

**ANIMASI PERANCANGAN *DESIGN* INTERIOR BANGUNAN
MENGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP
BEBASIS VIDEO INTERAKTIF**

SKRIPSI

**Diajukan Oleh
RIZKY AL KAUTSAR
NIM. 190212055**

**Bidang Peminatan : Multimedia
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2024 M/ 1446 H**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ANIMASI PERANCANGAN *DESIGN* INTERIOR BANGUNAN

MENGGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP

BEBASIS VIDEO INTERAKTIF

SKRIPSI

Oleh:

RIZKY AL KAUTSAR

NIM. 190212055

Mahasiswa Fakultas Terbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Bidang Peminatan : Multimedia

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

Telah disetujui oleh:



(Mursyidin, M.T.)

NIP. 198204052023211020

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG

**ANIMASI PERANCANGAN *DESIGN* INTERIOR BANGUNAN
MENGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP
BEBASIS VIDEO INTERAKTIF**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi.

Pada:

Kamis, 15 Agustus 2024

09 Safar 1446 H

**Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

Sekretaris



(Mursyidin, M.T.)

(Mursyidin, M.T.)

NIP/NIPDN. 198204052023211020

NIP/NIPDN. 198204052023211020

Penguji I

Penguji II



(Baihaqi, M.T.)

(Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc.)

NIP/NIDN.198802212022031001

NIP/NIDN.199305212022031001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Maulana, S.Ag. M.A., M. Ed., Ph.D

NIP: 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizky Al Kautsar

Nim : 190212055

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Judul Skripsi : Animasi perancangan *design* interior bangunan menggunakan software sketchup

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 15 Agustus 2024
Yang menyatakan




Rizky Al Kautsar
Nim. 190212055

ABSTRAK

Nama : Rizky Al Kautsar
Nim : 190212055
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Animasi Perancangan *Design* Interior Bangunan menggunakan software sktchup berbasis video interaktif
Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 60
Pembimbing : Mursyidin, M.T.
Kata kunci : Desain *interior* bangunan, video interaktif, *SketchUp*, *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC),

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia kini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah. Permasalahan desain interior tentu tidak terlepas dari keberadaan ruang arsitektual sebagai satu dari kebutuhan manusia dalam kehidupan sebagai makhluk individu maupun sosial. Permasalahan dalam keterbatasan finansial yang menjadi hambatan bagi Masyarakat untuk menjangkau desain tampilan bangunan rumah yang di inginkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *design* interior bangunan rumah menggunakan sketchup dan bagaimana tingkat kelayakan pembuatan desain interior bangunan rumah kedalam video media interaktif dengan metode *multimedia development life cycle*. berdasarkan hasil pengujian oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 70% dengan kategori “layak” dan dapat digunakan untuk membantu masyarakat.dalam mencari referensi rumah menjadi lebih menarik. Desain interior bangunan rumah ini telah berhasil dirancang dengan menggunakan software sketchup dan menggunakan metode multimedia development life cycle. Perancangan media ini dimulai dengan menyusun konsep, mendesain, storyboard dan design interface, hingga sampai pendistribusian media keberbagai sosial media seperti google drive, youtube. Penggunaan SketchUp dan video interaktif dalam perancangan desain interior bukan hanya meningkatkan efisiensi proses desain, tetapi juga meningkatkan kualitas hasil akhir dengan memberikan visualisasi yang lebih akurat dan interaktif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatNya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya Ayah Mulyadi Nur dan ibu Mursyidah, atas cinta, dukungan, dan pengorbanan yang mereka berikan selama ini. Tanpa doa, semangat, serta bimbingan mereka, saya tidak akan mampu menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih atas semua pengorbanan, doa, dan motivasi yang mereka berikan, yang menjadi sumber kekuatan bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala pengorbanan dan doa mereka menjadi amal yang baik di sisi Allah SWT. Saya selalu bersyukur memiliki orang tua seperti mereka dalam hidup saya.
2. Orang tua asuh saya bapak Anton Widyanto, dan ibu Maria Ulfa, Terimakasih telah menjadi sebagai sosok yang memberikan dukungan, bimbingan, serta inspirasi selama proses penulisan skripsi ini. Keberadaan bapak dan ibu menjadi pendorong utama dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Terima kasih atas kesabaran, waktu, dan energi yang telah diberikan.
3. Ibu Mira Maisura, M. Sc. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.

