

BAB II TINJUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Desain Interior

Pengertian desain interior dikemukakan oleh D.K. Ching (2002:46) sebagai berikut:

“Interior design is the planning, layout and design of the interior space within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, they set the stage for and influence the shape of our activities, they nurture our aspirations and express the ideas which accompany our action, they affect our outlook, mood and personality. The purpose of interior design , therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of interior space.”

“Desain *interior* adalah sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam di dalam bangunan. Keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas dan memenuhi aspirasi kita dan mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan kita, disamping itu sebuah desain interior juga mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian kita. Oleh karena itu tujuan dari perancangan interior adalah pengembangan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior.”

Desain *interior* pada dasarnya terkait dengan hal merencanakan, menata, dan merancang ruang ruang interior didalam sebuah bangunan agar menjadi sebuah tatanan fisik untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal penyediaan sarana bernaung dan berlindung.

Sebagai perpanjangan dari bagian perencanaan, desain dalam sebuah interior merupakan hal yang penting untuk menciptakan hirarki visual untuk membantu dalam penekanan ruangan yang digunakan untuk ruang membaca. Desain interior yang bersifat kontemporer ditandai dengan adanya variasi dan fleksibilitas atas ruangnya, namun keberhasilan dari hal tersebut ditentukan dari

kesederhanaan dan kejelasan dalam penekanan setiap ruangan yang menjadi tujuan utamanya (Kugler, 2007).

2.2. Pengertian 3 Dimensi

Menurut Rondhi dan Sumartono (2002), Pengertian 3 dimensi adalah sebuah bentuk yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi, yang mengacu pada sumbu kartesius x, y, dan z, sehingga bentuk tersebut memiliki sebuah ruang, dan pada dasarnya jika kita melihat gambar 2D atau 2 dimensi hanya mempunyai sumbu x dan y saja, sehingga yang terlihat adalah gambar dari sudut pandang persektif, namun setelah penambahan satu sumbu kartesius yaitu sumbu z maka gambar yang ada akan terlihat mempunyai sebuah ruang di dalamnya.

2.3. Elemen Dasar Desain

Menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014), elemen elemen dasar interior adalah sebagai berikut :

1. Garis

Sebuah garis adalah unsur dasar seni, mengacu padatanda menerus yang dibuat disebuah permukaan. Titik adalah dasar terjadinya bentuk ruang yang menunjukkan suatu letak di dalam ruang. Titik tidak mempunyai ukuran panjang, lebar, atau tinggi. Oleh karena itu garis bersifat statis, tidak mempunyai arah gerak, dan terpusat. Sebuah titik dapat digunakan untuk menunjukkan :

- a. Ujung ujung garis
- b. Persilangan antara dua garis
- c. Pertemuan ujung garis pada sudut bidang atau ruang
- d. Titik pusat medan/ruang

2. Bentuk (*form*)

Bentuk merupakan unsur seni. Pada dasarnya bentuk adalah suatu sosok geometris dua atau tiga dimensi yang memungkinkan pengguna ruang untuk menangkap keberadaan sebuah benda dan memahaminya dengan persepsi. Terdapat tiga bentuk primer yaitu lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar.

Lingkaran merupakan suatu sosok terpusat ke arah dalam, pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada pusat suatu bidang akan memperkuat sifat alaminya sebagai poros.

Segitiga menunjukkan stabilitas. Jika salah satu sisinya menjadi penumpu, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Namun jika salah satu sudutnya yang menjadi penumpu segitiga juga dapat tampak seimbang dalam tahap yang sangat kritis atau tampak tidak stabil dan cenderung jatuh pada sisinya.

Bujur Sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Merupakan bentuk yang statis, netral, dan tidak mempunyai arah tertentu. Bentuk bentuk segiempat lainnya dapat dianggap sebagai variasi dari bentuk bujur sangkar, yang berubah dengan adanya penambahan tinggi atau lebarnya.

