

PERANCANGAN DESAIN INTERIOR KAMAR MENGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP DAN 3D BLENDER

Sultan¹, Samsudin¹, Fitri Yunita¹, Ilyas¹

¹Universitas Islam Indragiri

Email: samsudinsadek@gmail.com (korespondensi)

Abstract

3D animation images 3D animations have shapes, volumes, and spaces. 2D animation has X and Y axes, while 3D animation has X, Y, and Z axes the difference given by 3D animation is the presence of depth effects. 3D animation can be defined as animation that can be seen from various points of view. The main advantage of 3D animation is the physicalization of objects, which appear more real and close to their original form. This research framework will discuss about how the steps that must be taken when you want to design and develop a 3D Design visualization of the interior of the bedroom area in the form of 3-dimensional animation. In this study, the method used was the Multimedia Development Life Cycle. The results of making visualizations for making 3D interior room designs 3D Blender software using the MDLC (Multimedia Development Live Cycle) method, which consists of 6 stages concept, design (design), material collecting (material collection), assembly (making), testing (testing), distribution (distribution) following the stages. With the design of interior design, it can introduce room interior design drawings to the public to be used as a reverence With the existence of 3D images, people can see clear and real-life images. The existence of a 3D-shaped interior, can give people an interest in learning 3D design. Room interior design using a blender that is used as a promotional medium can be used as a consumer as reference material to renovate the room. The results of designing modeling and visual 3D room interiors using this 3D blender application can help people find more interesting room references.

Keywords: Design, Sketchup, 3D Blender

Abstrak

Gambar animasi 3D Animasi 3D mempunyai bentuk, volume, dan ruang. Animasi 2D memiliki sumbu X dan Y, sedangkan animasi 3D memiliki sumbu X, Y dan Z perbedaan yang diberikan oleh animasi 3D adalah adanya efek kedalaman. Animasi 3D dapat di definisikan sebagai animasi yang dapat di lihat dari berbagai sudut pandang (poin of view). Keunggulan utama dari animasi 3D adalah fisualisasi objek yang tampak lebih nyata dan mendekati bentuk aslinya. Kerangka Penelitian ini akan membahas tentang bagaimana langkah – langkah yang harus dilakukan ketika ingin merancang dan mengembangkan Desain 3D visualisasi Interior area kamar tempat tidur yang berbentuk Animasi 3 dimensi. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah Multimedia Devlopment Life Cycle. Hasil Pembuatan visualisasi pembuatan desain 3d interior kamar menggunakan software 3D Blender menggunakan metode MDLC (Multimedia Devlopment Live Cycle) yang terdiri dari 6 tahap adalah concept (konsep), design (desain), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (pengujian), distribution (pendistribusian) berikut ini tahapannya. Dengan adanya perancangan desain interior dapat memperkenalkan gambar desain interior kamar kepada masyarakat untuk dijadikan sebagai reverensi Dengan adanya gambar 3d masyarakat bisah melihat gambar jelas dan seperti nyata. Dengan adanya interior berbentuk 3d bisa memberikan minat masyarakat untuk belajar desain 3d. Desain interior kamar dengan menggunakan blender yang digunakan sebagai media promosi, dapat dijadikan konsumen sebagai bahan referensi untuk melakukan renovasi kamar. Hasil perancangan modelling dan visual interior 3d kamar menggunakan aplikasi 3blender ini dapat membantu masyarakat mencari referensi kamar lebih menarik.

Kata kunci: Perancangan, Sketchup, 3D Blender

1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan teknologi yang pesat pada masa kini, komputer sudah banyak dipakai untuk mendesain berbagai macam karya yang baik dan berkualitas, desain tersebut membutuhkan bantuan berupa software yaitu seperti *Sketchup 3D Blender dan software lainnya*. Semua itu terapkan dan dapat menghasilkan karya berbentuk gambar 3dimensi[1].

Gambar animasi 3D Animasi 3D mempunyai bentuk, volume, dan ruang. Animasi 2D memiliki sumbu X dan Y, sedangkan animasi 3D memiliki sumbu X, Y dan Z perbedaan yang diberikan oleh animasi 3D adalah adanya efek kedalaman. Animasi 3D dapat di definisikan sebagai animasi yang dapat di lihat dari berbagai sudut pandang (point of view). Keunggulan utama dari animasi 3D adalah fisualisasi objek yang tampak lebih nyata dan mendekati bentuk aslinya. Keunggulan lain adalah kemampuannya untuk membuat dan mewujudkan visualisasi dengan yang sulit dan tidak mungkin atau bahkan yang nampak mustahil [2].

