

**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR “ALESA HIJAB”
MENGUNAKAN SKETCHUP 3D SEBAGAI SOLUSI
BRAND MAINTENANCE DALAM PROJECT
VISUAL BRANDING DI PT. MACMURO
CIPTA IDEA**

SKRIPSI



disusun oleh

Anisa Rahmawati Tsani

15.22.1732

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR “ALESA HIJAB”
MENGUNAKAN SKETCHUP 3D SEBAGAI SOLUSI
BRAND MAINTENANCE DALAM PROJECT
VISUAL BRANDING DI PT. MACMURO
CIPTA IDEA**

Skripsi

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



disusun oleh

Anisa Rahmawati Tsani

15.22.1732

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR “ALESA HIJAB”
MENGUNAKAN SKETCHUP 3D SEBAGAI SOLUSI
BRAND MAINTENANCE DALAM PROJECT
VISUAL BRANDING DI PT. MACMURO
CIPTA IDEA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anisa Rahmawati Tsani

15.22.1732

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 April 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M. Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DESAIN INTERIOR “ALESA HIJAB” MENGUNAKAN SKETCHUP 3D SEBAGAI SOLUSI BRAND MAINTENANCE DALAM PROJECT VISUAL BRANDING DI PT. MACMURO CIPTA IDEA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anisa Rahmawati Tsani

15.22.1732

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada 2 Maret 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M. Kom
NIK. 190302126

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M. Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Maret 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

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 oranglain 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 oranglain, 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.

Yogyakarta, 13 Maret 2017



Anisa Rahmawati Tsani

NIM. 15.22.1732

MOTTO

“BAHAGIA”

SECUKUPNYA

“BERSEDIH”

SEPERLUNYA

“BERSYUKUR”

SEBANYAK-BANYAKNYA



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah atas segala hidayah dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Desain Interior “Alesa Hijab” Menggunakan SketchUp 3D sebagai Solusi Brand Maintenance dalam Project Visual Branding di PT. Macmuro Cipta Idea. Tidak lupa shalawat serta salam untuk Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan dan syafa’at yang sebaik-baiknya untuk kehidupan ini.

Dengan bangga karya tulis ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya, Ibu Nurhayati Imam dan Bapak Moh. Sholikin atas doa, semangat, dan dukungan yang luar biasa.
2. Kakak saya Muhammad Nur Huda, A. Md yang membuat saya menjadi termotivasi untuk bisa lebih pintar dari dia, dan adik saya Khoiril Nugroho yang juga selalu menjadi inspirasi saya dalam berkarya.
3. Bapak Tonny Hidayat, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan berbagi ilmu dalam penyusunan skripsi ini.
4. Pihak Program Studi yang secara langsung maupun tidak selalu mendukung saya selama saya bekerja sebagai Student Staff.
5. Special thanks to Vonatya Gilang, Mbak Ridzo, dan Macmuro yang turut membantu dalam penyusunan skripsi.
6. Gilang dan Bayu yang selalu setia begadang, Atin dan Osi yang udah jarang ketemu tapi selalu memberi semangat, thankyou so much.
7. Teman – teman kelas 15-S1-Sistem Informasi - Transfer.
8. Teman – teman D3-MI-03 yang masih setia mendukung sampai sekarang.
9. Deca.Creative’s Team – Echa, Citra, Dhian, Rifa.
10. HIMMSI BigFam.
11. Teman – teman Kos Kuning.
12. Dan, untuk semua teman, sahabat, keluarga, partner, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi yang berjudul Perancangan Desain Interior “Alesa Hijab” Menggunakan SketchUp 3D sebagai Solusi Brand Maintenance dalam Project Visual Branding di PT. Macmuro Cipta Idea.