4. Bapak Mursyidin, M.T. sebagai Dosen Pembimbing skripsi saya yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. Bapak Prof Safrul Muluk, S. Ag, MA., M.Ed., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh.
7. Terima kasih kepada Teman-teman yang telah membantu dan mensupport dalam penulisan skripsi saya ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 15 Agustus 2024



Rizky Al Kautsar

Nim. 190212055

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.4 Batasan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian/kegunaan penelitian..... | 3 |
| 1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu | 4 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 8 |
| 2.1. Definisi Design Interior..... | 8 |
| 2.2. Pengertian 3 Dimensi | 9 |
| 2.3. Video Interaktif..... | 10 |
| 2.4. Teknologi dalam Desain Interior | 11 |
| 2.5. Pengertian Media Interaktif..... | 12 |
| 2.5.1. Pengertian Media Video Interaktif..... | 12 |
| 2.6. Animasi..... | 13 |
| 2.6.1. Konsep Dasar Animasi | 13 |
| 2.6.1. Jenis-jenis Animasi..... | 13 |
| 2.7. Sketchup..... | 15 |
| 2.7.1. Pengertian Sketchup | 15 |

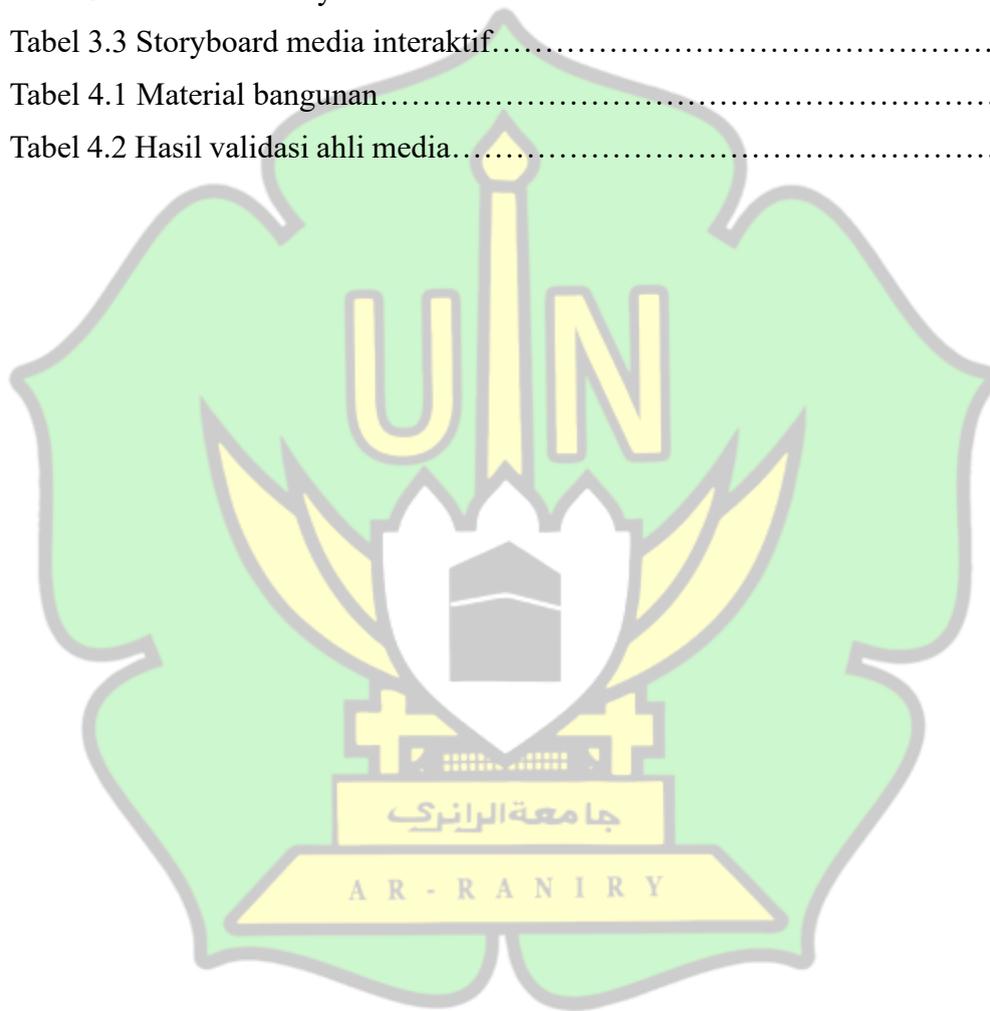
| | |
|--|-----------|
| 2.7.2. Kelebihan Sketchup..... | 15 |
| 2.8. Metode MDLC (Multimedia development life cycle) | 18 |
| 2.9. Storyboard..... | 20 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 22 |
| 3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian..... | 22 |
| 3.2. Subjek penelitian dan objek penelitian..... | 22 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data | 22 |
| 3.4 Teknik Analisis Data | 24 |
| 3.5 Rancangan Penelitian | 25 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 33 |
| 4.1 Perancangan Media | 33 |
| 4.1.1 Konsep (concept)..... | 33 |
| 4.1.2 Perancangan (design) | 34 |
| 4.1.3 Pengumpulan bahan (material collecting)..... | 39 |
| 4.1.4 Pembuatan (<i>Production</i>) | 41 |
| 4.1.5 Pengujian (<i>Testing</i>) | 46 |
| 4.1.6. Distribusi (<i>Distribution</i>) | 47 |
| 4.2 Pembahasan | 47 |
| BAB V PENUTUP..... | 49 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 49 |
| 5.2 Saran..... | 50 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 51 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 55 |
| RIWAYAT HIDUP PENULIS..... | 60 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Tampilan sketchup..... | 16 |
| Gambar 2.2 Metode MDLC..... | 18 |
| Gambar 2.3 Tahapan desain..... | 19 |
| Gambar 3.1 Alur tahap penelitian..... | 26 |
| Gambar 4.1 Tampilan jendela awal sketchup..... | 32 |
| Gambar 4.2 Tampilan awal sketchup..... | 33 |
| Gambar 4.3 Hasil pemodelan..... | 35 |
| Gambar 4.4 Tampak keseluruhan rumah..... | 36 |
| Gambar 4.5 Tampilan halaman pembuatan media interaktif | 39 |
| Gambar 4.6 Tampilan Awal..... | 40 |
| Gambar 4.7 Tampilan intro..... | 40 |
| Gambar 4.8 Menu Home..... | 41 |
| Gambar 4.9 Menu video..... | 42 |
| Gambar 4.10 Menu foto..... | 42 |
| Gambar 4.11 Menu profil..... | 43 |
| Gambar 4.12 Menu petunjuk..... | 43 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 angket ahli media..... | 23 |
| Tabel 3.2 Penilaian kelayakan..... | 25 |
| Tabel 3.3 Storyboard media interaktif..... | 28 |
| Tabel 4.1 Material bangunan..... | 37 |
| Tabel 4.2 Hasil validasi ahli media..... | 45 |



