian, maka dibuat batasan dari perumusan masalah di atas, di antaranya sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan di Ruang Kelas SD Negeri 25 MOKO.
2. Teknik yang akan digunakan dalam pembuatan Desain Interior adalah Teknik Visual 3D.
3. Hasil desain interior akan ditunjukkan pada SD Negeri 25 MOKO.
4. Hasil desain interior akan di publish pada media sosial milik Peneliti.
5. Hasil desain interior akan digunakan sebagai acuan pencegahan penyebaran virus pada Ruangan Kelas.
6. Hasil dari Desain Interior berupa gambar berformat jpeg.
7. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan desain interior yaitu 3DS MAX.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah pengembangan desain interior Ruang Kelas demi mencegah penyebaran Virus Covid-19 dengan penambahan interior dan perubahan letak interior pada Ruang Kelas.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan dalam desain interior, dalam hal pengembangan tata letak interior.

1.5.2 Manfaat Praktis

a) Bagi peneliti

Bagi peneliti yaitu memperdalam ilmu perancangan interior yang dapat diimplementasikan pada Ruang Kelas.

b) Bagi Lembaga

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini dapat mengoptimalkan interior pada Ruang Kelas sehingga dapat digunakan pada masa pandemic sehingga dapat mencegah penyebaran virus Corona.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi merupakan proses pengumpulan data oleh peneliti yang dilakukan secara langsung dilapangan. Sehingga dapat diamati kondisi lokasi penelitian, partisipan yang berada di lokasi, dan juga object yang berada di lokasi tersebut. kemudian mengumpulkan data berupa dokumentasi gambar.

Dalam observasi ini peneliti menggunakan jenis observasi non-partisipasi yang mana peneliti hanya melakukan pengamatan namun tidak mengikuti aktivitas partisipan sehingga akurasi data bisa terjamin. Observasi dilakukan di Ruangn Kelas SD Negeri 25 MOKO pada saat waktu pembelajaran.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu, percakapan dilakukan antara *pewawancara* yang mengajukan pertanyaan dan *terwawancara* yang memberikan jawaban. melalui wawancara inilah peneliti mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Proses wawancara akan dilakukan di ruang guru milik SD Negeri 25 MOKO. Pewawancara akan mewawancarai Kepala Sekolah atau Guru SD Negeri 25 MOKO.

1.6.1.3 Metode Analisis

Metode analisis merupakan bagian dari proses analisis dimana data yang dikumpulkan kemudian diproses untuk menghasilkan kesimpulan dalam pengambilan keputusan. Peneliti menggunakan analisis kuantitatif dimana pengumpulan data menggunakan wawancara dengan menjawab pertanyaan seperti apa, mengapa atau bagaimana.

1.6.1.4 Metode Perancangan

Metode ini akan menjelaskan tahap-tahap dan proses perancangan Desain Interior pada Ruang Kelas dalam bentuk Visual 3D. Adapun tahapannya sebagai berikut

1. Pra Produksi, yaitu menentukan konsep, pembuatan sketsa kasar ruangan, dan alat yang diperlukan.
2. Produksi, yaitu proses pengolahan hasil survey yang berupa daftar tabel ukuran objek yang dikonversikan ke skala 1:10 dengan satuan centimeter (cm), pembuatan item disesuaikan dengan konsep yang telah dirancang.
3. Pasca Produksi, yaitu proses penggabungan dan penyusunan item yang telah dibuat pada proses produksi, pemberian tekstur, dan mengatur posisi kamera sebelum nantinya akan memasuki proses *Rendering*.
4. Implementasi, yaitu hasil Desain Interior yang telah dibuat dan selesai siap untuk di upload ke media sosial.

1.6.1.5 Metode Evaluasi

Pada metode ini peneliti menerima umpan balik dari tempat penelitian guna perbaikan hasil perancangan desain interior apabila hasil yang telah penyusun rancang belum memenuhi kebutuhan yang diperlukan oleh *client*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan dari skripsi ini, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi ini. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

Penyajian laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian awal skripsi

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, arti lambang dan singkatan dan abstraksi.

2. Bagian Utama Skripsi.

Bagian Utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini meliputi :

- A. Telaah penelitian yang berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
- B. Landasan teori yang berisi tentang pembahasan pengertian Sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan sistem informasi. Agar sistematis.

BAB IV**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian dan analisa, serta pembahasan hasil penelitian. Agar tersusun dengan baik diklasifikasikan ke dalam :

A. Hasil Penelitian

B. Pembahasan

BAB V**PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada. Saran ini tidak lepas ditujukan untuk ruang lingkup penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi.

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.