Dalam pembuatan laporan ini penulis tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M. Kom selaku dosen pembimbing.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M. Kom dan Bapak Barka Satya, M. Kom selaku dosen penguji.
4. Teman – teman serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan maupun kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar bisa menjadi pembelajaran untuk penyusunan penelitian selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 13 Maret 2017

Anisa Rahmawati Tsani

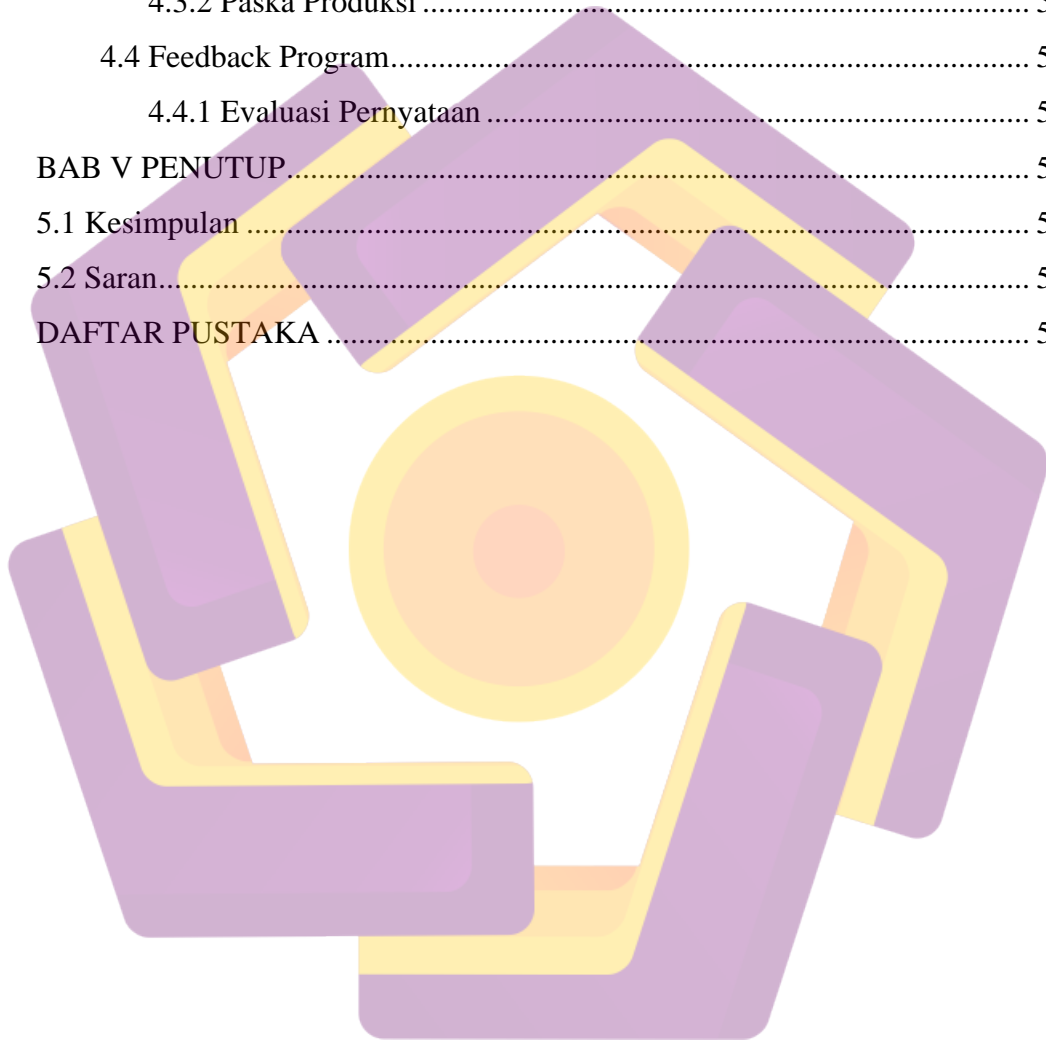
15.22.1732

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Pengertian Desain.....	8
2.2.2 Definisi <i>Visual Branding</i>	11
2.2.3 Definisi Multimedia.....	12
2.2.4 Multimedia Interaktif.....	12
2.2.5 Unsur-unsur Multimedia.....	13
2.2.6 Animasi.....	14
2.2.6.1 Jenis – jenis Animasi.....	14