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia kini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah. Berbicara masalah desain interior tentu tidak terlepas dari keberadaan ruang arsitektual sebagai satu dari kebutuhan manusia dalam kehidupan sebagai makhluk individu maupun sosial.

Melihat semakin banyaknya peminat rumah dengan berbagai konsep, maka perkembangan desain interior rumah yang lebih luas menyebabkan terciptanya desain interior baru yang lebih berwarna tentunya dengan berbagai aplikasi yang digunakan. Hal ini tidak lepas dari pemanfaatan aplikasi komputer grafis, salah satunya adalah sketchup[1].

SketchUp adalah perangkat lunak desain grafis yang dikembangkan oleh Trimble yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis model dan dapat dipamerkan di 3D warehouse atau di Google Earth. Ini juga mencakup fitur-fitur untuk memfasilitasi model penempatan di Google Earth. merancang dan menata interior dengan menggunakan aplikasi Sketchup untuk ruangan atau bangunan dengan lebih mudah dan bisa dilakukan oleh siapa saja. Menurut Sadyo Adhi, pendiri dan admin SketchUnesia, sebuah komunitas pengguna Sketchup, software ini banyak digunakan para arsitek maupun interior desain hingga sekadar orang yang hobi mengutak-atik desain interior bangunan rumah[2].

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[3]. animasi 3D dapat di definisikan sebagai animasi yang dapat di lihat dari berbagai sudut pandang. keunggulan utama dari animasi 3D adalah visualisasi objek yang tampak lebih nyata dan mendekati bentuk aslinya. keunggulan lain adalah mewujudkan visualisasi dengan yang sulit dan tidak mungkin atau bahkan yang nampak mustahil.

Dalam konteks desain interior bangunan rumah terdapat permasalahan dalam keterbatasan finansial yang menjadi hambatan bagi Masyarakat untuk menjangkau desain tampilan bangunan rumah yang di inginkan. Maka dari itu penulis tertarik untuk memberikan Solusi dan menciptakan Media video interaktif desain interior bangunan rumah untuk memudahkan bagi pengguna dalam mencari referensi bangunan rumah. Dengan harapan media ini dapat dijadikan sebagai referensi dan Solusi dari permasalahan tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul “ANIMASI PERANCANGAN *DESIGN* INTERIOR BANGUNAN MENGGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP BERBASIS VIDEO INTERAKTIF”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang desain interior bangunan rumah menggunakan software sketchup metode *multimedia development life cycle*?

2. Bagaimana tingkat kelayakan media video interaktif desain interior bangunan rumah dengan metode *multimedia development life cycle*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang disebutkan diatas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk merancang *design* interior bangunan rumah menggunakan software Sketcgup.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan pembuatan desain interior bangunan rumah kedalam video media interaktif dengan metode *multimedia development life cycle*.

1.4 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah batasan dalam melakukan penelitian. untuk mempertahankan fokus pada perumusan masalah dan tujuan yang telah disebutkan di atas, yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan desain bangunan rumah ini dirancang untuk memberi referensi desain bangunan rumah yang menarik dan simple.
2. Perancangan desain bangunan rumah yang dibuat berupa media Animasi berbentuk video interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian/kegunaan penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini dapat memeberikan Solusi kepada masyarakat dalam mencari referensi desain bangunan rumah. Dengan adanya media interaktif pada desain bangunan rumah ini, dapat menambah

pengetahuan dan memudahkan masyarakat memahami isi media yang telah dirancang,

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Manfaat dari penelitian ini bagi penulis adalah. meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka mengenai proses pembuatan yang terjadi dalam design interior bangunan tataletak menggunakan SketchUp.

b. Bagi pengguna

Manfaat bagi pengguna. adalah dapat menyampaikan atau memberikan informasi berupa hasil gambar rendering video interaktif dengan mengandalkan teknologi, yang dijadikan sebagai media pengenalan kepada masyarakat.

