



PERANCANGAN VISUAL INTERIOR KAMAR MENGGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP DAN 3D BLENDER

SKRIPSI



disusun oleh

SULTAN

403181010060

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI

TEMBILAHAN

2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



PERANCANGAN VISUAL INTERIOR KAMAR MENGGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP DAN 3D BLENDER

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana Komputer
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

SULTAN

403181010060

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI
TEMBILAHAN
2023**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
4. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
5. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

PERSETUJUAN

PERANCANGAN VISUAL INTEERIOR KAMAR MENGGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP DAN 3D BLENDER

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

SULTAN

403181010060

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Januari 2023

Pembimbing Utama

Samsudin, S.Kom., M.Kom

NIDN. 1009098501

Pembimbing Pendamping

Fitri Yunita, S.St., M.kom

NIDN. 1012089001

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Dr. H. Abdullah, S.Si., M.Kom., Phd

NIPY. 0870 06 031



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

PENGESAHAN

PERANCANGAN VISUAL INTERIOR KAMAR MENGGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP DAN 3D BLENDER

Dipersiapkan dan disusun oleh

SULTAN
403181010060

Telah diuji dan dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 25 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing Utama

Samsudin, S.Kom., M.Kom

NIDN. 1009098501

Ketua Penguji

Abdul Muni, S.Kom., M.Kom

NIDN. 1026108601

Pembimbing Pendamping

Fitri Yunita, S.Kom., M.Kom

NIDN. 1012089001

Anggota Penguji

Bayu Rianto, S.SI, M.Kom

NIDN. 1014039101

Ilvas, S.Kom., M.Kom

NIDN. 1024097402

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Dr. H. Abdullah, S.Si., M.Kom., Phd

NIPY. 0870 06 031

Ka. Prodi Sistem Informasi

Samsudin, S.Kom., M.Kom

NIPY. 1185 05 319



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Tembilahan,

Meterai
Rp. 6.000

Nama SULTAN

NIM. 403181010060



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB 1	15
PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang	17
1.2 Rumus Masalah	17
1.3 Batas Penelitian	17
1.4 Tujuan Penelitian	18
1.5 Manfaat Penelitian	18
1.6 Sistematika Penulisan	18

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



BAB II.....	19
TINJAUAN LITERATUR.....	19
2.1 Pendahuluan	19
2.2 Desain Interior Berbentuk 3Dimensi	19
2.3 Rangkuman	33
BAB III	42
METODE PENELITIAN	42
3.1 Pendahuluan	42
3.2 Kerangka Penelitian	42
3.3 Tahapan Penelitian	44
3.3.1 Konsep (Concep).....	44
3.3.2 Desain (Design).....	44
3.3.3 Pengumpulan Material (Colecting)	44
3.3.4 Pembuatan (Production).....	45
3.3.5 Pengujian (Testing)	45
3.3.6 Pendistribusian (Distribution)	45
BAB IV	46
HASIL PENNELITIAN	46
4.1 Pendahuluan	46
4.2 Praproduksi	46
4.3 Konsep	46
4.4 Desain.....	47

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
 Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
 3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

4.5 Implementasi	50
4.6 Pascaproduksi.....	50
4.7.1 Modelling	50
4.7.2 Texture.....	54
4.7.3 Export / Inport File	59
4.7.4 Rendering	61
4.7.5 Pengujian	64
4.7.6 Pendistribusian	66
4.7.7 Pengujian Kuesioner.....	66
BAB V	70
Penutup	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	70
5.3 Daftar Pustaka	71



KATA PENGANTAR

Karya tulis ini disusun sebagai hasil penelitian untuk syarat untuk mendapatkan gelar sarjana S1. Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat bimbingan, bantuan dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak sehingga proposal ini dapat tersusun dengan di susun dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Najamuddin, LC, MA Selaku Rektor Universitas Islam Indragiri.
2. Bapak Dr. Abdullah,S.Si, M.Kom Selaku Dekan Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer.
3. Bapak Samsudin,S.Kom,. M.Kom Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Dan Sekaligus Pembimbing Utama Saya Penyusunan Skripsi.
4. Ibu Fitriyunita. S.Si.,M.Kom Selaku Pembimbing Kedua Saya Dalam Penyusunan Skripdi.
5. Kedua Orang Tua Saya H. Dg Parani Dan Hj. Dg Macinnog Dan Untuk Kedua Kakak Kandung saya Rosneni Dan Marwiyah Yang Selalu Memberikan Kasih Sayangnya, Do'a Serta Dukungannya.
6. Untuk Abang Dan Kaka Sepupu saya Usman Kasyim S.Ag Dan Nuraini S.e Serta Kaka Ipar Saya Nahria Terimakasih Banyak Yang Tidak Bosan Mendidik, Dan Memotivasi Saya Dalam Mengerjakan Skripsi Ini Hingga Selesai.
7. Teman Teman Seperjuangan Yang Selalu Memberikan Masukan Dalam Proses Mengerjakan Skripsi.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