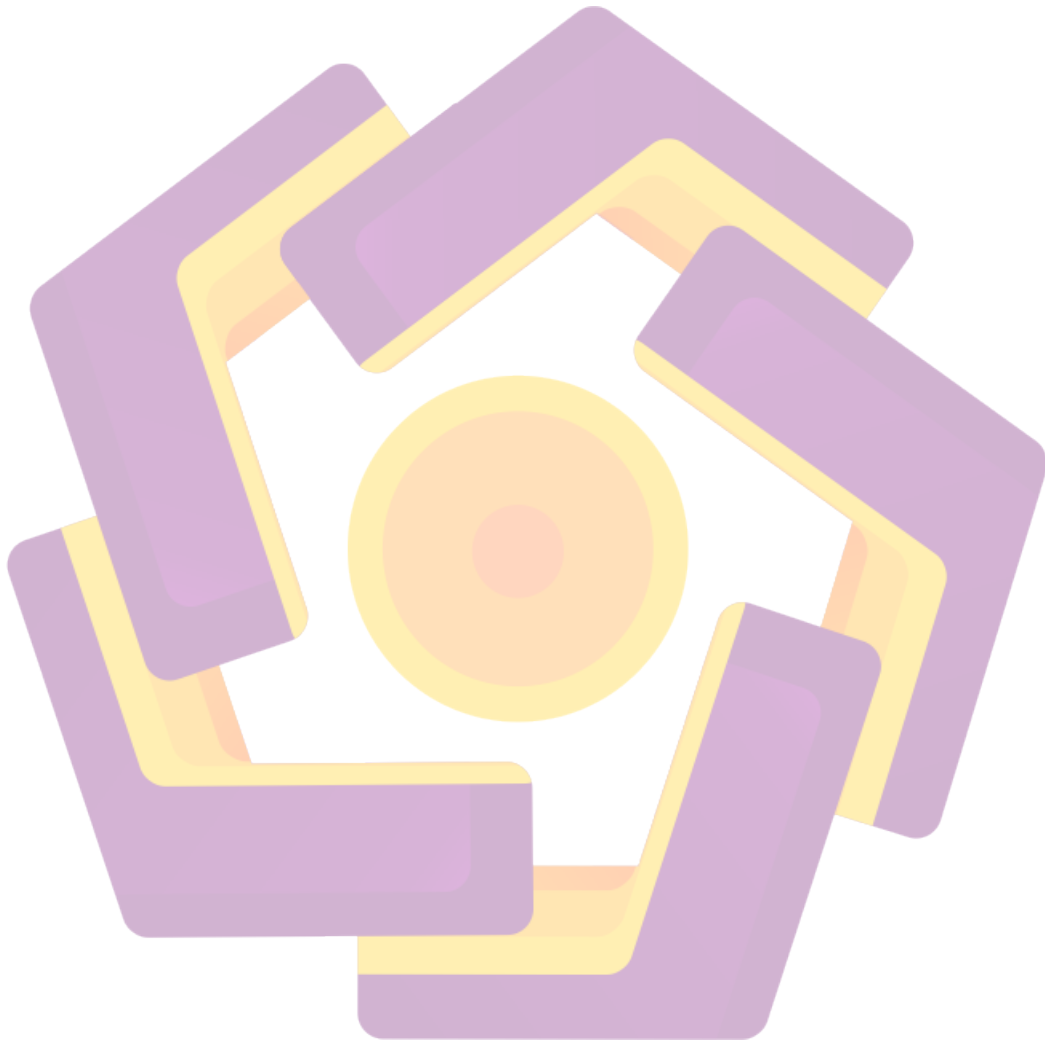
2.2.7 Jenis-jenis Video	16
2.2.7.1 <i>Live Video Feed</i>	16
2.2.7.2 <i>Videotape</i>	16
2.2.7.3 <i>Videodisc</i>	16
2.2.7.4 Video Digital	17
2.2.8 Standar Video.....	19
2.2.9 Pra Produksi	20
2.2.10 Produksi	22
2.2.11 Pasca Produksi	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1 Tinjauan Umum	25
3.2 Analisis Kebutuhan	26
3.2.1 Analisis fungsional.....	26
3.2.2 Analisis Non Fungsional	26
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	26
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	28
3.2.2.3 Analisis Kebutuhan Pengguna	28
3.3 Memproduksi Video Animasi	29
3.3.1 Tahap Pra Produksi	29
3.3.1.1 Cerita.....	29
3.3.1.2 <i>Script</i>	29
3.3.1.3 <i>Brain Storming</i>	30
3.3.1.4 <i>Concept Art</i>	30
3.3.1.5 <i>Storyboard</i>	30
BAB IV PEMBAHASAN.....	35
4.1 Produksi	35
4.1.1 Pembuatan Objek	35
4.1.2 Penataan Objek.....	37
4.1.3 Pemberian Tekstur	38
4.1.4 Pemilihan Angle Kamera	38
4.1.5 Render Vray	39