Desain interior merupakan ruang dalam suatu bangunan, yang mengungkapkan tata kehidupan manusia melalui media ruang. Dapat diambil kesimpulan bahwa interior adalah bagian dalam sebuah gedung yang dikenal dengan ruangan yang akan ditata dan diatur seindah mungkin untuk menghasilkan ruangan yang indah dan nyaman. Desain adalah proses untuk mempermudah kehidupan manusia secara berkelanjutan. Desain interior adalah rangkaian proses merencanakan sebuah fasilitas ruang yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya secara fisik dan psikologis. Desain interior bukan hanya merencanakan fasilitas dalam ruang, tetapi juga memberi nuansa ruang tersebut yang berdampak positif bagi penggunanya[3].

Blender 3D adalah sebuah aplikasi open source yang banyak digunakan dalam membuat konten 3D interaktif. Aplikasi blender ini mempunyai banyak fungsi seperti proses modelling, texturing, rendering, simulation membuat animasi, editing video dan juga dapat membuat game. Blender merupakan software pengolah 3D yang bisa dijalankan di windows, macintosh dan linux. Blender juga sama seperti software 3D pada umumnya seperti 3DS Max, maya dan light, tetapi juga mempunyai perbedaan yang cukup mendasar seperti projek kerja di blender bisa dikerjakan di hampir semua software 3D komersial lainnya, tampilannya

yang bisa diatur sesuka hati, mempunyai simulasi yang baik dan lebih mudah.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Tulisan ini merupakan hasil kajian literature yang membahas tentang "Pendekatan Pemecahan Desain Interior Rumah Tempat Tinggal" perancangan interior area kamar tidur dibuat untuk dapat menyampaikan atau memberikan informasi berupa hasil gambar rendering 3D dengan memanfaatkan teknologi, yang dijadikan sebagai media pengenalan kepada masyarakat. Media pengenalan menggunakan komputer dapat menarik daya minat masyarakat terhadap informasi yang diberikan. Rumah yang merupakan kebutuhan setiap manusia untuk dapat di huni atau dijadikan sebuah tempat tinggal yang ditempati dengan nyaman.

2.1. Design Interior Berbentuk 3 Dimensi

Salah satu perkembangan yang menarik dari dunia komputer adalah pada bidang grafis dan multimedia. Perkembangan komputer grafis terutama 3D saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, penyajian dengan menggunakan komputer grafis mampu menutupi kelemahan teknik presentase dalam hal keterbatasan menampilkan efek realistis penyajiannya. Dengan kemampuannya yang mendekati sempurna komputer grafis sangat membantu para pengguna komunikasi visual dalam menggambarkan suatu ide menjadi sebuah karya visual.

3D Blender adalah kombinasi antara dunia maya (virtual) dan dunia nyata (real) yang dibuat oleh komputer. Dengan adanya perpaduan dengan teknologi modern yaitu memvisualisasikan gambar interior kamar berbentuk 3D menggunakan blender, oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat media pengenalan modeling texturing interior 3dimensi pada masyarakat. Teknologi yang digunakan tidak sepenuhnya menggantikan sebuah realitas, tapi hanya menambahkan sebuah objek atau benda-benda maya kedalam bentuk 3 dimensi dan ditampilkan secara nyata.

2.2. Tinjauan Literature

Blender juga sama seperti software 3D pada umumnya seperti 3DS Max, maya dan lightwave, tetapi juga mempunyai perbedaan yang cukup mendasar seperti projek kerja di blender bisa dikerjakan di hampir semua software 3D komersial lainnya, tampilannya yang bisa diatur sesuka

hati, mempunyai simulasi physics yang baik dan menggunakan uv yang lebih mudah. d. Media Promosi Promosi berasal dari kata promote dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai mengembangkan atau meningkatkan. Promosi dapat juga diartikan sebagai upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. e. Wondershare Filmora Wondershare Filmora merupakan aplikasi untuk mengedit video yang mempunyai banyak fitur-fitur untuk membuat, mengedit, memotong, dan mengonversi segala jenis video. Fasilitas pengeditan foto dan video memungkinkan untuk menangani berbagai fungsi pengedit video yang diperlukan agar memberikan hasil yang terbaik[2].