A. Organisasi Bentuk

Berikut ini beberapa bentuk dapat ditambahkan dan dikelompokkan dalam beberapa kategori pengorganisasian

1. Bentuk yang ditambahkan
2. Bentuk terpusat, terdiri dari sejumlah bentuk sekunder yang mengitari bentuk dominan yang beradadi tengah
3. Bentuk *liner*, terdiri atas bentuk bentuk yang diatur dalam suatu deret yang berulang
4. Bentuk *radial*, yaitu komposisi dari bentuk bentuk yang diatur dalam suatu deret dan berulang
5. Bentuk *cluster*, yaitu bentuk bentuk yang saling berdekatan atau bersama sama menerima kesamaan visual
6. Bentuk *grid*, yaitu bentuk bentuk modular yang hubungannya satu sama lain diatur oleh grid grid tiga dimensi

B. Elemen Pembentuk Ruang

Ruangan *interior* dibentuk oleh beberapa bidang dua dimensi, yaitu lantai, dinding, plafon serta bukaan pintu dan jendela. Menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014), apabila salah satu diantaranya tidak ada maka tidak dapat disebut sebagai *interior* karena ruangan tersebut tidak dapat berfungsi dan

dipergunakan dengan baik. Secara tiga dimensional, terdapat empat elemen dasar pembentuk *interior* yang terdiri dari tiga bidang dimensional (3D) yang akan membentuk *volume* (panjang x lebar x tinggi) sebuah ruangan :

1. Lantai sebagai bidang bawah
2. Dinding sebagai bidang tengah/ penyekat
3. Plafon sebagai bidang atas
4. Berbagai bukaan yang dapat diaplikasikan ke dalam tiga bidang dimensional diatas
5. Elemen pengisi ruang yang disebut juga perabot /furniture, biasanya berwujud kursi, meja, ranjang, lemari, lukisan, vegetasi, lampu dll

3. Bidang (*shape*)

Bidang adalah sebuah luasan yang tertutup dengan batas batas yang ditentukan oleh unsur unsur lainnya yaitu garis, warna, nilai, tekstur, dan lain lain. Dua garis sejajar yang dihubungkan kedua sisinya akan membentuk sebuah bidang. Bidang hanya terbatas pada dua dimensi yaitu panjang dan lebar. Bidang geometris seperti lingkaran, persegi panjang, segi empat, segi tiga, dan sebagainya memiliki sebuah batasan yang jelas. Sebuah bidang dibentuk oleh beberapa garis. Ciri ciri permukaan suatu bidang adalah warna dan tekstur yang akan mempengaruhi bobot visual dan stabilitasnya. Bidang juga berfungsi untuk menunjukkan batasan sebuah ruangan. Menurut jenisnya, sebuah bidang terdiri atas tiga bagian yaitu

- a. Bidang atas, dapat diumpamakan sebagai bidang atap. Bidang atas merupakan unsur utama suatu bangunan yang melindunginya dari unsur unsur iklim. Bidang atas juga merupakan bidang langit langit yang menjadi unsur pelindung ruang di dalam arsitektur.
- b. Bidang dinding, bidang bidang dinding vertikal secara visual paling aktif dalam menentukan dan membatasi ruang.
- c. Bidang dasar, memberikan pendukung secara fisik dan menjadi dasar bentuk bentuk bangunan secara visual. Bidang lantai merupakan pendukung kegiatan pengguna di dalam bangunan

4. Ruang (*space*)

Menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014), ruang adalah sebuah bentuk tiga dimensi tanpa batas karena objek dan peristiwa memiliki posisi dan arah relatif. Ruang dapat juga berdampak pada perilaku manusia dan budaya, menjadi faktor penting dalam arsitektur, dan akan berdampak pada desain bangunan dan struktur. Ruang memiliki panjang, lebar dan tinggi; bentuk; permukaan; orientasi serta posisi. Sebuah bidang yang dikembangkan (menurut arah, selain dari yang telah ada) berubah menjadi ruang. Sebagai unsur tiga dimensi di dalam perbendaharaan perancangan arsitektur, suatu ruang dapat berbentuk padat. Dalam hal ini ruang yang berada di dalam atau dibatasi oleh bidang bidang akan dipindahkan oleh massa atau ruang kosong.