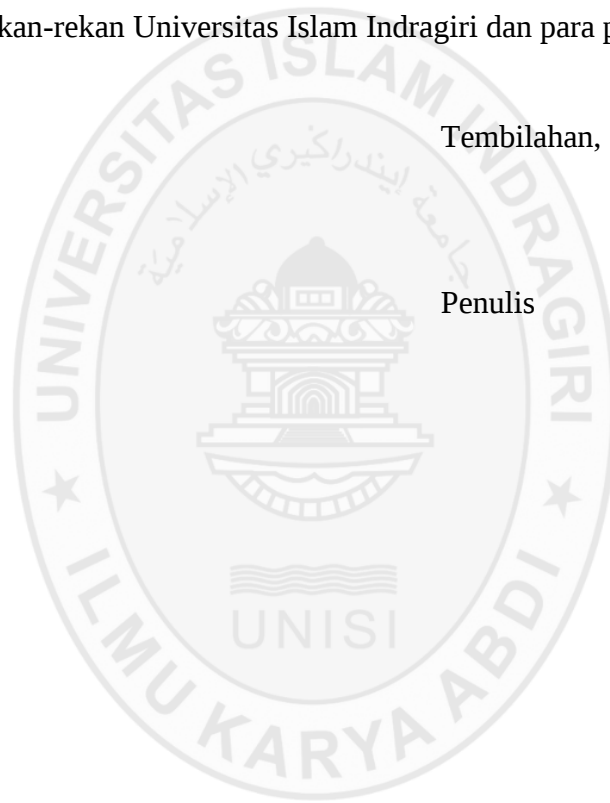
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Dalam hal ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa dengan bekal ilmu dan kemampuan yang terbatas, tidaklah mudah untuk membuat suatu laporan penelitian yang sempurna. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati dan rasa terima kasih yang dalam, penulis mengharapkan saran-saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi rekan-rekan Universitas Islam Indragiri dan para pembaca.

Tembilahan, Februari 2022

Penulis





DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Riview Jurnal	21
Tabel 4. 2 Gambar Materia.....	49
Tabel 4.3 Gambar Alat Tools Digunakan Pada Sketchup	53
Tabel 4. 4 Pertanyaan Ke 1	67
Tabel 4. 5 Pertanyaan Ke 2	67
Tabel 4. 6 Pertanyaan Ke 3	68
Tabel 4. 7 Pertanyaan Ke 4	68
Tabel 4. 8 Pertanyaan Ke 5	69
Tabel 4. 9 Hasil Akhir Kuesioner	69

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3. 1 TAHAP PERANCANGAN MDLC	43
GAMBAR 4. 2 SKETSA AREA MEJA BELAJAR LEMARI DAN JENDELA	47
GAMBAR 4. 3 SKETSA AREA TEMPAT TIDUR DAN FOSTER DINDING.....	48
GAMBAR 4. 4 TAMPILAN SOFTWARE SKETCHUP.....	50
GAMBAR 4. 5 TAMPILAN AWAL SKETCHUP DENGAN PILIHAN TEMPLATE	51
GAMBAR 4. 6 TAMPILAN AREA KERJA	51
GAMBAR 4. 7 PERMODELAN OBJECT	52
GAMBAR 4. 8 WARNA.....	54
GAMBAR 4. 9 TEXTURE	55
GAMBAR 4. 10 OBJECT BELUM DIBERI TEXTURE	55
GAMBAR 4. 11 TAMPILAN OBJET SUDA DIBERI TEXTURE	56
GAMBAR 4. 12 EXPPT FILE 2D Ke 3D	56
GAMBAR 4. 13 MENYIMPAN FILE EXPORT Ke FOLDER EXFLORER.....	57
GAMBAR 4. 14 TAMPILAN SOFTWARE 3D BLENDER	57
GAMBAR 4. 15 TAMPILA AREA KERJA 3D BLENDER.....	58
GAMBAR 4. 16 PROSES INPORT FILE.....	58
GAMBAR 4. 17 FILE YANG AKAN DI EXPORT.....	59
GAMBAR 4. 18 HASIL FILE YANG SUDAH DI INPORT	59
GAMBAR 4. 19 PEMBERIAN CAHAYA.....	60
GAMBAR 4. 20 OBJECT YANG TELAH DIBERI LAYTING.....	60
GAMBAR 4. 21 PENGATURAN TATA LETAK CAMERA	61