Perancangan modelling dan animasi 3D interior rumah menggunakan aplikasi 3Ds Max, penulis mengambil beberapa kesimpulan. Hasil perancangan modelling dan animasi 3D interior rumah menggunakan aplikasi 3Ds Max ini dapat membantu masyarakat mencari referensi rumah menjadi lebih menarik. Dalam pembuatan animasi 3D harus diperlukan desain objek yang teliti agar sesuai dengan denah rancangan agar bisa menghasilkan animasi yang sesuai dengan storyboard. Perancangan modelling dan animasi 3D interior rumah ini menggunakan software 3ds Max untuk merancang rumah dan pembuatan animasinya, sedangkan untuk software Wondershare Filmora berfungsi untuk mengedit video dan pemberian sound animasi agar lebih menarik[4].

Pada bidang pemasaran dan periklanan di perusahaan saat ini cenderung masih menampilkan gambar dengan grafis 2D juga dalam penyampaian informasi kepada penggunaannya. Gambar 2D yang sering kita tahu dapat berfungsi sebagai media penyampaian informasi, misalnya informasi tentang suatu tata ruang, namun informasi yang dapat disajikan hanya dari sisi-sisi tertentu saja. Untuk itu, dibutuhkan tampilan visual yang dapat menggambarkan tata ruang suatu bangunan dalam bentuk 3D. Tepatnya pada lokasi yang dijadikan penelitian oleh penulis yaitu pada perusahaan 8°South Kitchen & Home Cabinetry Manufacturer, perusahaan tersebut bergerak pada bidang desain interior yang lebih memfokuskan produk desainnya pada desain kitchen dan bathroom. walaupun perusahaan ini sudah menggunakan software 3D untuk menyelesaikan desain produksinya, namun

didalam pemasarannya kepada customer perusahaan ini masih menggunakan hasil tampilan produk berupa desain 2D atau berupa foto dengan format jpeg. Melihat permasalahan pada perusahaan tersebut maka penulis dalam penelitian kali ini akan membuat sebuah media informasi berupa visualisasi animasi 3D untuk memperkenalkan hasil produk yang akan dipasarkan pada perusahaan "8°South Kitchen & Home Cabinetry Manufacturer", dikarenakan dengan media menggunakan animasi 3D dapat memberikan hasil visual yang lebih baik kepada para customer. Dalam menyelesaikan penelitian ini akan menggunakan pendekatan melalui metode Research and Development, dikarenakan pada hasil akhir penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk. Jadi akan dilakukan tahap validasi desain dalam proses perancangannya, validasi dilakukan terkait desain modeling, perwarnaan serta informasi yang ingin disampaikan dalam media informasi[5].

Penulis sudah berhasil membuat sebuah media informasi berbasis animasi 3 dimensi yang dapat mempromosikan produk dari perusahaan 8° South Kitchen & Home Cabinetry Manufacturer dengan menampilkan hasil lebih realistis dan menarik. Dengan media informasi yang sudah penulis rancang sudah dapat membantu didalam meningkatkan penjualan pada perusahaan 8° South Kitchen & Home Cabinetry Manufacturer[6].

Perancangan Desain Interior dan Exterior rumah, kantor dan visualisasi desain bangunan menggunakan software blender dan sketchup. Hasil kerja software blender alur kerja menghasilkan visualisasi gambar yang baik dan bagus lebih cepat, juga mampu memangkas waktu pengerjaan dan biaya yang sering dikeluarkan untuk membayar jasa render profesional kemudian memberikan pandangan bagi perusahaan lain bahwa tidak harus software berbayar yang digunakan[8].

Melihat perkembangan teknologi saat ini media aplikasi mobile dapat menjadi salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan remaja kota Surabaya untuk mempermudah mendapatkan informasi mengenai gedung bersejarah penggunaan aplikasi mobile dapat menyebar dengan mudah namun dibutuhkan untuk mempromosikan aplikasi tersebut supaya sampai kepada target audience yaitu dengan melalui media pendukung dapat menarik perhatian target audience untuk mengetahui informasi mengenai gedung bersejarah peninggalan Belanda di kota Surabaya ini[7].