5. Cahaya (*light*)

Cahaya mempengaruhi penataan interior dalam hal :

- a. Menentukan atmosfer ruang
- b. Mempengaruhi mood pengguna
- c. Mendukung fungsi ruang

Pada perancangan *interior*, jenis tata cahaya dapat dibagi menjadi pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

A. Pencahayaan alami

Pencahayaan alami adalah proses menempatkan jendela, bukaan, dan permukaan reflektif lainnya sehingga pada siang hari ruangan tersebut dapat menyediakan cahaya alami yang efektif ke dalam ruangan.

B. Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan terkait dengan penemuan ornamen sumber cahaya itu sendiri. Menurut perletakkannya, pencahayaan dibagi menjadi :

1. Lampu lantai
2. Lampu dinding
3. Lampu plafon

Faktor faktor tata cahaya dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu:

1. Distribusi intensitas cahaya dari armatur
2. Perbandingan antara keluaran cahaya dari lampu dalam armatur

3. Reflektansi cahaya dari langit langit, dinding, lantai
4. Pemasangan armatur, apakah menempel atau digantung di langit langit
5. Dimensi atau ukuran luas ruangan

Tema tata cahaya dapat dibagi menjadi 5, yaitu :

1. Tematik romantis, digunakan untuk menimbulkan kesan romantis pada ruangan. Hal ini bisa dilakukan melalui penggunaan tata cahaya temaram dengan intensitas rendah ataupun penempatan indirect lighting pada jarak dan pola tertentu
 2. Tematik *rustik/naturalis*, digunakan untuk menimbulkan kesan seolah olah seseorang sedang berada di alam. Hal ini bisa dilakukan dengan jenis tata cahaya alami seperti lilin, lampu templok, obor dengan dipadukan dengan penggunaan perabot yang alami
 3. Tematik ekshibisi, digunakan untuk memamerkan atau memajang produk atau karya seni tertentu. Hal ini bisa dilakukan dengan penataan *direct lighting* dan *indirect lighting*
 4. Tematik *sunlit*, dikenal dengan konsep *less is more* yang menggunakan cahaya buatan sesedikit mungkin serta memaksimalkan masuknya cahaya alami ke dalam ruangan
 5. Tematik *amenities*, dihasilkan dari penggabungan penataan suara, cahaya, air, udara, vegetasi, dan warna dalam satu skema yang akan memberi nilai tambah terhadap kualitas penataan sebuah ruangan
- 6. Warna (*color*)**

Semua warna dapat menimbulkan efek psikologis tertentu terhadap orang yang melihatnya. Dalam ilmu arsitektur dan interior, setiap warna dapat menimbulkan kesan berbeda beda terhadap keberadaan sebuah ruang, seperti kesan gelap terang yang dapat mempengaruhi keberadaan sebuah ruangan. Jenis warna dapat dibagi menjadi tiga yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier.

Tujuan dari warna menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014) adalah :

- a) Menciptakan suasana
- b) Menunjukkan kesatuan atau keragaman

- c) Mengungkapkan karakter bahan
- d) Mendefinisikan bentuk
- e) Mempengaruhi proporsi
- f) Mempengaruhi skala
- g) Memberikan kesan berat

7. **Pola (*pattern*)**

Pola adalah desain dekoratif yang dipergunakan secara berulang. Pola juga dapat disebut sebagai susunan dari sebuah desain yang sering ditemukan dalam sebuah objek. Motif garis horizontal akan memperluas kesan ruangan, sedangkan motif garis vertikal akan meninggikan kesan ruangan.

8. **Tekstur (*texture*)**

Tekstur adalah nuansa, penampilan, atau konsistensi permukaan suatu zat. Tekstur juga berkaitan dengan material dan bahan yang digunakan.

