

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkat ekonomi global yang didasari pesatnya perkembangan teknologi di Indonesia, meningkatkan pula kepercayaan pelaku usaha dalam perencanaan dan perancangan maupun pengembangan tempat usahanya kepada perusahaan-perusahaan branding. Selain kekurangan sumber daya dalam bidang branding, namun karena memang sudah banyak perusahaan yang memberikan penawaran-penawaran menarik dalam mengolah dan mengelola hal tersebut.

Sebuah perusahaan branding, PT. Macmuro Cipta Idea yang bertempat di Yogyakarta memiliki beberapa project visual branding yang menggarap desain 2D seperti logo, dan juga 3D untuk desain interiornya. Salah satu proyek yang akan dikerjakan yaitu "Alesa Hijab".

Alesa Hijab ingin membangun gedung yang sudah ditentukan luas ukurannya. Alesa Hijab mempercayakan Macmuro dalam perancangan desain bentuk 2D dan 3D.

Tetapi Macmuro mempunyai masalah dalam pengembangan konsep dan alternatif desain interior lainnya, kemudian dibuatkanlah konsep desain sesuai ukuran dan konsep mentah dari Alesa Hijab untuk selanjutnya diimplementisakn dalam rancangan desain interior yang mampu mewedahi kegiatan produksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di poin sebelumnya, dapat dirumuskan masalah yang timbul yaitu bagaimana merancang desain interior 3D dan teknik pembuatan video dalam project visual branding untuk “Alesa Hijab”?

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan desain interior Alesa Hijab ini lebih terfokus maka penulis memberikan beberapa batasan masalah dalam pembahasan konsep perancangan kali ini. Diantara batasan masalah tersebut yaitu:

1. Penelitian ini membahas tentang pembuatan desain interior bangunan gedung dan video untuk project visual branding “Alesa Hijab”, tetapi juga tidak menutup kemungkinan dari disiplin ilmu diluar interior yang dianggap perlu dan mendukung dalam konsep rancangan.
2. Lokasi “Alesa Hijab” ini berada di Yogyakarta.
3. Perancangan desain yang dibuat tidak mencakup desain yang berupa 2D, seperti logo dan yang lainnya.
4. Hasil akhir dalam bentuk video, untuk mempermudah client memahami konsep dan rancangan bangunan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Perancangan desain interior yang telah selesai dibuat dapat digunakan PT. Macmuro Cipta Idea sebagai solusi brand maintenance dalam project visual branding untuk “Alesa Hijab”.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Bagi penulis
 - a. Agar dapat memaksimalkan pikir dan memperoleh gambaran secara nyata dalam menyelesaikan sebuah project visual branding di suatu perusahaan.
 - b. Penerapan ilmu dan uji coba kerja sebelum terjun ke dunia kerja.
2. Bagi PT. Macmuro Cipta Idea
 - a. Mengimplementasikan konsep perancangan dan perencanaan interior yang mampu memehuni kebutuhan fungsional dan mewardahi kegiatan produksi.
3. Bagi Alesa Hijab
 - a. Menyelesaikan kebutuhan fungsional sesuai aktivitas Alesa Hijab.
 - b. Menyelesaikan kebutuhan fisik bangunan dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan.
 - c. Menyelesaikan kebutuhan estetis menyangkut tema sebagai ungkapan karakter yang tercipta dari perancangan Alesa Hijab.

1.5 Metode Penelitian

Laporan penelitian ini disusun dengan metode-metode sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data ada beberapa metode yang dilakukan yaitu:

a. Metode Wawancara

Penulis melakukan diskusi dan konsultasi langsung dengan pihak PT. Macmuro Cipta Idea untuk mengumpulkan data dan informasi dari pihak yang berwenang dalam perusahaan tersebut.

b. Metode Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan referensi data dan desain dari buku-buku dan segala materi yang berkaitan dengan proses perancangan konsep, desain, serta proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan, file dari tugas-tugas maupun internet, serta tempat penelitian.

c. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan informasi yang tidak didapat dari metode wawancara.

2. Mendefinisikan Masalah

Sesuai dengan tugas penelitian yaitu untuk memberikan, menerangkan, meramalkan, dan mengatasi permasalahan atau persoalan, maka penelitian dapat pula digolongkan dari sudut pandang ini. sehingga penggolongan ini bisa mencakup penggolongan yang disebut sebelumnya.

3. Perancangan

Pada tahap ini akan dilakukan proses perancangan yang menggunakan metode perancangan terstruktur melalui tahapan pembuatan perencanaan, pembuatan konsep, dan pembuatan program yang telah, disesuaikan berdasarkan kebutuhan produk.

4. Produksi

Pada tahap ini dilakukan proses eksekusi data yang akan diolah. Pada proses tersebut tentunya pengolahan data telah didasarkan pada hasil analisa data yang telah dilakukan sebelumnya.

5. Implementasi

Penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru atau suatu produk pengetahuan baru, untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung dilapangan secara nyata.

6. Evaluasi

Merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk memeriksa proses perjalanan suatu program sekaligus menguraikan fakta-fakta.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II akan menjelaskan tentang teori Desain 3D sebagai media yang dapat memberikan solusi bagi perancangan sebuah projek/perusahaan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab III dijelaskan mengenai konsep desain yang dibuat, profil singkat Alesa Hijab, dan analisis pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV akan dibahas tentang proses pembuatan Desain Interior dari hasil analisis yang telah dibahas pada Bab III, yaitu pada tahap Produksi dan Pasca Produksi.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V membahas tentang kesimpulan serta saran-saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang referensi yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan desain.