Perancangan Desain Interio dan Exterior rumah, kanor dan visualisasi desain bangunan menggunakan software blender dan sketchup. Hasil kerja software blender alur kerja menghasilkan visualisasi gambar yang baik dan bagus lebih cepat, juga mampu memangkas waktu pengerjaan dan biaya yang sering dikeluarkan untuk membayar jasa render profesional keudian memberikan pandangan bagi perusahaan lain bahwa tidak haru software berbaya yang digunakan[8].Terciptanya sebuah media informasi bentuk konstruksi Fakultas Teknik Komputer yang di visualisasikan kedalam bentuk 3 dimensi pada bangunan ,yang dapat diterapkan sebagai kebutuhan Instansi, sebagai media informasi tambahan pada promosi, yang menerapkan hasil kemampuan belajar individu mahasiswa dari Universitas Cokroaminoto Palopo. Video visualisasi dapat di akses oleh siapa saja karena tidak dalam aplikasi yang rumit, penyampaian informasi berupa video visualisasi bertujuan agar penyampaian informasi bisa lebih mudah tersampaikan[9].

Berdasarkan analisis, pembuatan visualisasi 3 dimensi kontruksi gedung pada masjid Agung Al-a'raaf Rangkas bitung serta yang peneliti bahas, dapat diambil kesimpulan Terciptanya sebuah media informasi berbasis animasi bentuk konstruksi gedung yang di visualisasikan kedalam bentuk 3 dimensi pada bangunan masjid Agung Al-a'raaf Rangkasbitung-Lebak, yang dapat diterapkan sebagai kebutuhan Instansi sebagai media informasi tambahan pada promosi, yang menerapkan hasil kemampuan belajar individu mahasiswa dari Universitas Serang Raya. Konstruksi gedung masjid Agung Al-a'raaf Rangkasbitung yang di visualisasikan kedalam dimensi hanya sebagian konstruksi yang dibuat sesuaidengan kontruksi gedung masjid yang ada[10].

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat cepat terutama di bidang komputer. Cabang dari ilmu komputer yang cukup pesat perkembangannya adalah teknologi komputer visual grafis dan multimedia. Tujuan dari penelitian ini yaitu membaut suatu aplikasi multimedia yang berfungsi sebagai media untuk menampilkan

visualisasi 3 dimensi agar terlihat lebih menarik. Dalam penelitian ini dilakukan dua tahap yaitu tahap pra produksi dan tahap produksi. Adapun tahap pra produksi yaitu mengidentifikasi masalah, studi lapangan, studi pustaka sedangkan tahapan produksi yaitu konsep, desain, pembuatan, pengujian dan distribusi. Aplikasi visualisasi 3 dimensi

ini menyajikan ruang-ruang Perguruan Tinggi Mitra Lampung setiap lantai dan gedung secara keseluruhan. Dibuat berbasis multimedia karena didukung oleh teks, gambar, animasi, audio serta video. Dengan tambahan 3 dimensi akan terlihat lebih menarik dan lebih variatif. Hasil yang didapat dari penelitian skripsi ini yaitu terciptanya video multimedia dengan penyajian informasi yang ditampilkan secara 3 dimensi. Visualisasi 3 dimensi ini akan menggambarkan secara umum mengenai ruang dan bangunan Perguruan Tinggi Mitra Lampung[11].

Darii kesimpulan aplikasi augmented reality berbasis android visualisasi 3d furniture interior dapur dengan metode markerless yaitu: 1). Aplikasi AR Furniture dapat menambah daya tarik konsumen akan model furniture dapur yang unik. 2). Menambah wawasan pengguna tentang teknologi AR dan juga mempermudah pengguna dalam memperkirakan model bentuk furniture dapur yang belum pernah dilihat langsung[12].