2.4. **Prinsip Desain Interior**

Prinsip desain *interior* sebagai berikut: (Wahyu Setiono, 2015)

1. ***Unity and Harmony***

Unity atau kesatuan adalah keterpaduan yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Dalam hal ini seluruh unsur saling menunjang dan membentuk satu kesatuan yang lengkap, tidak berlebihan, dan tidak kurang. Cara membentuk kesatuan adalah dengan penerapan tema desain. Ide yang dominan akan membentuk kekuatan dalam desain tersebut. Unsur-unsur rupa yang dipilih disusun dengan atau untuk mendukung tema.

2. **Keseimbangan (*Balance*)**

Keseimbangan/*balance* adalah suatu kualitas nyata dari setiap obyek dimana perhatian visual dari dua bagian pada dua sisi dari pusat keseimbangan (pusat perhatian) adalah sama. Aksentuasi pun harus memiliki keseimbangan dengan lingkungan sekitarnya. Keseimbangan terbagi 3 yaitu: simetris, asimetris, dan radial.

3. ***Focal Point***

Focal Point disini maksudnya adalah aksen yang menjadi daya tarik ruangan. Dalam suatu ruang bisa terdapat satu atau lebih *focal point*. Misalnya *focal point* pada ruangan adalah jendela besar yang ada di ruangan, perapian atau bisa juga lukisan.

4. ***Ritme***

Dalam desain *interior*, *ritme* adalah semua pola pengulangan tentang visual. *Ritme* didefinisikan sebagai kontinuitas atau pergerakan terorganisir.

5. ***Details***

Detail adalah hal hal yang terperinci yang akan diterapkan pada suatu desain interior misalnya pemilihan sakelar, tata cahaya ruang, letak pot bunga dan lainnya yang akan menambah nilai suatu ruang.

6. **Skala dan Proporsi**

Skala adalah suatu sistem pengukuran (alat pengukur) yang menyenangkan, dapat dalam satuan cm, inchi atau apa saja dari unit-unit yang akan diukur. Dalam arsitektur yang dimaksud dengan skala adalah hubungan harmonis antara bangunan beserta komponen-komponennya dengan manusia. Skala-skala itu ada beberapa jenis yaitu: skala intim, skala manusiawi, skala monumental/megah, skala kejutan.

Menurut Vitruvius proporsi berkaitan dengan keberadaan hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan. Proporsi merupakan hasil perhitungan bersifat rasional dan terjadi bila dua buah perbandingan adalah sama. Proporsi dalam arsitektur adalah hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan

2.5. **Konsep Desain Interior**

Terdapat 7 (tujuh) gaya dasar dalam desain interior diantaranya : gaya klasik, gaya neo klasik, gaya pedesaan, (Rusty/ Country Style), gaya retro, modern minimalis, gaya kontemporer, hightech style. (Faiz Dila Attariqi, 2018)

1. **Gaya Klasik**

Gaya klasik mengandalkan pada susunan, keteraturan, keseimbangan dan

harmonisasi yang nyaris sempurna. Ciri khas desain gaya ini, tampilan yang elegan, indah mewah dan kuat menjadi poin dan daya tarik utama dari konsep ini. Properti biasanya terbuat dari kayu solid, dengan menggunakan warna alam seperti coklat kayu, kuning emas, hijau daun, warna tanah.

2. Gaya Neo Klasik

Gaya ini merupakan tafsiran gaya klasik modern yang elegan, dimana rincian bentuk klasik ditemukan dalam pendekatan baru. Bentuk mempertahankan struktur bentuk lama atau elemen dari gaya furniture yang dikombinasikan dengan unsur – unsur modern, menciptakan perpaduan antara lama dan baru. Bagian finishing. berupa pendekatan baru, dengan berbagai warna yang beda dan inovatif.

