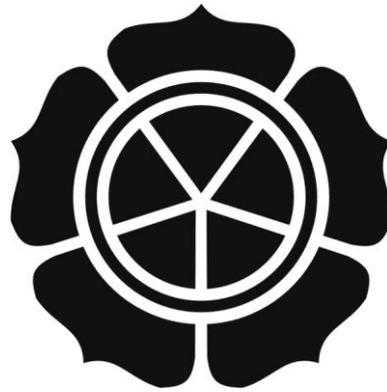


**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR MENGGUNAKAN APLIKASI  
3DS MAX PADA RUMAH KEDIAMAN IBU RETNO DI  
MAGUWOHARJO, SLEMAN, YOGYAKARTA**

**NASKAH PUBLIKASI**



disusun oleh

Desiana Roostrianingrum      07.02.6683

Supriatin                              07.02.6707

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**NASKAH PUBLIKASI**

**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR MENGGUNAKAN APLIKASI  
3DS MAX PADA RUMAH KEDIAMAN IBU RETNO DI  
MAGUWOHARJO, SLEMAN,  
YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:

**Desiana Roostrianingrum      07.02.6683**

**Supriatin                              07.02.6707**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 7 Juli 2010

**Dosen Pembimbing,**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**Tanggal 29 Juli 2010**

**Ketua Jurusan  
Manajenen Informatika**



**Krisnawati, S.Si, M.T**  
**Nik 190302038**

**INTERIOR DESIGN PLANNING USE 3DS MAX APPLICATION IN  
HOUSE RESIDENCE Mrs. RETNO AT MAGUWOHARJO, SLEMAN,  
YOGYAKARTA**

**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR MENGGUNAKAN APLIKASI  
3DS MAX PADA RUMAH KEDIAMAN IBU RETNO DI  
MAGUWOHARJO, SLEMAN, YOGYAKARTA**

disusun oleh

Desiana Roostrianingrum      07.02.6683

Supriatin                              07.02.6707

**Jurusan Manajemen Informatika**

**STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**ABSTRACT**

*Design the interior of a home stay is expected usefully in an increasingly technological developments are manifold that one of them as the need for human civilization. Making interior design using 3ds Max 2009 software is also expected to facilitate the service users architects in building a dwelling house or other buildings. Our goal made final with the title "Design Interior Design Application Using 3DS Max At Home Mrs Retno Residence in Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta" is to help facilitate the service users to promote the architect that is focused in the field of interior design or interior design course.*

*More and more variety of homes designed and built to be our motivation to take the title above. With a variety of media that can be used in designing a house, as well as a residential interior design. So many knick-knacks that support and enhance a room.*

*We use 3ds Max 2009 software as software design and manufacture of application forms an interior design. AutoCAD 2005, Adobe Premiere Pro, and Adobe Photoshop as supporting software.*

*Keyword: Interior Design, architecture.*

## **1. Pendahuluan**

Aplikasi 3D Studio Max merupakan salah satu software pada komputer yang pada jaman sekarang ini banyak sekali pemanfaatannya. Salah satunya pemanfaatan dalam bidang arsitektur atau rancang bangun. Selama ini penyampaian informasi pada peminat arsitektur masih menggunakan skema gambar dengan Autocad dan dengan maket. Skema gambar adalah sebuah rancangan gambar sebelum diolah menjadi bentuk yang lebih nyata, sedangkan maket yaitu bentuk miniatur sebuah rancangan bangunan, yang dirasakan kurang lengkap dan tidak interaktif. Multimedia sebagai salah satu wahana penyampaian informasi dan promosi, diharapkan dapat menjawab kebutuhan informasi yang bersifat interaktif yang dapat menampilkan gambar, suara, dan keterangan yang dibutuhkan.

## **2. Landasan Teori**

### **a. Pengertian Desain Interior**

Desain Interior adalah salah satu bidang dalam dunia arsitektur modern dimana karya arsiteknya khususnya menyangkut bagian dalam dari suatu bangunan, bentuk-bentuknya sejalan perkembangan ilmu dan teknologi yang dalam proses perancangan selalu dipengaruhi unsur-unsur geografi setempat dan kebiasaan-kebiasaan sosial yang diwujudkan dalam gaya-gaya kontemporer.

## **b. Rancangan Interior dengan Estetika**

- **Menata Rumah dengan Estetika**

Keinginan untuk menciptakan rumah yang ideal, kita bisa menggali banyak ide dan inspirasi. Mulai dari konsep perancangan arsitektur rumah sampai penataan interior yang meliputi furniture, soft furnishings, dan elemen-elemen interior lainnya. Dan satu hal yang harus diperhatikan bahwa setiap langkah tahap penataan interior ini akan selalu menyentuh sebuah elemen perancangan yang disebut sebagai elemen keindahan atau estetika.

- **Ruang dan Estetika**

Manusia selalu membutuhkan ruang yang memadai agar semua aktivitas didalam hidupnya dapat dilakukan dengan leluasa, termasuk aktivitas domestik atau aktivitas di dalam rumah tinggal. Rumah tinggal biasanya terbagi-bagi menjadi ruang-ruang lebih kecil yang fungsinya bergantung kepada kebutuhan dan kegiatan yang ada didalamnya sehingga didalam rumah biasanya ada beberapa ruang utama, yaitu ruang duduk tempat berkumpulnya seluruh anggota keluarga, ruang makan, dapur, dan kamar tidur. Selain itu juga ada beberapa ruang tambahan seperti ruang-ruang service, ruang hobi, garasi, kamar mandi.

- **Unsur-unsur estetika**

- Bentuk

Bentuk adalah wujud yang terlihat oleh mata. Bentuk-bentuk dasar yang beraturan biasanya lebih mudah dikenali daripada bentuk abstrak yang tidak beraturan.