Setelah melakukan perbandingan jurnal yang sudah direview, hasil dari perbandingan tersebut, ialah beberapa penelitian dari tinjau literatur yang diperoleh memiliki perbedaan dari segi perbedaan dan tema, teknik, prinsip dari perancangan, tempat yang dilakukan penelitian serta aplikasi yang dilakukan sangat berbeda. Ada 10 jurnal yang dikutip oleh penulis dalam melakukan perbandingan juranl untuk dijadikan sebagai referensi yang dimana jurnal tersebut ada yang memiliki persamaan dan perbedaan , contoh bisa berupa software yang digunakan. Pengutipan jurnal pun dilakukan dengan cara melihat dari jurnal dilihat 5 tahun terakhir dari sekarang misal sekarang tahun 2022 berarti batas pengutipan jurnal yang boleh dilakukan sampai tahun 2017 karena 5 tahun terakhir . tujuan dilakukan nya tinjauan literatur ini adalah untuk mendapatkan sebua referensi kita melakukan penelitian bisa mencari nya brupa jurnal, buku, artikel dan lain – lain, karena sebelum melakukan penelitian perlu dilakukan perbandingan terhadap jurnal yang dikutip agar mendapat perbedaan dari jurnal tersebut yang sedang diteliti.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi Penelitian 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. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle. Atau lebih dikenal metode Luther. Terdiri 6 tahapan yaitu konsep, desain, material collecting, produksi, testing dan distribution.



Gambar 1. Tahapan Perancangan MDLC

3.1 Konsep (Concept)

Konsep merupakan tahapan awal yang harus diperhatikan karena pada tahap ini, peneliti menentukan konsep dasar untuk perancangan objek desain interior 3D, ukuran luas dan lebar pada objek interior kamar tidur yang akan dibuat nanti. Objek interior 3D yang baik dan menarik. Jadi nilai objek – objek desain interior 3D tersebut akan tergantung pada konsep dasar desain yang akan dibuat.

3.2 Desain (Design)

Desain merupakan proses pembuatan karakter dan objek yang dibuat seketsah atau gambaran storyboard interior rumah pada area ruang tamu dan ruang keluarga yang akan dirancang nanti. Mulai dari permodelan objek, penambahan texture, dan lighting.

3.3. Pengumpulan Material (Collecting)

Tahapan pengumpulan material ini merupakan proses dalam mengumpulkan bahan meliputi seperti texture dan warna yang akan digunakan saat proses desain interior rumah. 3D pendukung lain yang diperlukan dalam proses pembuatan visual 3D interior kamar nantinya. Bahan – bahan tersebut dapat diperoleh dari beberapa

sumber seperti media internet dan media lainya. Material yang telah dikumpulkan kemudian digunakan sesuai fungsinya terhadap pembuatan visual interior rumah.

3.4. Pembuatan (Production)

Pada tahap produksi ini peneliti mulai melakukan perancangan objek – objek interior yang telah direncanakan pada tahap desain sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melakukan proses modeling, texturing, lighting, camera, rendering.

3.5. Pengujian (Testing)

Pada tahap ini hasil dari visual 3d interior area kamar tidur yang telah dibuat sebelumnya diperiksa untuk melihat dan memastikan apakah terdapat suatu kesalahan pada desain interior rumah tersebut atau tidak. Apabila sudah dipastikan terdapat suatu kesalahan dalam pembuatan sampai rendering. Maka dapat dilanjutkan ke tahapan berikutnya yaitu pendistribusian.

3.6. Pendistribusian (Distribution)

Tahap terakhir ialah pendistribusian , hasil gambar visual interior rumah sudah siap dipublikasikan dan disebar melalui media yang ada.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Konsep (Concept)

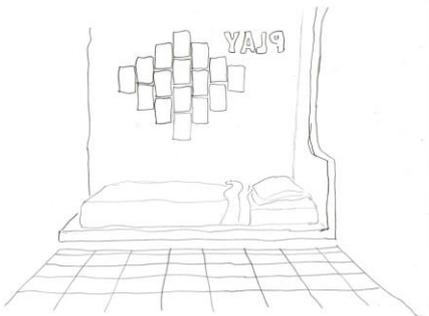
Dalam Penelitian perancangan visual interior ruang tamu dan keluarga 3D ini dibuat ialah suatu ruangan tertutup yang diperuntukkan penghuni kamar untuk menghabiskan waktu beristirahat, belajar, bekerja, ibadah hingga berkumpul teman dan keluarga hingga bercengkramah bersama keluarga.

4.2 Desain (Design)

Untuk memudahkan penulis dalam tahap produksi nantinya, maka penulis membuat dan menuangkan ide dan konsep pada tahap sebelumnya suatu gambar sketsa layout rumah dalam bentuk 2D dimensi dan storyboard gambar sebagai gambaran untuk perse permodelan.