4.1.6 Penyusunan Scene.....	41
4.2 Pasca Produksi	42
4.2.1 <i>Final Rendering</i>	46
4.3 Kendala Produksi	53
4.3.1 Produksi	53
4.3.2 Paska Produksi	53
4.4 Feedback Program.....	54
4.4.1 Evaluasi Pernyataan	54
BAB V PENUTUP	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56



DAFTAR TABEL

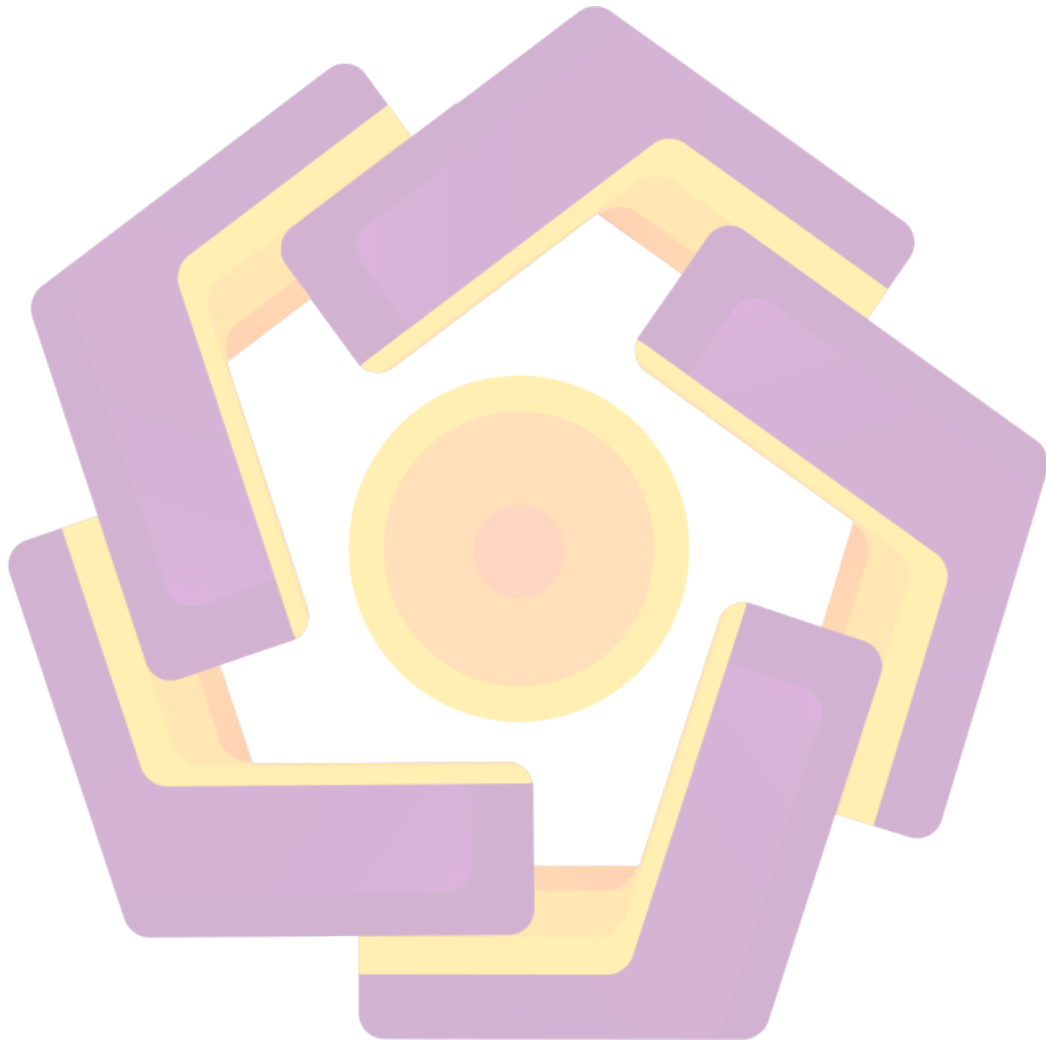
Tabel3.1PerangatKeras	27
Tabel3.2 PerangatLunak	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Macmuro Studio.....	26
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i>	31
Gambar 4.1 Bagan Proses Produksi.....	34
Gambar 4.2 <i>Shape Tools</i>	35
Gambar 4.3 <i>Basic Design</i>	36
Gambar 4.4 <i>Basic Tools</i>	36
Gambar 4.5 <i>Camera Tools</i>	37
Gambar 4.6 Penataan Objek.....	37
Gambar 4.7 <i>Texturing</i>	38
Gambar 4.8 <i>Angle</i> Kamera.....	39
Gambar 4.9 <i>Rendering</i>	39
Gambar 4.10 <i>Rendering</i> (2).....	40
Gambar 4.11 <i>Output Size</i>	40
Gambar 4.12 <i>Scene</i>	41
Gambar 4.13 <i>Play Animation</i>	41
Gambar 4.14 Export ke Video	42
Gambar 4.15 Membuat <i>Squence</i> Baru	43
Gambar 4.16 Import File.....	43
Gambar 4.17 Tampilan Pilih File.....	44
Gambar 4.18 Jendela <i>Effect</i>	45
Gambar 4.19 <i>Razor Tool</i>	45
Gambar 4.20 Proses Export File	46
Gambar 4.21 Pemilihan Format Video	47
Gambar 4.22 Mengatur <i>Frame Rate</i>	47
Gambar 4.23 Proses Rendering.....	48
Gambar 4.24 Hasil Akhir (<i>Opening</i>).....	48
Gambar 4.25 Hasil Akhir (Tampilan Depan).....	49
Gambar 4.26 Hasil Akhir (Tampilan Depan – Render).....	49
Gambar 4.27 Hasil Akhir (Tampilan Samping Kanan)	50
Gambar 4.28 Hasil Akhir (Tampilan Samping Kanan – Render).....	50

