

**DESAIN INTERIOR 3D SKATEPARK TAMAN MILENIAL
BANTUL KOTA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN APLIKASI
SKETCHUP**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

IMAM WICAKSONO

18.82.0449

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**DESAIN INTERIOR 3D SKATEPARK TAMAN MILENIAL
BANTUL KOTA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN APLIKASI
SKETCHUP**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

IMAM WICAKSONO

18.82.0449

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**DESAIN INTERIOR 3D SKATEPARK TAMAN MILENIAL BANTUL
KOTA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN APLIKASI SKETCHUP**

yang disusun dan diajukan oleh

Imam Wicaksono

18.82.0449

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Februari 2023

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**DESAIN INTERIOR 3D SKATEPARK TAMAN MILENIAL BANTUL
KOTA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN APLIKASI SKETCHUP**

yang disusun dan diajukan oleh

Imam Wicaksono

18.82.0449

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Imam Wicaksono
NIM : 18.82.0449

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Desain Interior 3D Skatepark Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta
Menggunakan Aplikasi Sketchup**

Dosen Pembimbing: Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain **kecuali arahan** dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 27 Februari 2023

Yang Menyatakan,

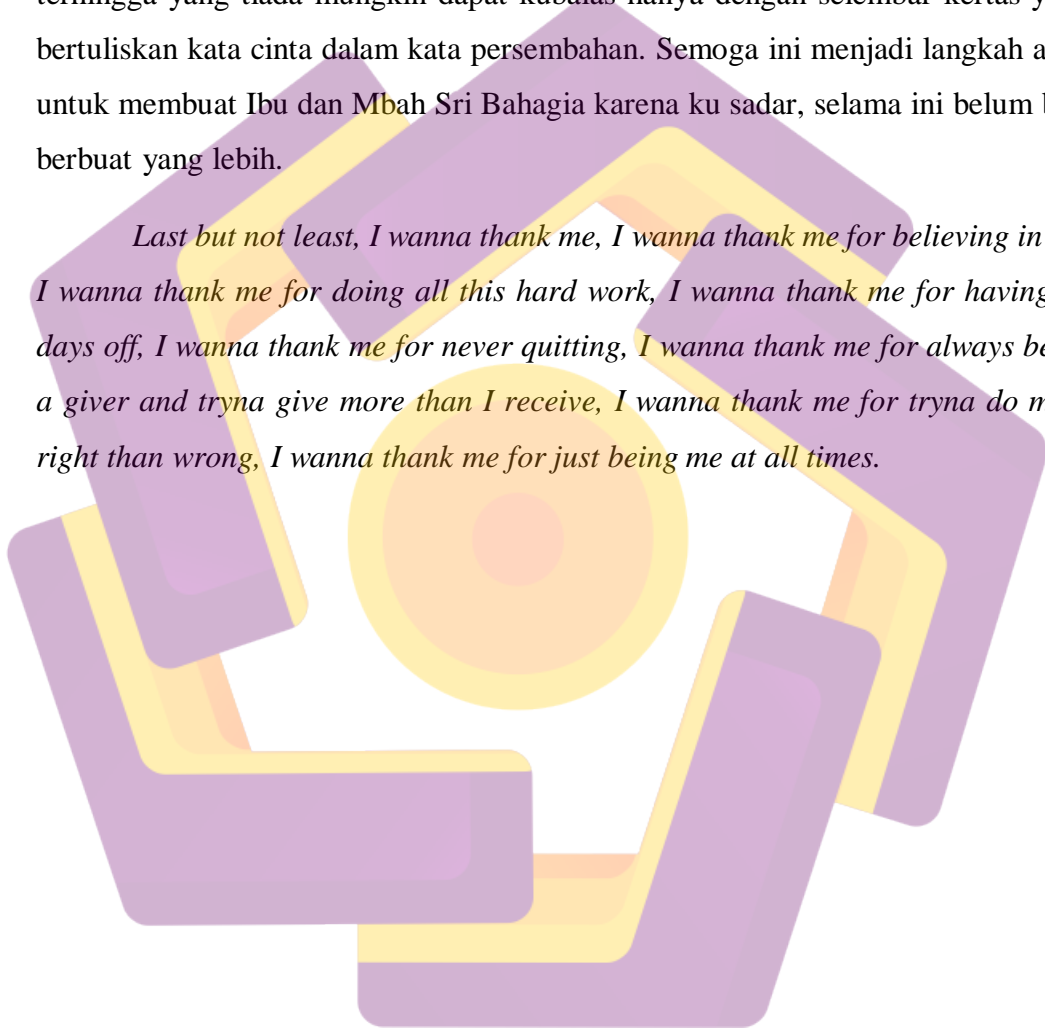


Imam Wicaksono

KATA PERSEMBAHAN

Ibu dan Mbah Sri tercinta sebagai tanda bukti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Mbah Sri yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Mbah Sri Bahagia karena ku sadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih.

Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Ta'ala. Yang telah memberikan banyak nikmat, terutama nikmat kesehatan dan kesempatan sehingga proses pembuatan skripsi tentang Animasi 3D ini dapat penulis laksanakan dengan baik. Begitupun atas rahmat Allah Swt skripsi dengan judul *Desain Interior 3D Skatepark Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta Menggunakan Aplikasi Sketchup* dapat penulis selesaikan dengan baik pula. Demikian penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta,
2. Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer,
3. Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi,
4. Bhanu Sri Nugraha, M.Kom., selaku Pembimbing Skripsi Penulis,
5. Ibu M.Marinem, S.Pd. Gr. Dan Mbah Sri, yang tidak pernah lelah mendoakan dan memberi dukungan.
6. Teman-teman penulis di KPJ Squad yang selalu memberi dukungan,
7. Narasumber dari Skatepark Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta yang berkenan membantu,
8. Tidak lupa teman-teman Angkatan 2018 yang saling mendukung dan membantu.

Selain itu penulis juga berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dari berbagai kalangan. Penulis kemudian mengucapkan permohonan maaf jika selama proses penyusunan skripsi banyak melakukan kesalahan, baik berbentuk lisan maupun tulisan, yang dilakukan secara disengaja maupun tidak disengaja. Salam.