3. Gaya Pedesaan (*Rusty/ Country*)

Struktur gaya berupa detail kasar, furniture terdiri batang pohon kayu, cabang, goni, dan sebagainya. Gaya ini banyak ditemukan di vila – vila gunung dan pedesaan. Gaya ini mendapat pengaruh dari inggris, Prancis atau klasik Skandinavia yang bisa rural chic. Furniture di finishing dengan dicat atau kadang-kadang diberi sedikit platina, dengan warna-warna terang, warna putih, warna pastel dan bentuk yang mengambil alih furnitur tradisional tetapi tidak terlalu banyak dekorasi.

4. Gaya Retro

Gaya ini adalah gaya 50-an, 60-an, atau 70-an. Motif dengan bentuk geometris, garis, kotak- kotak atau ilustrasi gaya pop art. Dengan demikian gaya ini sering juga disebut gaya pop art. Pop art yang sedang terkenal adalah sesuatu yang kental dengan Benua Eropa, seperti miniatur.

5. Gaya Modern Minimalis

Gaya modern minimalis menggambarkan bentuk yang disederhanakan. Gaya ini memiliki bentuk akurasi ekstrim. Tidak terlalu banyak motif atau detail lainnya, tanpa latar belakang yang berat. Penekanannya adalah pada kesederhanaan, dengan warna gelap atau cerah yang mencolok. Konsep bentuk geometris- persegi panjang, bulat, tetapi permukaan yang bersih tidak ada detail.

6. Gaya Kontemporer

Gaya ini dapat diartikan gaya yang mengacu pada waktu sekarang atau saat ini. Gaya modern Skandinavia dapat didefinisikan sebagai gaya kontemporer. Warna yang seimbang, hangat nada cerah, dan pastel dapat menjadi ciri khas dari gaya ini.

7. Gaya Hightech

Gaya Hightech adalah gaya modern inovatif, penekanan pada struktur furnitur di mana setiap detail dari kombinasi tidak acak dan merupakan bagian dari struktur. Finishing logam kasar, kaca, kain, plastik dan kayu dalam proporsi kecil merupakan karakteristik dari gaya ini.

2.6 Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan membuat desain *interior* 3D

1. Adobe Photoshop CS6

Photoshop merupakan salah satu software yang paling banyak dipakai dalam dunia publikasi, fotografi, video dan juga bidang berorientasi visual lainnya, software ini punya banyak potensi untuk membantu proses desain dan visualisasi berbagai ragam pekerjaan. Photoshop juga berguna untuk mengelola gambar berbasis bitmap yang mempunyai tool dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi. Kelengkapan fitur yang ada dalam photoshop inilah yang akhirnya membuat software ini banyak digunakan untuk desainer grafis profesional dan mungkin juga sampai saat ini masih belum ada software lain yang menyamai kelengkapan fitur dalam photoshop.

Photoshop tersedia untuk Microsoft Windows, Mac OS X, dan Mac OS; versi 9 ke atas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti Linux dengan bantuan perangkat lunak tertentu seperti CrossOver. (Andi Surja Boediman, 1995:5)



Gambar 2.1. Logo Adobe Photoshop

2. Autodesk Maya

Autodesk Maya atau sering disingkat menjadi Maya, adalah *software* desain grafis 3D yang mampu dioperasikan pada Windows, Mac, dan Linux. Pada awalnya software ini dikembangkan oleh Alias System Corporation (Wavefront), namun saat ini berada di bawah Autodesk, Inc.

Sebagai *software* untuk membuat animasi 3D dan *modeling* dapat dikatakan Maya adalah yang terpopuler dan sering dikatakan sebagai yang terbaik pada masa kini-, baik untuk modeling maupun animasi, khususnya *character modeling* dan *animation*. Selain itu, Maya juga sering digunakan untuk mendesain *special effect* untuk film.

Maya memiliki modeler serbaguna, animasi karakter yang kuat, kemampuan *special effect*, serta merupakan paket yang sangat mendalam dan *extensible* dengan *associativity* yang kuat. *Software* ini adalah paket yang kompleks untuk belajar, memiliki *interface* canggih dan disesuaikan, menampilkan alat-alat berbasis Artisan brush yang memungkinkan objek untuk dibentuk dan diedit oleh proses pengecatan interaktif, dan *Paint effect* yang memungkinkan rumput, pohon, dan elemen lain terlukis kedalam 3D space Renderable “*brush stroke*“. Simulasi dinamis benda kaku, *soft-bodies*, cairan, kain, dan rambut, dikombinasikan dengan *scripting language* yang kuat, menjadikan Maya piranti *visual effect* yang hebat.