1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 2.2 Penelitian terkait

| Nama | Tahun | Judul | Hasil penelitian |
|--|-------|---|--|
| Rahman Batdrian Syahputra, Dwita Deslianti | 2021 | Pembuatan video animasi 3 dimensi kantor gubernur provinsi bengkulu | Terdapat dua hasil yang akan diperoleh selama tahap implementasi ini: 1. Menghasilkan output yang berupa animasi 3D yang dirender menggunakan software Lumion; atau 2. Menghasilkan video animasi 3D untuk kantor. |

| | | | |
|---|------|--|---|
| | | | Gubernur Provinsi Bengkulu. |
| Merti Sri Hariyani ,Dandi Sunardi | 2021 | Menggunakan teknik pemodelan Lumion dan SketchUp untuk membuat video animasi 3D sebagai konten promosi untuk PDAM Tirta Ratu Samban. | Dua hasil yang diharapkan dari tahap implementasi ini adalah sebagai berikut: 1. Menghasilkan output berupa animasi 3D yang dirender menggunakan software Lumion; 2. Menghasilkan video animasi 3D yang digunakan sebagai media promosi untuk air mineral dalam kemasan TEBO. |
| Clarissa Monica Gunawan | 2017 | Perbandingan Pengaruh Perubahan Desain Visual Interior Gerai Coach terhadap Minat Pembelian Konsumen di Surabaya | Uji validitas adalah tahap pengujian kesahihan alat ukur melalui kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. |
| Anggra Ayu Rucitra Departemen Desain Interior, | 2020 | Merumuskan Konsep Desain Interior | Dalam proses membuat konsep desain, ada empat elemen utama: objek desain, pengguna, ide baru, dan gambar korporat. Dari empat elemen ini, parameter atau |

| | | | |
|-----------------------------------|------|--|---|
| | | | keyword yang dapat mendeskripsikan lebih detail keyword tersebut. Dalam metode desain hal ini disebut mind mapping. Mindmap adalah versi kreatif fishbone chart atau tree method. |
| Nur Fahdilah, M. Rusdi Tanjung | 2018 | Perancangan Desain Interior Cafe Coffee Dengan Tema Rustic Modern Street Art | Dalam hal desain kafe, citra yang akan diterapkan harus menggambarkan gambar kafe yang mengangkat tema rustic modern dan paduan street art pada umumnya, yaitu tenang, nyaman modern, bersih, dan nyaman, namun dikombinasikan dengan desain yang berkesan rustic street agar setiap pengunjung dapat merasakan suasana yang berbeda dari kafe lainnya. |

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terbagi dalam beberapa bab untuk menunjukkan penyelesaian masalah secara sistematis. Berikut adalah pembagian bab-bab tersebut.

BAB 1 : Pendahuluan

Pada Bab ini memberikan gambaran tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keterkaitan dengan penelitian sebelumnya, dan sistematika penulisan.

BAB 2 : Landasan Teori

Pada Bab ini merincikan teori-teori dari rumusan masalah pada Bab I sebelumnya, dengan fokus pada desain interior bangunan menggunakan SketchUp, serta kerangka teoritis yang mendukung.

BAB 3 : Metodologi Penelitian

Pada Bab ini menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan, subjek penelitian, sumber data, variabel penelitian, metode pengumpulan data, analisis data, dan rancangan penelitian.

BAB 4: Hasil dan Pembahasan

Bab ini membahas hasil penelitian mengenai rancangan desain interior bangunan rumah. Di dalamnya dipaparkan hasil uji coba, penilaian dari ahli media, serta hasil perancangan bangunan rumah menggunakan software SketchUp berbasis animasi interaktif.

BAB 5: Kesimpulan dan Saran

Bab ini mencakup kesimpulan dari diskusi dan rekomendasi untuk penelitian tambahan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Definisi Design Interior

Perencanaan dan perancangan tata letak dan ruang di dalam bangunan dikenal sebagai desain interior. Tujuan perancangan interior adalah untuk meningkatkan fungsi, meningkatkan estetika, dan meningkatkan psikologi ruang interior karena kondisi fisik ruang interior memenuhi kebutuhan dasar manusia akan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas, memenuhi aspirasi kita, dan mengekspresikan ide-ide yang menyertai tindakan kita[4]. Dengan kata lain, desain interior adalah upaya untuk membuat ruang di dalamnya. Ini dicapai dengan mempertimbangkan banyak elemen desain, seperti warna, pencahayaan, tata letak, dekorasi, dan aksesoris.

Merencanakan, menata, dan merancang ruang di dalam suatu bangunan untuk menjadi struktur fisik yang memungkinkan manusia untuk berlindung dan bernaung. Desain interior, sebagai bagian dari perencanaan, sangat penting untuk menciptakan hirarki visual yang menekankan area yang digunakan untuk membaca[5]. Meskipun variasi dan fleksibilitas ruang yang ditawarkan oleh desain interior kontemporer menjadi ciri khasnya, keberhasilan proyek bergantung pada kesempurnaan dan kejelasan tujuan setiap ruangan.