Yogyakarta, 21 November 2022

Penulis

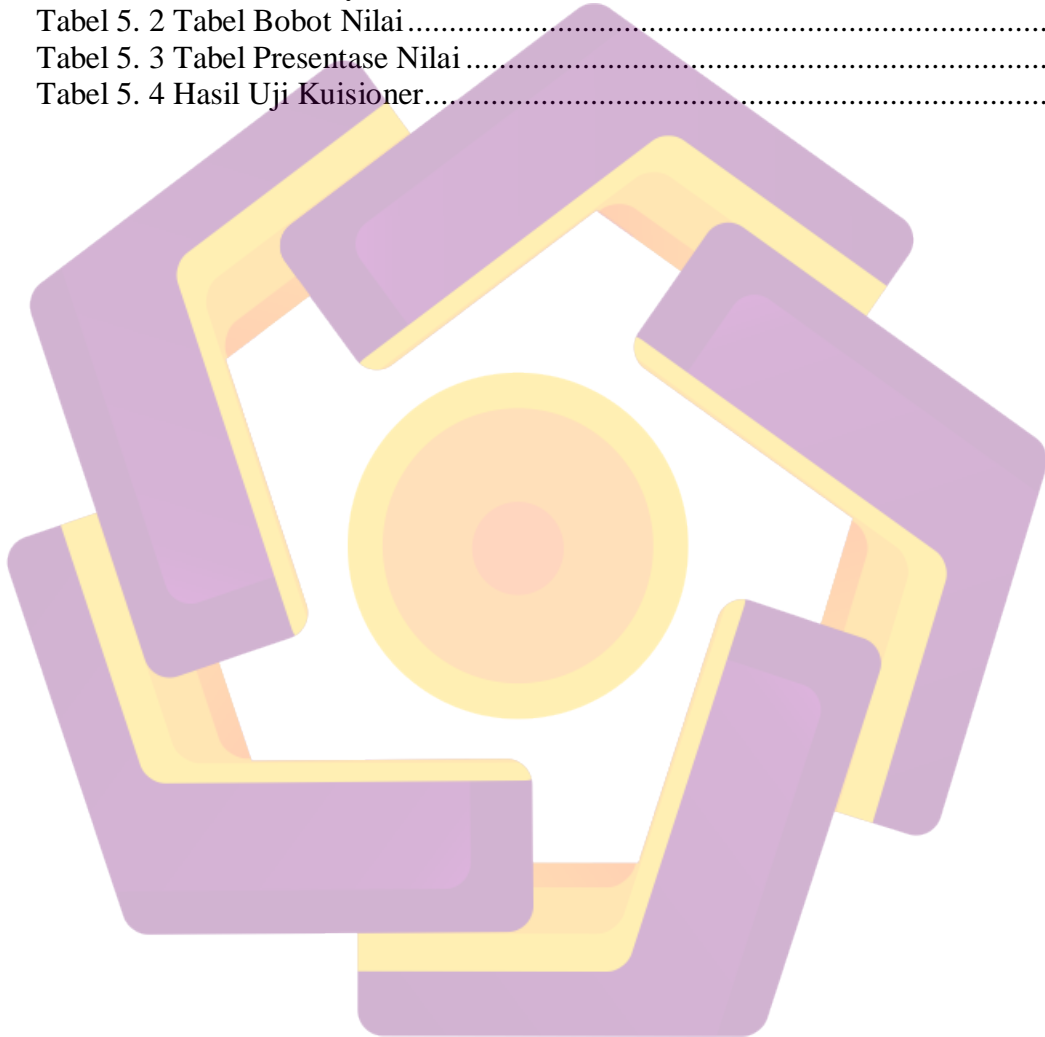
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	3
HALAMAN PENGESAHAN.....	4
KATA PERSEMBAHAN.....	6
KATA PENGANTAR.....	7
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR TABEL.....	10
DAFTAR GAMBAR.....	11
DAFTAR LAMPIRAN.....	12
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISTILAH.....	Error! Bookmark not defined.
INTISARI.....	13
ABSTRACT.....	14
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang.....	15
1.2 Rumusan Masalah.....	17
1.3 Batasan Masalah.....	17
1.4 Tujuan Penelitian.....	17
1.5 Manfaat Penelitian.....	17
1.6 Sistematika Penulisan.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
2.1 Landasan Teori.....	19
2.1.1 Tiga Dimensi (3D).....	19
2.1.2 Animasi 3D.....	20
2.1.3 Sketchup.....	21
2.1.4 Design interior.....	22
2.2 Penelitian Terdahulu.....	23
2.3 Kerangka Berpikir.....	24
2.4 Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Metode Penelitian.....	26

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	26
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	28
3.4 Instrumen Penelitian.....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	29
3.5.1 Dokumentasi	29