Saat ini, Maya telah mendunia dan menjadi standar peranimasian international. Sedemikian populernya software Maya hingga industri perfilman Hollywood banyak menggunakannya dalam karya mereka, baik untuk pembuatan video klip, membuat film animasi seperti Finding Nemo, film pendek hingga karya besar berupa film kolosal semacam Lord of The Ring (LOTR). Bahkan Alias Wavefront, pengembang software Maya, menerima penghargaan berupa piala Oscar untuk film LOTR. Grand Turismo juga merupakan salah satu game terkenal yang menggunakan Maya sebagai keperluan untuk produksi gamenya. (Diyatama Putri, 2013)



Gambar 2.2. Logo Autodesk Maya

2.7 Metode Pengembangan Multimedia

Ada banyak metode pengembangan multimedia, namun dalam perancangan desain *interior* ini, penulis menggunakan metode pengembangan multimedia menurut Luther. Metode-metode yang ditemukan berasal dari website, jurnal/prosiding, dan buku teks. Metode-metode yang dipilih pada penelitian ini berasal dari jurnal/prosiding dan buku teks untuk menjaga kadar keilmiahannya. Metode-metode tersebut dikemukakan oleh Luther (1994), Godfrey (1995), Villamil-Molina (1997), Sherwood-Rout (1998), dan Vaughan (2004). (Binanto, 2013)

1. Konsep Pengembangan Multimedia menurut Luther

Konsep pengembangan multimedia menurut metode Luther (1994), menggunakan istilah “authoring” untuk mendefinisikan pengembangan perangkat lunak multimedia. Luther mendefinisikan langkah-langkah pengembangan perangkat lunak multimedia dengan 6 tahap yaitu *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Dimana setiap tahapannya tidak harus berurutan, tetapi dapat dikerjakan secara parallel dengan tahapan perencanaan (*concept* dan *design*) harus dimulai dulu.

2. Konsep Pengembangan Multimedia menurut Metode Geoffrey

Konsep pengembangan multimedia menurut metode Geoffrey (1995), metode ini merupakan metode klasik waterfall yang terdiri dari 7 (tujuh) tahapan yang kemudian tahapan-tahapan tersebut di modifikasi agar dapat digunakan untuk pengembangan perangkat lunak multimedia. Sifat dari metode ini adalah tahapan berikutnya akan dikerjakan apabila tahapan sebelumnya sudah selesai dikerjakan. Metode ini secara implisit mengemukakan kebutuhan akan sebuah tim yang terdiri dari berbagai bidang keahlian yang diperlukan untuk mengembangkan perangkat lunak multimedia.

3. Konsep Pengembangan Multimedia menurut Metode Villamil-Molina

Konsep pengembangan multimedia menurut metode Villamil-Molina (1997) , metode ini menambahkan tentang manajemen produksi karena menurut mereka, manajemen produksi tidak dapat terlepas dari metode pengembangan perangkat lunak multimedia yang terdiri dari 5 (lima) tahapan. Hal ini disebabkan oleh pandangan mereka bahwa keberhasilan pengembangan multimedia merupakan hasil dari pekerjaan tim yang terpadu. Sifat dari metode ini adalah tahapan berikutnya akan dikerjakan apabila tahapan sebelumnya sudah selesai dikerjakan. Disamping itu, dalam salah satu tahapan metode Villamil-Molina disinggung tentang pengaturan dan kontrol anggaran keuangan yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak multimedia.