Desain interior telah memainkan peran penting dalam aktivitas sehari-hari manusia. Bahkan dikatakan bahwa perencanaan tata letak dan ruang di dalam sebuah bangunan dapat mempengaruhi suasana hati, yang kemudian dapat mempengaruhi keputusan yang dibuat di dalamnya. Maka tidak mengherankan jika desain interior sangat populer dan bahkan menjadi pilihan utama dalam era

globalisasi saat ini. usaha atau bisnis untuk menarik konsumen melalui perancangan interior, salah satunya yaitu dalam bisnis ritel[6].

2.2. Pengertian 3 Dimensi

Konsep "3 Dimensi" merujuk pada representasi objek dalam ruang yang memiliki panjang, lebar, dan kedalaman. Dalam konteks ini, objek memiliki dimensi tiga yang memungkinkan untuk memberikan kesan kedalaman, volume, dan ruang yang lebih realistis[7]. Berbeda dengan representasi dua dimensi yang hanya terdiri dari panjang dan lebar, representasi tiga dimensi memberikan kemampuan untuk melihat objek dari berbagai sudut pandang dan menangkap perubahan dalam bentuk dan tekstur seiring dengan perubahan posisi.

Dalam dunia visual dan desain, pemahaman tentang dimensi tiga sangat penting. Ini digunakan dalam pembuatan model, grafik komputer, dan desain arsitektur untuk menciptakan simulasi yang lebih realistis dari objek fisik. Konsep ini juga diterapkan dalam bidang-bidang seperti seni, ilmu komputer, dan rekayasa, di mana pemahaman tentang ruang dan dimensi memainkan peran kunci dalam pengembangan karya-karya yang kompleks dan beragam[8]. Dengan menggunakan dimensi tiga, para desainer dapat menciptakan pengalaman visual yang lebih imersif dan memperkaya karya mereka dengan elemen-elemen yang lebih dinamis dan realistis.

2.3. Video Interaktif

Bahasa latin video adalah kata atau gambar yang dapat ditonton atau direkam suara. komunikasi informasi satu-satunya yang sangat efektif. Jika dibandingkan dengan jenis media yang berbeda seperti grafik, video, serta format audio lainnya, adalah salah satu yang terbaik[9]. Teknologi video mencakup pengambilan, modifikasi, pembangunan, dan konstruksi gambar yang tidak bergerak dari gambar yang bergerak menggunakan alat elektronik. Video melindungi data dan sesuai untuk aplikasi media. Video adalah gambar bergerak jika objek animasi adalah buatan, yang berarti Objektif yang dijelaskan dalam video adalah nyata.

Video adalah Salah satu hal terbesar yang ditemukan manusia pada abad ke-19 adalah video. Mula-mula, foto menunjukkan gambar atau gambar pohon yang sama. Kemudian, gambar bergerak bergerak . Kata "sinematografi" berasal dari kata Latin "cinema", yang merupakan asal kata dari bahasa Inggris. Sinematografi adalah bidang pengetahuan terapan yang fokus pada cara menangkap gambar dan mengubahnya menjadi konsep melalui berbagai metode. Kemajuan teknologi yang memungkinkan perpindahan suara dari gambar tidak terkait dengan fenomena ini. Selanjutnya diartikan sebagai video, yang merupakan hubungan koordinasi pendengaran-visual suara[10].

Video termasuk dalam kategori media audiovisual, yang dapat menyampaikan informasi dan ide melalui penampilan suara dan grafik. sama. Ini adalah komponen yang membuat media video sangat sering digunakan dalam kelas pendidikan. Ketika digunakan sebagai alat audiovisual, Video dapat memahami

objek, lokasi, dan peristiwa secara keseluruhan melalui gambar tanpa suara atau foto bergerak.

Media video telah digunakan dalam berbagai jenis komunikasi, seperti hiburan dan pendidikan[11]. Mereka juga dapat digunakan untuk menjelaskan konsep dan objek, seperti peristiwa yang relevan. Secara efektif, penggunaan media video akan meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses sinkronisasi informasi dan pemahaman.

Program video dapat dijadikan sebagai alat komunikasi yang efektif. Jika digunakan komunikasi spasial dan akustik untuk menyampaikan informasi atau ide, program video dapat menjadi alat komunikasi yang bagus. Dengan menggunakan media video, siswa dapat melihat setiap proses atau peristiwa dengan sangat akurat. Dengan teknologi video saat ini, pengguna dapat membuat file audio dan video dengan kualitas setinggi mungkin[12].

2.4. Teknologi dalam Desain Interior

Peran Teknologi dalam Desain Interior: Teknologi, terutama perangkat lunak komputer, telah menjadi alat penting dalam proses perancangan interior. Teknologi memungkinkan desainer untuk membuat representasi visual yang akurat dari konsep desain mereka sebelum diimplementasikan. Software Desain Interior: Berbagai perangkat lunak telah dikembangkan untuk mendukung proses desain interior, seperti AutoCAD, 3ds Max, dan SketchUp[13]. Masing-masing perangkat lunak memiliki keunggulan dan fokus yang berbeda dalam memodelkan ruang interior.