- **Susunan**

Salah satu faktor yang membuat tampilan interior ruang bisa menarik adalah susunan benda-benda di dalamnya, susunan benda ini akan sangat bergantung pada fungsi benda pada ruang tersebut.

- **Skala**

Skala adalah perbandingan relative antara objek yang satu dengan yang lainnya. Skala ruang akan mempengaruhi kesan besar kecilnya benda yang diletakkan di dalamnya.

- **Proporsi**

Proporsi dalam interior adalah perbandingan antara sebuah objek berdasarkan tatanan ruang secara keseluruhan.

- **Keseimbangan**

Unsur keseimbangan diperlukan dalam penataan interior karena dapat langsung memberikan efek terhadap kualitas rancangan secara keseluruhan. Keseimbangan dalam penataan ruang dapat diperoleh dari paduan bentuk atau proporsi elemen interior yang akan ditata.

### **3. Perancangan**

#### **a. Merancang konsep**

Merancang konsep merupakan dasar dari arsitektur rumah, karena disini memerlukan dasar-dasar pemikiran yang terarah yang sesuai dengan

pemikiran dan keinginan pemilik rumah dan desainer interior. Dalam perancangan yang dibuat mempunyai arah supaya dapat dinikmati secara penuh dan tanpa meninggalkan kesan buruk bagi pemakai sehingga informasi yang disampaikan dapat mengenai sasaran dalam bentuk informasi yang benar dan jelas.

#### **b. Merancang Ruang**

Untuk interior ruang tamu, penerapan gaya art deco yang banyak memakai ornamen bulat, kotak-kotak, atau bentuk geometris lainnya, cukup dijadikan aksen saja. Sedangkan perabot lainnya, seperti meja dan kursi, dipilih model yang simpel dan finishingnya memakai warna cerah.

Material aksen lainnya bisa juga dipakai, seperti benda-benda hasil kerajinan seperti patung (statue), sculpture, dan aksesoris lain.

Ruang keluarga, untuk rumah model art deco atau minimalis, memakai permainan warna cerah supaya berkesan hidup. Sementara model-model furniturnya juga dipilih yang simpel, tidak memakai ukir-ukiran maupun profil.

Sementara di bagian kamar tidur, dinding kamar tidur juga memakai warna-warna cerah minimalis. Model tempat tidurnya juga dibuat sederhana. Dibuat pendek dengan dipan lurus memakai kaki.

Sedangkan meja dan kursi di ruang makan, juga dipilih yang modelnya simpel. Top tablenya memakai kayu. Sementara untuk kursi makannya, dengan *high backing* dan bahan yang dipakai warna coklat.

### **c. Merancang Suara**

Untuk pengeditan suara, membuat atau mengomposisi musik (suara) yang akan digunakan untuk background, maka digunakan software Adobe Premiere pro. Suara-suara yang digunakan atau dipilih dengan format MP3 karena kualitas suara yang dihasilkan MP3 sangat baik, dan ukuran file yang dihasilkan relative kecil.

### **d. Merancang Animasi**

Animasi dapat dibuat, tetapi jika ingin mendapatkan hasil animasi yang lebih baik, maka rancangan yang akan dibuat diberi efek yang kita inginkan dengan menggunakan adobe Premiere Pro.

## **4. Kesimpulan**

Dari perancangan multimedia yang penulis buat, maka secara garis besar penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemilik rumah dapat merancang letak interior melalui perancangan ini sebelum menata ruangnya.
2. Pemilik rumah dapat menentukan / memilih barang atau furniture dalam masing-masing ruangan agar tercipta ruangan yang nyaman nan cantik.
3. Kelebihan perancangan ini memudahkan pemilik rumah untuk referensi menata interior rumahnya.

## **5. Saran**

Setelah mengkaji kembali tugas akhir yang penulis buat, maka penulis dengan segala kekurangan yang masih ada menyarankan:

1. Agar perancangan multimedia dapat dilaksanakan dengan baik maka perlu memperhatikan kebutuhan hardware dan software yang akan digunakan.
2. Untuk kejelasan informasi yang akan disampaikan pada aplikasi maka data (Denah rumah dan kebutuhan furniture pemilik rumah) yang akan ditampilkan harus terkumpul semuanya terlebih dahulu secara lengkap dan jelas sehingga tidak ada istilah data kurang lengkap.
3. Membutuhkan ketelatenan untuk pembuatan aplikasi ini untuk mendapatkan hasil yang bagus dan maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, I, 2005, "Menata Rumah dengan Estetika", PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Hendratman, H, 2006, "Tips dan Trix Computer Graphics Design", Informatika Bandung, Bandung
- Hendratman, H, 2008, "The Magic Of 3D Studio Max", Informatika Bandung, Bandung
- Hamzah, A, 2008, "3Ds max & VRay untuk Interior", Maxicom, Jakarta
- Karlen, M, James, B, 2006, "Dasar-dasar desain pencahayaan (Lighting Design basics)", Erlangga, Yogyakarta
- Sofyan, A, F, 2006, "Modul Multimedia", STMIK AMIKOM, Yogyakarta
- Sugianto, M, 2008, "Aplikasi Autocad dan 3DS Viz untuk Desain Interior", Andi, Yogyakarta
- Wahana Komputer, 2003, "Menggambar Bangunan Gedung dengan Autocad 2002", Andi, Yogyakarta
- Wardhono, U.P, 2009, "Glosari Arsitektur - Kamus Istilah Dalam Arsitektur", Andi Publisher, Yogyakarta
- Wiradinata, G, 2010, "Desain Interior dengan 3Ds Max 2009", Andi, Yogyakarta