4. Konsep Pengembangan Multimedia menurut Metode Sherwood-Rout

Konsep Pengembangan Multimedia menurut Metode Sherwood-Rout (1998), metode ini fokus pada 6 (enam) tahapan pengembangan dengan setiap tahapan dibagi menjadi 3 kategori (Development, Management, dan Support). Hal yang menarik dari metode ini adalah review dari client, evaluasi formatif dan pengujian kegunaan dilakukan di hampir semua tahapan. Walaupun demikian, ternyata sifat dari metode ini adalah tahapan berikutnya akan dikerjakan apabila tahapan sebelumnya sudah selesai dikerjakan.

5. Konsep Pengembangan Multimedia menurut Metode Vaughan

Konsep Pengembangan Multimedia menurut metode Vaughan (2004), metode ini memberikan 4 (empat) tahapan global yang kemudian dirinci secara teknis menjadi beberapa tahapan lagi. Sebelum melangkah ke tahapan pengembangan perangkat lunak multimedia, metode ini menyarankan untuk membentuk tim produksi terlebih dahulu, seperti yang dilakukan oleh Villamil-Molina (1997). Tim produksi multimedia yang diperlukan dapat terbagi menjadi 18 peran, mulai dari produser sampai pemasaran produknya.

2.8. Perbandingan Metode Pengembangan Multimedia

Metode-metode pengembangan multimedia yang telah disebutkan diatas masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu penulis membuat perbandingan kelebihan dan kekurangan metode yang akan digunakan dalam hal ini penulis memilih menggunakan metode pengembangan multimedia menurut Luther yang kemudian akan dibandingkan dengan metode pengembangan multimedia lain seperti metode menurut Godfrey, metode menurut Villamil-Molina, metode menurut Sherwood-Rout, dan metode menurut Vaughan. Selengkapnya ada pada tabel 2.1.

Tabel 2.1. Kelebihan dan Kekurangan Metode-Metode

No	Metode	Kelebihan	Kekurangan
1	Luther	1) Memungkinkan untuk dilakukan pembaharuan jika dibutuhkan dimasa mendatang.	1) Hanya memberikan gambaran secara umum tidak detil sampai

		<p>2) Metode ini tidak membutuhkan tim dalam pengerjaannya, sebab penulis mengerjakan tugas akhir secara mandiri, tidak berkelompok.</p> <p>3) Ada kesesuaian antara nama tahapan pada metode dengan apa yang dikerjakan pada tahapan tersebut sehingga memudahkan penulis dalam memahami pembuatan video.</p> <p>4) Metode ini tidak membutuhkan bahasan tentang pembiayaan pembuatan video</p>	<p>pengunaan tools untuk membantu penyelesaian di tiap tahapan yang ada.</p> <p>2) Tahapan yang ada di dalamnya dapat dilakukan secara tidak berurutan, tetapi dapat melompat sesuai dengan kebutuhan dan dapat berjalan secara paralel. Tetapi ditekankan bahwa tahapan analisa dan desain harus dilakukan dulu di awal pengembangan.</p>
2.	Godfrey	<p>1) Tahapannya jelas dan mudah diikuti.</p> <p>2) Terstruktur dan berurut secara logis.</p> <p>3) Dapat digunakan oleh pengembang kecil.</p>	<p>1) Penamaan tahapan dapat membingungkan pengembang karena kurang mencerminkan apa yang dilakukan tahapan tersebut.</p> <p>2) Bukan metode yang benar-benar baru.</p>
3.	Villamil-Molina	<p>1) Mempunyai struktur organisasi pengembang yang jelas.</p> <p>2) Tim terdiri dari orang-orang yang berkompeten di bidangnya.</p> <p>3) Pengaturan dan kontrol anggaran keuangan masuk dalam salah satu tahapannya.</p>	<p>1) Pembentukan organisasi pengembang dan kontrol anggaran sulit dilakukan ketika pengembangnya adalah mahasiswa yang sedang menggunakan metode ini untuk mengerjakan Tugas Akhir yang notabene bersifat individual.</p>