Gambar 4.29 Hasil Akhir (*Office Room*) 51
Gambar 4.30 Hasil Akhir (*Office Room – Render*)..... 51
Gambar 4.31 Hasil Akhir (Tampilan Penuh)..... 52
Gambar 4.32 Hasil Akhir (Tampilan Penuh – Render)..... 52



INTISARI

Desain interior adalah sebuah profesi di bidang kreatif dengan solusi - solusi teknis yang diterapkan kedalam struktur yang dibangun, untuk mencapai lingkungan interiornya. solusi ini fungsional, diantaranya untuk meningkatkan kualitas kehidupan dan budaya penghuninya serta memunculkan kesan estetik dalam rumah yang menarik. desain diciptakan untuk merespon terhadap adanya peraturan yang ditentukan yaitu untuk mendorong prinsip2 kelestarian lingkungan.

Perancangan Desain Interior “Alesa Hijab” menggunakan SketchUp 3D sebagai Solusi Brand Maintenance dalam Project Visual Branding di PT. Macmuro Cipta Idea adalah merancang ruang yang sesuai kebutuhan dengan mempertimbangkan bentuk ruang, sistem layout, pola sirkulasi, dan menciptakan ide kreatif sehingga dapat memenuhi fungsi ruang tersebut serta mempunyai daya tarik dalam perancangannya.

Metode yang digunakan adalah metode penelitian, teknik pengumpulan data, wawancara, dan analisa dilakukan dengan penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Dalam proses perancangan desain interior ini akan menggunakan software AutoCAD, SketchUp 3D dan V-Ray for SketchUp.

Kata kunci : Desain Interior, Desain 3D, PT. Macmuro Cipta Idea

ABSTRACT

The interior design is a multi-faceted profession in which creative and technical solutions are applied within a structure to achieve a built interior environment. These solutions are functional, enhance the quality of life and culture of the occupants, and are aesthetically attractive. Designs are created in response to and coordinated with code and regulatory requirements, and encourage the principles of environmental sustainability.

Designing Interior Design "Alesa Hijab" using SketchUp 3D as Brand Maintenance Solutions in Visual Branding Project in PT. MacmuroCipta Idea is to design the space according to the needs taking into account the shape of the room, system layout, circulation patterns, and creating creative ideas so as to fulfill the function space as well as having the appeal in its design.

The method used is the method of research, data collection techniques, interviews, and analysis conducted with data presentation and conclusion / verification. In the process of designing the interior design will use AutoCAD software, SketchUp 3D and V-Ray for SketchUp.

Keywords : *Interior Design, 3D Design, PT. Macmuro Cipta Idea*