2.5. Pengertian Media Interaktif

Media interaktif merupakan media yang difasilitasi menggunakan alat pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna sehingga pengguna mudah memilih media apa yang diinginkan untuk tahap berikutnya[14]. Media interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, grafik, audio, video, gambar teks. Media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi menggunakan alat kontrol yang bisa dioperasikan oleh penggunanya pada menentukan sesuatu yang dikehendaki. Contoh media interaktif adalah, media pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan sebagainya.

Definisi media interaktif tergantung dalam lingkup perkembangan teknologi media itu sendiri. Selain hanya mengandalkan teks dan grafik saja, media interaktif juga menggabungkan suara, animasi, video, dan interaksi pengguna[15]. Sambil mendengarkan penjelasan dapat melihat gambar, animasi, dan juga membaca penjelasan dalam bentuk teks.

2.5.1. Pengertian Media Video Interaktif

Video interaktif, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mengacu pada perangkat, koneksi, atau sistem yang terhubung ke komputer dan dapat berkomunikasi secara aktif dan pasif[16]. Media Video interaktif adalah sistem penyampaian media yang mengirimkan video yang dibuat komputer kepada pengguna yang dapat kemudian melihat konten dan menerima respon aktif yang menunjukkan kecepatan dan keberhasilan penyebaran. Media interaktif mengandung unsur audio visual, seperti animasi, dan Karena mengarahkan respon peserta, disebut interaktif. belajar secara aktif.

2.6. Animasi

2.6.1. Konsep Dasar Animasi

Animasi adalah gambar bergerak yang terdiri dari sekumpulan objek yang diatur sedemikian rupa sehingga mereka melakukan gerakan tertentu pada setiap penambahan jumlah waktu yang terjadi[17]. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas dapat berupa tulisan, manusia, atau hewan. Pembuat animasi, atau animator, harus menggunakan logika berpikir saat membuat alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir. animasi membuat tampilan terlihat lebih menarik.

Animasi sebenarnya adalah sebuah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Objek dalam gambar bisa berupa foto, gambar, tulisan, warna, atau efek special[18]. animasi gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan object (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi.

Dari kesimpulan diatas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut yang dapat bergerak dengan objek berupa gambar-gambar menarik dan tulisan.

2.6.1. Jenis-jenis Animasi

Pada Dasarnya ada beberapa jenis animasi, yaitu:

1. Animasi 2D

Animasi dua dimensi atau animasi dwi-matra dikenal juga dengan nama flat animation. Pada awalnya diciptakan animas berbasis dua dimensi (2D

Animation). Realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Untuk animasi dua dimensi (2D) biasa juga di sebut dengan filem kartun.

2. Animasi 3D

Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya.

3. Stop Montion Animation

Animasi ini mengandung plastiein, bahan lentur yang mirip dengan permen karet. Tokoh-tokoh yang digunakan dalam animasi Clay dibuat dengan menggunakan kerangka tubuh yang unik. Tokoh difoto setiap gerakan setelah mereka siap. foto-foto tersebut lalu digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton difilem. Namun biaya animasi sangat tinggi.

4. Animasi GIF

Animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan. Animasi tersebut sekilas terlihat seperti video padahal dasarnya file tersebut hanyalah berupa gambar yang dibuat dengan teknik animasi GIF yang sederhana.

5. Animasi Motion Graphic

Motion graphic merupakan teknik yang digunakan untuk memberikan efek gerakan pada animasi 2D atau 3D agar terlihat hidup, namun tidak hanya

itu, Teknik ini juga sering digunakan untuk memberikan gerakan pada kata atau logo dalam tujuan pemasaran[19].

