



BAB I

PENDAHULUAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Universitas Islam Indragiri

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi selalu berganti dari segi pengetahuan setiap tahunnya. Baik itu di pekerjaan maupun kegiatan keseharian kita. 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.[1]

Perkembangan teknologi multimedia dalam bidang 3 dimensi dapat dimanfaatkan untuk memberikan informasi visual yang menarik karena melibatkan ruang 3 dimensi. Dalam bidang properti dapat menjadi inovasi strategi dalam pemasaran, dengan visual 3 dimensi dapat mengetahui tampilan bentuk dan ukuran secara virtual. Dalam proses pembuatannya dibutuhkan aset model 3D dengan ukuran asli. Penyampaian informasi produk atau properti dapat menggunakan media.

multimedia visualisasi 3 dimensi namun media tersebut juga perlu sesuai dengan keperluan dari sebuah sistem untuk pemasaran, yaitu sistem yang mudah digunakan dan mudah diakses oleh pengguna. Media visualisasi 3 dimensi dapat menerapkan metode animasi yang berupa film atau video agar media tersebut lebih fleksibel saat digunakan. Dengan menggunakan media visualisasi diharapkan akan dapat tambahan informasi untuk memvisualkan bentuk rumah atau produk tampak luar (eksterior) atau dalam (interior). Sehingga nantinya masyarakat sebagai calon konsumen akan mendapat informasi seperti apa model dan tipe rumah yang ditawarkan dan mendapat pertimbangan tentang visualisasi produk untuk menyampaikan informasi yang akurat [2].



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.

Desain merupakan hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Di zaman modern seperti ini banyak produk yang digunakan oleh manusia bermula dari desain dalam proses pembuatannya. Desain adalah sebuah rancangan yang melibatkan suatu kreativitas dan inovasi. Menurut Rand (dalam Armstrong dan Indrajaya, 2009, hlm. 67), “Desain adalah aktivitas personal dan tumbuh dari dorongan kreatif seorang individu”. Desain memiliki cabang desain, yaitu Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, dan Desain Produk. Cabang desain yang menjadi acuan untuk penelitian ini adalah Desain Komunikasi Visual (DKV).[3]

Interior adalah bagian dalam gedung atau sering kali diartikan sebagai komponen pendukung yang bisa mempercantik ruang di dalam gedung. Dalam buku ilustrasi interior, desain interior adalah merencanakan, menata, dan merancang ruang dalam bangunan [4]. Elemen-elemen desain interior membentuk sebuah ruang yang dapat memisahkan ruang dalam dan ruang luar. Elemen-elemen desain interior tersebut adalah lantai, dinding, langit-langit, jendela, pintu, perabot, dan dekorasi atau aksesoris pemodelan 3 dimensi secara keseluruhan dikerjakan melalui komputer. Melalui software komputer, keseluruhan objek yang akan didesain dapat diperlihatkan secara lebih nyata ke dalam bentuk 3 Dimensi. Di dalam pemodelan, teknik 3 Dimensi sangat dibutuhkan untuk membuat objek agar terlihat nyata. Teknik yang digunakan untuk menggambarkan objek adalah visualisasi 3D sehingga dapat dimanfaatkan sebagai solusi yang menarik untuk mengetahui letak tata ruang setiap gedung. Informasi yang dilengkapi dengan visualisasi akan lebih mudah di pahami oleh semua kalangan karena sesungguhnya manusia lebih mudah menangkap dan memahami informasi dengan cara mendengar dan melihat. [5]

Melihat dari pembahasan diatas penulis tertarik mengangkat tema ini yang berjudul **“PERANCANGAN VISUAL DESAIN INTERIOR KAMAR MENGGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP DAN 3D BLENDER**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Universitas Islam Inragiri

1.2 Rumusan Masalah

1. Memperkenalkan media informasi yaitu gambar visual interior kamar berbentuk 3 dimensi kepada masyarakat.
2. Membuat permodelan dan texturing desain interior kamar..
3. Memperkenalkan kepada masyarakat tentang ilmu multimedia yaitu desain visual kamar 2 dimensi dan 3 dimensi .

1.3 Batasan Penelitian

1. Proses perancangan yang Digunakan yaitu berupa alat tulis, gambar sketsa, software laptop, dan laptop.
2. Memberikan material pada object kamar yang sudah didesain.
3. Menghasilkan gambar object berupa 3Dimensi.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Dengan adanya sebuah penelitian ini masyarakat bisa tertarik belajar desain 3D dimensi.
2. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang proses perancangan yang dilakukan.
3. Menciptakan gambar desain kamar yang unik dan menarik dengan menggunakan aplikasi 3d.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Universitas Islam Indragiri

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat membantu kita dalam mengkreasikan keinginan yang dimiliki.
2. Menciptakan karya jenis yang baru berkualitas.
3. Dapat mempercepat waktu dan biaya.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab. Terdiri dari tiga bab pembahasan, dan urutan-urutan, sistematika penulisan yang dibuat. Berikut isi ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumus masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN LITERATUR

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung judul penelitian dan referensi yang di gunakan. Teori-teori dan penjelasan yang digunakan mengenai perancangan desain.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pengumpulan data, menentukan konsep desain .

BAB VI HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian Pasca Produksi , produksi dan praproduksi di mana didalam bab ini membahas tahap perancangan desain hingga selesai.

BAB V PENUTUP

Yaitu Berisi Kesimpulan saran dan daftar pustaka jurnal.