			<p>2) Penamaan tahapan dapat membingungkan pengembang karena kurang mencerminkan apa yang dilakukan tahapan tersebut.</p> <p>3) Penjelasan pertahapan tidak terlalu detil sehingga pengembang dapat kesulitan untuk memahami tahapan yang akan dilalui.</p>
4.	Sherwood-Rout	<p>1) Mempunyai tahapan yang lengkap, rinci, dan mudah dipahami.</p> <p>2) Selalu ada review dari client di hampir setiap tahapan.</p>	<p>1) Kategori di setiap tahapan dapat menjadi kendala dan kebingungan pada pengembang ketika menerapkan metode ini.</p> <p>2) Waktu penyelesaian video yang dikembangkan menjadi lebih lama</p>
5.	Vaughan	<p>1) Mendefinisikan peran tim produksi multimedia, sehingga memudahkan pengembang membentuk tim produksi .</p> <p>2) Tim terdiri dari orang-orang yang berkompeten di bidangnya.</p> <p>3) Pembiayaan pembuatan video merupakan salah satu tahapannya.</p> <p>4) Tahapan dijelaskan secara rinci dan detil sehingga</p>	<p>1) Pembentukan tim produksi multimedia dan pembiayaan sulit dilakukan ketika pengembangnya adalah mahasiswa yang sedang menggunakan metode ini untuk mengerjakan Tugas Akhir yang notabene bersifat individual</p> <p>2) Terlalu banyak tahapan yang ada sehingga terkesan kompleks</p>

		memudahkan pengembang.	2) Setiap selesai tahapan dilakukan evaluasi dan laporan sehingga berpengaruh pada lamanya pembuatan video.
--	--	------------------------	---

2.9 Penelitian sebelumnya

Sebelumnya telah dilakukan penelitian dengan judul “Perancangan desain interior dan exterior bangunan sebagai media persentasi CV.B Design”, oleh Wahyu Setiono pada tahun 2015 jurusan manajemen informatika dan komputer Raharja, Tanggerang. Peneliti menyimpulkan bahwa dalam menciptakan perancangan desain *interior* dan *exterior* arsitektur bangunan diperlukanya desain yang realistis untuk memberi gambaran desain secara nyata dan dapat memberikan informasi secara mendetail dengan konsep desain kepada *customer* sehingga *customer* akan tertarik kepada desain yang diajukan. Dalam menciptakan perancangan desain produk yang mudah dalam proses perbaikan, perancangan desain diperlukan suatu perencanaan yang terstruktur dan terencana, dan sistem yang dijalankan harus sesuai dengan prosedur atau alur kerja. Untuk menciptakan perancangan desain *interior* dan *exterior* arsitektur bangunan yang mampu bersaing dengan perusahaan lain diperlukanya suatu desain yang unik yaitu beda dengan yang lain, karena hal ini bisa membuat customer tertarik, kemudian juga desain yang tidak monoton, lebih mengutamakan kualitas produk.

Kemudian yang ditulis oleh Andrey Ernata Putra yang berjudul “Desain interior café Aiola Eatery dengan tema urban street art sebagai elemen interior” pada tahun 2014 jurusan desain interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya. Peneliti menyimpulkan bahwa desain interior ruang dan pembentukan suasana ruang cafe sangat penting agar dapat memberikan kenyamanan, atmosphere café yang menimbulkan citra secara komersial dan dapat mempengaruhi psikologi pengguna sehingga berminat untuk mencoba datang kembali dan mengajak teman, rekan, ataupun komunitas untuk berkunjung ke

cafe. Suasana cafe berawal dari keinginan pengunjung untuk menghadirkan suasana yang baru dan memiliki ciri khas tertentu dalam ruangan. Hal lain yang diinginkan adalah kenyamanan dalam hal sirkulasi. Kenyamanan sirkulasi berpengaruh pada pengaturan furniture,kebutuhan ruang, serta *zoning area*.

Didalam sebuah cafeperlu dihadirkan fasilitas penunjang yang bersifat menghibur namun tetap dikemas dalam nuansa yang terkonsep dengan baik sehingga menarik animo dari masyarakat untuk datang ke cafe.