3.5.2 Wawancara.....	32
3.5.3 Observasi.....	33
3.6 Analisis Kebutuhan	33
3.6.1 Kebutuhan Fungsional	33
3.6.2 Kebutuhan Non Fungsional	34
3.6.3 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	34
3.6.4 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	34
3.7 Tahap Analisis Aspek Produksi.....	35
3.7.1 Aspek Kreatif	35
3.7.2 Aspek Teknis.....	35
3.8 Uji Keabsahan Data	35
3.9 Teknik Analisis Data.....	37
3.10 Sistematika Penelitian	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Hasil	40
4.1.1 Konsep Perancangan	40
4.1.2 Desain.....	40
4.1.3 Pengujian (Testing)	46
4.1.4 Kuisisioner Faktor Tampilan.....	55
4.2 Pembahasan	60
Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan maka peneliti mengambil beberapa kesimpulan berikut:.....	60
BAB V PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
REFERENSI.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Table 4. 1 Daftar Pertanyaan Kuisisioner.....	56
Table 4. 2 Tabel Bobot Nilai.....	56
Table 4. 3 Tabel Presentase Nilai.....	57
Table 4. 4 Hasil Uji Kuisisioner.....	58
Tabel 5. 1 Daftar Pertanyaan Kuisisioner.....	72
Tabel 5. 2 Tabel Bobot Nilai.....	72
Tabel 5. 3 Tabel Presentase Nilai.....	73
Tabel 5. 4 Hasil Uji Kuisisioner.....	74