4.3 Sketsa

entingnya Sketsa Interior Ruang kamar adalah sebagai wadah dari objek-objek yang adanya dapat dirasakan secara objektif, dibatasi baik oleh elemen-elemen buatan seperti garis, dan bidang maupun elemen alam seperti langit horizon dan lantai. Pembentukan dan perubahan ruang adalah bagian dari pelajaran interior, memiliki peranan yang sangat penting baik dalam arti maupun penggunaan, sebagai objek yang dapat diolah sehingga menjadi ruang yang mampu memenuhi kebutuhan si pemakai. Sketsa interior dengan metode pendekatan perspektif merupakan cara efektif untuk memvisualisasikan suatu ruang sebagai hasil pengamatan objek atau untuk mengungkapkan ide-ide atau gagasan dalam bentuk gambar tiga dimensi. Meskipun saat ini visualisasi interior lebih banyak menggunakan sistem digital/komputer, namun kemampuan menggambar sketsa secara manual juga diperlukan sebelum sebuah desain diproses melalui media komputer. Sehingga penguasaan memvisualisasikan gambar melalui komputer dan kemampuan membuat sketsa secara manual sangat diperlukan.



Gambar 2. Sketsa Area Tempat Tidur



Gambar 3. Sketsa Area Belajar

4.4 Pengumpulan Material (Collecting)

Dalam perancangan desain visual interior 3D kamar tempat tidur. Penulis membutuhkan beberapa material tambahan

yang diperlukan dalam perancangan visual interior area kamar tidur nanti. Material yang diperlukan disini yaitu berupa gambar – gambar yang nantinya akan dijadikan sebagai texture. Gambar yang dibutuhkan ialah gambar yang memiliki ekstensi. JPG dan PNG yang nantinya digunakan untuk memberikan texture pada obyek – obyek yang akan dibuat. Material texture tersebut dapat diperoleh gratis dari google image ataupun yang disediakan secara oleh software tersebut.

Tabel 2. Gambar Material

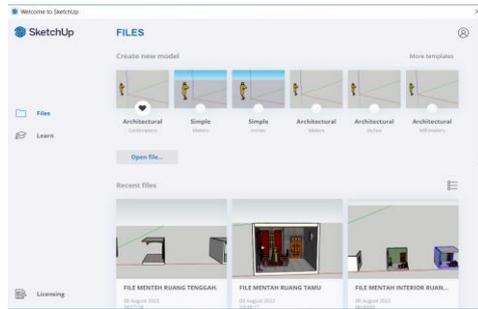
No	Gambar	Keterangan
1		Texture acian semen
2		Texture warna hitam navy
3		Texture Warna abu – abu
4		Texture warna hitam
5		Texture kayu
6		Texture warna coklat tua
7		Texture warna coklat muda

4.5 Produksi (Production)

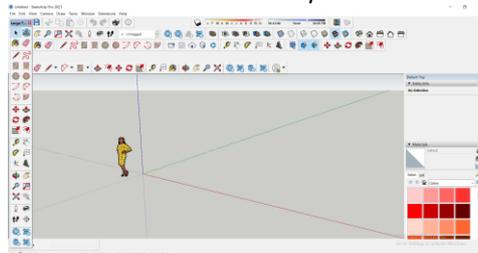
Produksi merupakan tahapan proses perancangan atau pembuatan objek interior rumah dalam penelitian ini. Tahapan ini dalam perancangan animasi adalah tahap produksi. pada tahap ini proses dibantu oleh software yang diperlukan dan dilakukan secara ber urutan.

4.6 Modelling Objeck 2D

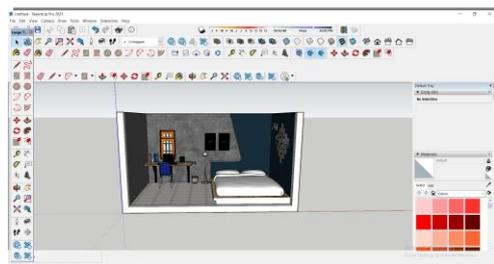
melakukan pembentukan obyek melalui software sketchup tujuannya adalah agar mengetahui wujudnya nanti saat dibangun dan juga bertujuan untuk dipersentasikan.