2.7. Sketchup

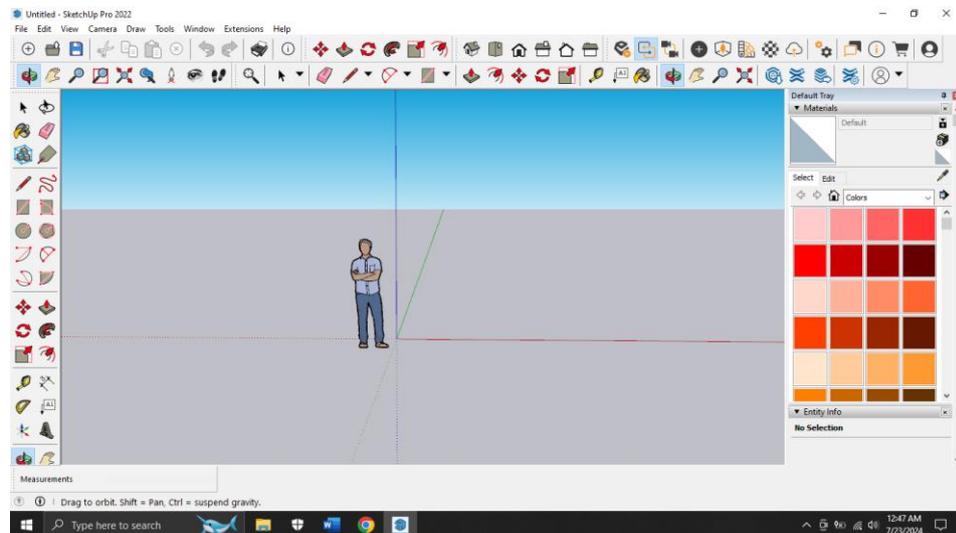
2.7.1. Pengertian Sketchup

SketchUp adalah aplikasi berbasis model 3D yang mudah digunakan yang memungkinkan kita membuat dan mengedit model 2D dan 3D dengan metode "push and pull" yang telah dipatenkan. Desainer dapat mengubah permukaan datar menjadi bentuk 3D dengan perangkat push & pull. Anda dapat klik pada objek dan kemudian seret sampai Anda suka apa yang Anda lihat[20]. SketchUp adalah program yang dapat digunakan untuk berbagai proyek dan model 3D, termasuk desain arsitektur, desain interior, arsitektur lansekap, desain video game, dan yang berkaitan. Tiga tingkat versi Sketchup: SketchUp Make: Versi freeware, yang dapat Anda unduh setelah mendapatkan akun gratis[21]. Oleh karena itu, dapat digunakan secara gratis di rumah, untuk penggunaan pribadi atau untuk tujuan pendidikan. Ini dimulai dengan tes.

2.7.2. Kelebihan Sketchup

Sketchup memiliki banyak keunggulan lainnya, seperti:

1. Antarmuka yang menarik dan sederhana
2. Mudah digunakan, bahkan untuk pemula
3. Banyak macam open source serta plugin yang mendukung kinerja sketchup
4. Aplikasi ringan dijalankan pada komputer standar



Gambar 2.1 Tampilan sketchup

Terdapat beberapa tool di dalam aplikasi sketchup :

1. Pensil: bisa menuangkan garis ke dalam gambar titik tunggal lebih mudah karena titik akhir berubah menjadi hijau saat garis hanya di lokasi yang diinginkan
2. Rectangle, circle, arc: bisa membentuk datar dibidang gambar, pengguna dapat menggunakan push ini untuk bisa membuat 3D
3. Push / Pull: ini dasar 3D setelah membuat bidang datar di bidang gambar, Anda dapat menggunakan push ini untuk bisa membuat 3D
4. Select: bisa untuk memilih atau mengubah objek / mode saat menggunakan alat atau perintah lain.
5. Make components: berbeda untuk groups, untuk objek objek tunggal digabungkandengan make Components.
6. Paint bucket: untuk bisa mewarnai atau menempelkan material pada suatu objek

7. Penghapus atau eraser : untuk bisa menghapus gambar atau bahan objek.
8. Line: Untuk menggambar garis lurus.
9. Circle: Untuk menggambar objek bulat.
10. Arc: Untuk menggambar setengah lingkaran.
11. Poligon: untuk bisa menggambar objek persegi 4, 6, 8, dll.
12. Freehand: Untuk menggambar gratis
13. Move: untuk memindahkan objek.
14. Rotate: untuk memutar objek.
15. Follow Me: untuk memindahkan objek yang disesuaikan.
16. Skala: untuk bisa mengubah ukuran objek kecil pada skala ke kanan.
17. Offset: Gandakan sederet objek yang akan disesuaikan.
18. Tape Measure Tool: Untuk mengukur.
19. Dimensi: Digunakan untuk memberi dimensi pada objek.
20. Protractor : untuk bisa mengukur sudut kemiringan desain dan membuat elemen garis.
21. Text Tool: untuk menyisipkan teks.
22. Axes: Memindahkan atau mengubah arah sumbu gambar.
23. Teks 3D: Buat teks tiga dimensi.
24. Orbit: untuk memutar tampilan objek.
25. Panning: untuk bisa memindahkan tampilan objek secara vertikal dan horizontal
26. Panning: untuk bisa memindahkan tampilan objek secara vertikal dan horizontal

27. Zoom: Memperbesar atau memperkecil objek.

28. Dimensi zoom Untuk memperbesar objek layar.

2.8. Metode MDLC (Multimedia development life cycle)

Pengembangan metode Luther merupakan metode pengembangan perangkat lunak Multimedia di mana metode yang digunakan dalam pengembangan *multimedia development life cycle*[22]. Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap (dapat dilihat pada gambar dibawah ini) antara lain concept (penyusunan konsep) design (perancangan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian).