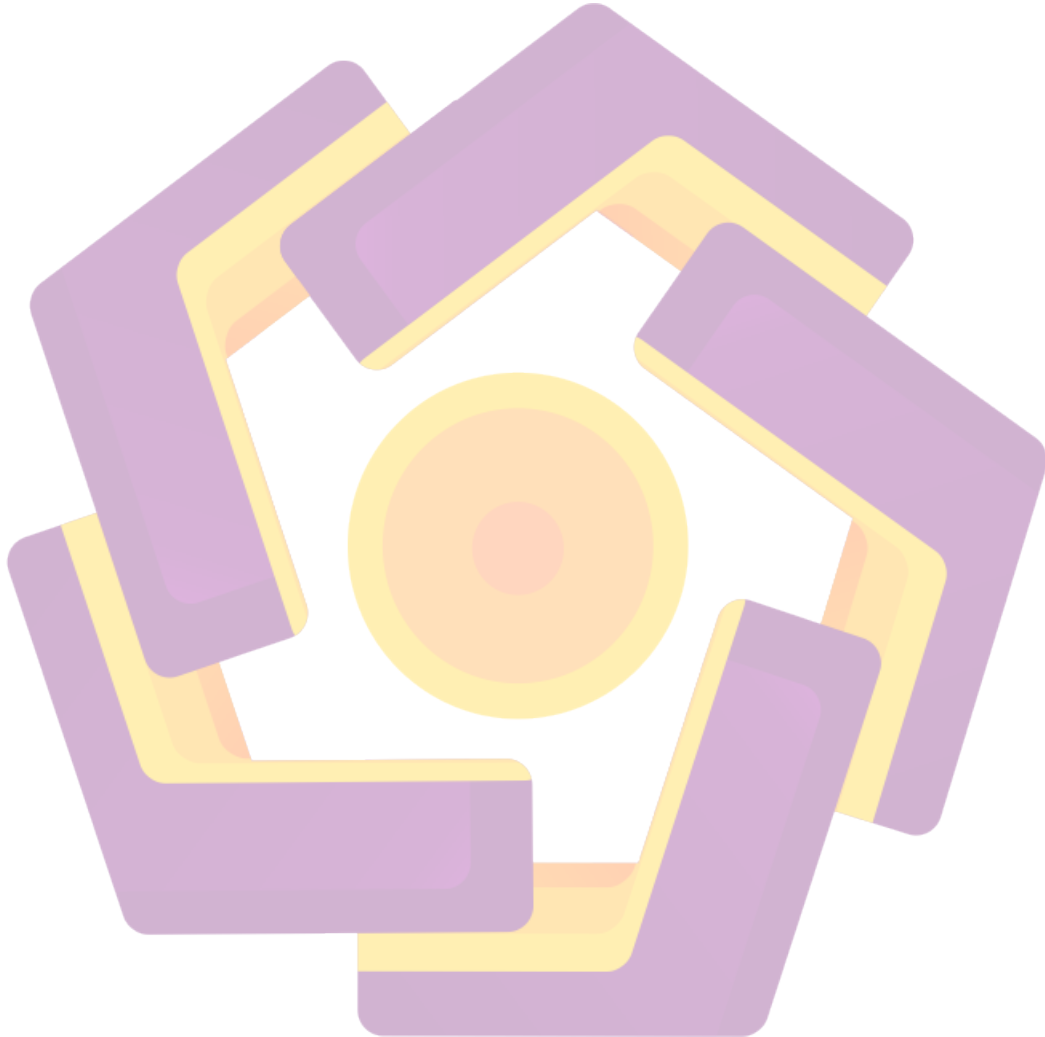
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Skatepark Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta	26
Gambar 3. 2 Letak Toilet Skatepark Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta..	27
Gambar 3. 3 Lapangan Skatepark Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta	27
Gambar 3. 4 Lapangan Skatepark Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta	28
Gambar 3. 5 Lapangan Skatepark Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta	28
Gambar 3. 6 Desain Skatepark	29
Gambar 3. 7 Blueprint.....	30
Gambar 3. 8 Skatepark Taman Milenial Bantul Tampak Timur.....	30
Gambar 3. 9 Skatepark Taman Milenial Bantul Tampak Utara.....	31
Gambar 3. 10 Skatepark Taman Milenial Bantul Tampak Barat	31
Gambar 3. 11 Skatepark Taman Milenial Bantul Tampak Selatan	32
Gambar 4. 1 Desain Skatepark.....	42
Gambar 4. 2 Blueprint Skatepark.....	43
Gambar 4. 3 Tampilan kanan 3D Skatepark	43
Gambar 4. 4 Tampilan kanan 3D Skatepark	44
Gambar 4. 5 Tampilan Skatepark.....	45
Gambar 4. 6 Tampilan Tampak Atas Skatepark	45