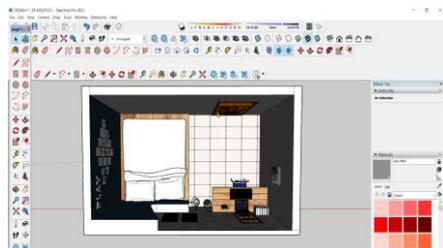
Gambar 4. Tampilan Jendela Menu Ukuran Sketchup



Gambar 5. Tampilan ketikan ingin melakukan saat modelling objek



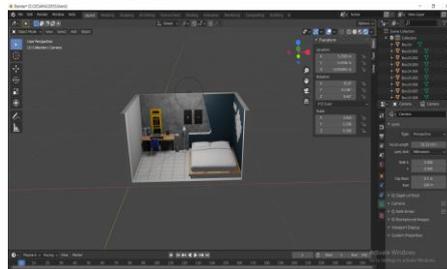
Gambar 6. Tampak Hasil Permodelan



Gambar 7. Tampak Kesuluran kamar

4.7 Pemodelan Objek 2D Ke 3D

Permodelan objek 3d menggunakan software 3D Blender



Gambar 8. Tampilan Object laiting siang



Gambar 9. Tampilan Obhect Malam

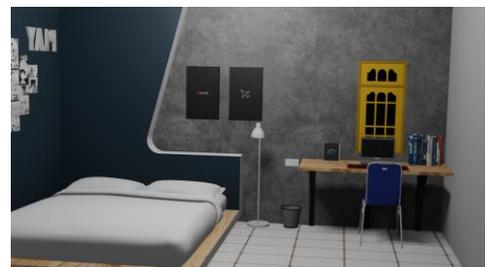
4.8. Pasca Produksi

4.8.1. Rendering

Langkah terakhir rendering, pada tahap ini peneliti akan mengubah format menjadi gambar kedalam bentuk JPG menggunakan software 3D Blender.



Gambar 10. Rendering



Gamar 11. Tampilan Area Belajar Dan Tempat Tidur



Gambar 12. Poster Komix



Gambar 13. Tampilan Keseluruhan Interior Kamar

4.8.2 Distribution

Setelah gambar sudah dirender, penulis menyiapkan hasil rendering gambar kedalam berbagai sosial media Wecsite, Instagram, Fecebok dan Google Drive

4.8.3 Pengujian Testing

Berdasarkan data kusioner di atas, di cari persentase masing-masing jawabannya dengan menggunakan rumus : $R = P/Q * 100\%$ Keterangan : P = Banyaknya jawaban responden setiap soal Q = Jumlah Responden R = Nilai Persentase Maka dapat di hitung total keseluruhan dari pertanyaan responden yaitu terdiri dari 6 jumlah total dari lima pertanyaan biasa aja pada kusioner, dengan jumlah rata-rata persentase 12%. Sedangkan 32 jumlah total dari lima pernyataan setuju dengan jumlah rata-rata persentase 64%. Sedangkan 12 jumlah total dari lima pertanyaan menjawab sangat setuju dengan jumlah rata-rata persentase 24%. Dengan demikian tampilan visual nterior kamar menggunakan software sketchup dan 3D Blender.

Berdasarkan data hasil dari kusioner, dapat di cari persentase setiap jawaban dengan rumus :

$$Y = P/Q * 100\%$$

Keterangan :

P = Banyaknya jawaban responden tiap soal

Q = Jumlah responden

Y = Nilai persentase

Kusioner di bagikan kepada 10 orang pengguna secara acak berisi 5 pertanyaan berskala jawaban 1 sampai 5

Tabel 3. Hasil Akhir Kusioner

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat setuju
1	Apakah gambar desain interior kamar bermanfaat untuk masyarakat dijadikan sebagai referensi.	1	0	3	6
2	Apakah hasil gambar interior kamar terlihat sangat jelas.	0	1	4	5
3	Apakah tampilan warna diruangan kamar menarik.	0	1	5	4
4	Apakah pencahayaan sesuai dan mendukung suasana interior kamar	1	0	5	4
5	Apakah dekorasi kamar ini layak dikatakan sebagai desain interior kamar neon komik	1	0	4	5
7	Total Responden	3	2	21	24
8	Rata - Rata persentasi	6	4	42	48

Hasil akhir terdapat 5 pertanyaan tentang visual interior kamar dengan menggunakan 10 orang responden sebagai pengujinya dan mendapatkan hasil seperti tabel 3 dengan nilai sangat setuju 48%, Setuju 42%, Tidak Setuju 4%, dan 6% Sangat tidak setuju