GAMBAR 4. 22 PENYETINGAN CAMERA.....	62
GAMBAR 4. 23 RENDER	62
GAMBAR 4. 24 HASIL YANG SUDAH DIRENDER	63
GAMBAR 4. 25 MENYIMPAN FILE RENDERING	63
GAMBAR 4. 26 MENYIMPAN HASI RENDERING KE FOLDER EXFLOREL	64
GAMBAR 4. 27 TAMPILAN KESELURUHAN OBJECT	64
GAMBAR 4. 28 TAMPILAN OBJECT AREA LEMARI DAN TEMPAT MEJA BELAJAR....	65
GAMBAR 4. 29 TAMPILAN OBJECT AREA FOSTER DAN TEMPAT TINDUR.....	65

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.





INTISARI

Di balik pekerjaan yang dilakukan manusia setiap harinya, terlintas pemikiran bahwa manusia butuh sesuatu yang dapat mempermudah pekerjaan mereka. Dari pemikiran tersebut, mulai banyak pengujian yang dilakukan agar mencapai kemudahan tersebut. Salah satu hasil yang dicapai oleh manusia serta dipakai hingga sekarang ini yaitu teknologi. Tidak bisa dihindari bahwa komputer adalah sarana yang dapat dipakai untuk memberikan kinerja yang baik serta dapat mempercepat pekerjaan yang kita kerjakan khususnya dalam dunia desain. Dalam perkembangan teknologi yang pesat pada masa kini, komputer sudah banyak dipakai untuk mendesain berbagai macam karya yang baik dan berkualitas. Desain merupakan hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Desain adalah sebuah rancangan yang melibatkan suatu kreativitas dan inovasi. Cabang desain yang menjadi acuan untuk penelitian ini adalah Desain Komunikasi Visual Interior adalah bagian dalam gedung atau sering kali diartikan sebagai komponen pendukung yang bisa mempercantik ruang di dalam gedung. Elemen-elemen desain interior membentuk sebuah ruang yang dapat memisahkan ruang dalam dan ruang luar. Teknik yang digunakan untuk menggambarkan objek adalah visualisasi 3D sehingga dapat dimanfaatkan sebagai solusi yang menarik untuk mengetahui letak tata ruang setiap gedung. Proses perancangan yang Digunakan yaitu berupa alat tulis, gambar sketsa, software dan laptop. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang proses perancangan yang dilakukan. Menciptakan gambar desain kamar yang unik dan menarik dengan menggunakan aplikasi 3d. Kerangka Penelitian ini akan membahas tentang bagaimana langkah – langkah yang harus dilakukan ketika ingin merancang dan mengembangkan Desain 3D visualisasi Interior pada area kamar tempat tidur yang berbentuk Animasi 3 dimensi.

Keyword : *Perancangan visual interior kamar menggunakan software Sketchup dan 3d Blender.*



ABSTRACT

Behind the work that man does every day, there comes the thought that people need something that can make their work easier. From this thought, a lot of testing began to be carried out in order to achieve this convenience. One of the results achieved by humans and used until now is technology. It is inevitable that computers are a means that can be used to provide good performance and can speed up the work we do, especially in the world of design. In the rapid development of technology at the time Now, computers have been widely used to design a variety of good and quality works. Design is related to human life. Design is a design that involves creativity and innovation. The branch of design that is the reference for this research is Visual Communication Design Interior is the inside of the building or often interpreted as a supporting co-choice that can beautify the space in the building. Interior design elements form a space that can separate the inner space and the outer space. The technique used to describe objects is 3D visualization so that it can be used as an interesting solution to find out the layout of the layout of each building. The design process Used in the form of stationery, sketch drawings, software and laptops. Provide information to the public about the design process carried out. Create unique and attractive room design drawings by using 3d applications. Framework This research will discuss how the steps that must be taken when you want to design and develop 3D Design interior visualization in the bed room area in the form of 3-dimensional animation.

Katakunci : Perancangan visual interior kamar menggunakan software Sketchup dan 3d Blender.

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.