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	65
LAMPIRAN 2	72



INTISARI

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting dalam meningkatkan lapangan kerja dan devisa negara. Software *Sketchup* sengaja dikembangkan untuk mengilustrasikan tampilan tiga dimensi (3D). Aplikasi *Sketchup* juga menawarkan kelebihan lain seperti mudah diakses, tidak banyak memakan space di komputer, menyediakan versi tanpa berbayar, serta mudah untuk mengubah karakter gambar mulai dari 2D vector, 3D realistis, hingga gambar yang menyerupai sketsa tangan/kondisi eksisting. Teknik yang digunakan untuk menggambarkan objek adalah visualisasi animasi 3D sehingga dapat dimanfaatkan sebagai solusi yang menarik untuk mengetahui letak tata ruang setiap tempat. Area yang menjadi objek penelitian adalah fasilitas skatepark, toilet, tempat istirahat, dan tempat bermain anak. Hal yang menjadi pokok utama dalam penelitian ini adalah belum adanya media informasi dalam bentuk visualisasi animasi 3D yang menampilkan keseluruhan design interior dari Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta. Desain interior dapat juga diartikan sebagai perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam yang ada di dalam bangunan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif deskriptif adalah suatu pendekatan yang berguna untuk mengeksplorasi serta memahami suatu gejala. Tujuan dari metode kualitatif adalah memahami pandangan individu, menjelaskan suatu proses, serta menggali informasi mendalam mengenai suatu objek tertentu atau latar belakang penelitian yang terbatas. Lokasi penelitian adalah di *Skatepark* Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta. Pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa panduan wawancara. Dalam penelitian ini Teknik pengumpulan data terdiri dari Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Pada penelitian ini uji keabsahan data menggunakan uji kredibilitas. Aktivitas dalam analisis data pada penelitian ini menggunakan Miles dan Huberman yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Dari hasil penelitian dan pengolahan data yang dilakukan pada pembuatan animasi 3D *Skatepark* Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta menggunakan Aplikasi *Sketchup* adalah Aplikasi visualisasi 3D *Skatepark* Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta mudah dijalankan, dapat membantu para pengguna dalam tentang tata letak fasilitas serta informasi yang ada di dalamnya, objek-objek yang ada pada aplikasi sudah mirip dengan objek aslinya, setiap fungsi dan tombol yang ada pada aplikasi sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan perancangan.

Kata kunci: Desain interior, 3D, *Sketchup*

ABSTRACT

Tourism is an important sector in increasing employment and foreign exchange. Sketchup software was deliberately developed to illustrate three-dimensional (3D) views. The Sketchup application also offers other advantages such as being easy to access, not taking up much space on the computer, providing a free version, and easy to change image characters from 2D vector, realistic 3D, to images that resemble hand sketches/existing conditions. The technique used to describe objects is 3D animation visualization so that it can be used as an interesting solution to find out the spatial layout of each place. The areas that are the object of research are skatepark facilities, toilets, rest areas, and children's playgrounds. The main point of this research is that there is no information media in the form of 3D animation visualization that displays the entire interior design of the Bantul Millennial Park, Yogyakarta City. Interior design can also be interpreted as layout planning and interior design in the building. In this study researchers used qualitative methods. Descriptive qualitative method is an approach that is useful for exploring and understanding a phenomenon. The purpose of the qualitative method is to understand individual views, explain a process, and dig up in-depth information about a particular object limited research background. The research location is at the Bantul Millennial Park Skatepark, Yogyakarta City. In this study using a research instrument in the form of an interview guide. In this study, data collection techniques consisted of observation, interviews, and documentation. In this study, the validity test of the data uses a credibility test. Activities in data analysis in this study used Miles and Huberman, namely data reduction, data presentation, and conclusions. From the results of research and data processing carried out on making 3D animation Skatepark Bantul Millennial Park, Yogyakarta City using the Sketchup Application, the 3D visualization application for the Bantul Millennial Park, Yogyakarta City, is easy to use. in the application is like an original object, every function and button in the application is running well and in accordance with the design.

Keyword: interior design, 3D, SketchUp