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan adanya perancangan desain interior dapat memperkenalkan gambar desain interior kamar kepada masyarakat untuk dijadikan sebagai reverensi. Dengan adanya gambar 3d masyarakat bisah melihat gambar jelas dan seperti nyata. Dengan adanya interior berbentuk 3d bisa memberikan minat masyrakat untuk belajar desain 3d. Desain interior kamar dengan menggunakan blender yang digunakan sebagai media promosi, dapat dijadikan konsumen sebagai bahan referensi untuk melakukan renovasi kamar. Hasil perancangan modelling dan visual interior 3d kamar menggunakan aplikasi 3blender ini dapat membantu masyarakat mencari referensi kamar lebih menarik

Dalam pembuatan visual interior kamar peneliti menyadari masih banyak kekurangan proses penelitian yang di lakukan, agar peneliti bisa memberikan saran di antaranya adalah sebagai berikut: peneliti berharap dengan adanya pembuatan desain interio 3d bisa membatu untuk memajukan minat belajar desain 3d dan interior. untuk kedepanya perancangan visual interior bisa menampilkan lebih banyak informasi lagi secara detail agar masyarakat agar masyarakat mengetahui lebih banyak informasi mengenai interior kamar . masih banyak yang harus dikembangkan untuk belajar desain 3d terutama visul desain interior kamar yaitu mencari reverensi, konsep, bentuk, model, pencahayaan dan teknik rendering.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Sirumapea, B. Setiawan, dan R. Sujana, "82-320-1-Pb," vol. 5, no. 2, 2015.
- [2] A. D. Siska, H. Harahap, dan Dharmawati, "Sebagai Media Promosi

- Dengan Menggunakan Aplikasi," 2020.
- [3] D. Cynthia Margareth Silalahi, Fera Damayanti, "Perancangan Design Interior Rumah Dengan Menggunakan Aplikasi Blender," *Snastikom*, hal. 143-151, 2020.
- [4] D. Siregar, U. H. Medan, J. H. M. J. N. C, dan K. Medan, "Perancangan Modelling Dan Animasi 3D Interior Rumah Menggunakan Software 3Ds Max," *Snastikom*, vol. 1, no. 1, hal. 334-340, 2020.
- [5] K. G. O. Ciptahadi, "Visualisasi Animasi 3D Sebagai Promosi Produk Desain Interior Pada Perusahaan 8° South Kitchen & Home Cabinetry Manufacturer," *E-Proceedings KNS&I STIKOM Bali; 2017*, hal. 501-506, 2017.
- [6] K. Gus dan O. Ciptahadi, "Media Informasi Sebagai Promosi Produk Bidang Desain Interior Berbasis Animasi 3D," *Sist. Dan Inf.*, hal. 45-52, 2017.
- [7] B. Baihaqi, M. Maulinda, dan M. Ulfa, "Perancangan Animasi 3D Gedung Fakultas Teknik Universitas Serambi Mekkah Sebagai Media Informasi," *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, hal. 79, 2019, doi: 10.32672/jnkti.v2i1.1420.
- [8] D. A. N. Sketchup, "Perancangan Desain Interior Dan Eksterior Rumah, Kantor Dan Visualisasi Desain Bangunan Menggunakan Software Blender Dan Sketchup," hal. 17-18, 2019.
- [9] "Teknik Komputer Universitas Cokroaminoto Palopo Berbasis 3D Sebagai Media Promosi Vianingrum," 2020.
- [10] Wahyudin, S. Wahyudi, dan M. I. A. Robbi, "Visualisasi Masjid Agung Rangkasbitung Berbasis 3D Dengan Menggunakan Google Sketchup dan After Effect," *Prosisko*, vol. 2, no. 2, hal. 63-64, 2015.
- [11] E. P. Ginting dan T. Winarko, "Visualisasi 3D Ruang dan Bangunan Pada Perguruan Tinggi Mitra Lampung Berbasis Multimedia," *Altek*, vol. 12, no. 1, hal. 1-7, 2015.
- [12] D. P. ASTUTI, "Visualisasi Animasi" No vol. 7, no. 8.5.2017, hal. 2003-2005, 2022.
- [13] S. Japit, "Perancangan Animasi 3D Simulasi Bandar Udara Menggunakan Software 3Ds Max," *J. Ilm. Core IT Community Res. ...*, vol. 8, no. 2, hal. 18-24, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://www.ijcoreit.org/index.php/coreit/article/view/188>