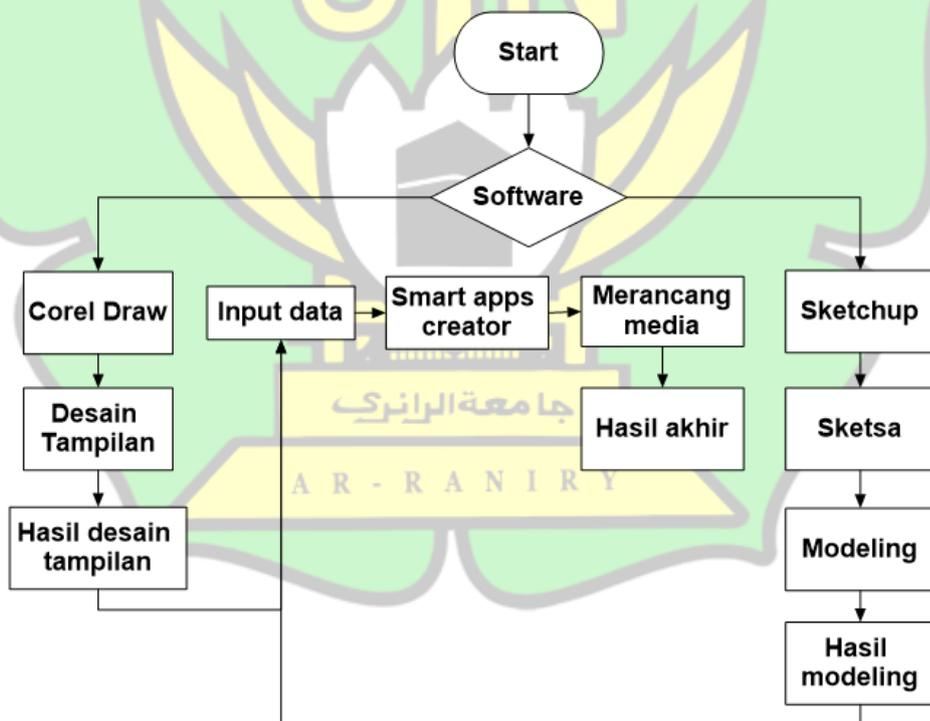
Gambar 2.2 Metode MDLC

1. Konsep (Concept)

Dalam tahap konsep, hal pertama yang harus dilakukan adalah menentukan alasan pembuatan program, siapa yang akan menggunakannya (mengidentifikasi audiens), jenis aplikasi yang akan dibuat (interaktif atau presentasi), dan tujuan. aplikasi yang memungkinkan penyebaran informasi, hiburan, instruksi, atau hal lainnya. Spesifikasi umum seperti ukuran aplikasi dan targetnya.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material / bahan untuk program. Desain yang akan dibuat menggunakan desain interface dari tampilan menu aplikasi.



Gambar 2.3 Tahapan desain

3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini, bahan yang diperlukan untuk tugas yang dikerjakan dikumpulkan. Bahan-bahan ini dapat berupa gambar klip, animasi, video, audio, dan lainnya sesuai dengan rancangannya.

4. Production (Pembuatan)

Pada tahap ini, semua objek atau bahan multimedia yang telah terkumpul dibuat menjadi media interaktif. Pembuatan media ini didasarkan pada storyboard yang sudah dirancang untuk berbagai materi dan file-file. Selanjutnya, media tersebut dirangkai dan disusun sesuai dengan desain yang dibuat.

5. Testing (Pengujian)

Setelah proyek pembuatan video desain bangunan rumah ini telah selesai dibuat maka perlu diadakan pelaksanaan uji coba. Hal ini dimaksudkan agar media interaktif yang telah dibuat sebelumnya memang tepat dan sesuai sebelum dapat diterapkan dalam media interaktif secara keseluruhan.

6. Distribution (Distribusi)

Tahap akhir dari metode MDLC adalah distribusi pada tahap ini media interaktif yang telah memiliki nilai kelayakan baik dan sesuai dan untuk digunakan sebagai media referensi. Maka media tersebut akan disebarakan kepada pengguna yakni disebarakan kebeberapa platfrom sosial media seperti, youtube google drive,

2.9. Storyboard

2.9.1. Pengertian Storyboard

Storyboard adalah gambaran kasar dari sebuah gambar yang disusun secara kronologis sesuai dengan scenario[23]. Karena dapat memeberikan potensi untuk

mendorong seseorang berimajinasi seiring dengan gambar yang diberikan, sehingga lebih mudah untuk berbagi cerita dengan orang lain.

2.9.2. Manfaat Storyboard

Storyboard bermanfaat untuk pengembangan media visual seperti film, video, animasi, dan media interaktif. Berikut adalah beberapa keuntungan dari storyboard:

1. Storyboard membantu pengembang membuat alur cerita yang jelas dan visual.
2. Pengembang dapat menghemat waktu dan biaya dengan meninjau storyboard sebelum produksi dimulai dan melakukan perubahan yang diperlukan untuk mencegah masalah saat produksi.
3. Meningkatkan kreativitas, pengembang dapat menggunakan imajinasi mereka saat membuat papan cerita untuk mendeskripsikan plot dan grafik. Kualitas dan daya tarik estetika dari keluaran dapat meningkat sebagai hasilnya.
4. Storyboard membantu pengembang dan tim produksi berkomunikasi dengan lebih mudah[24]. Untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan harapan, setiap dua puluh anggota tim produksi memiliki kemampuan untuk melihat dan memahami alur cerita dan elemen visual yang diinginkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D)[25]. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan dari produk tersebut. Penelitian pengembangan ini menggunakan model MDLC. MDLC adalah singkatan dari *Multimedia Development Life Cycle*, yaitu metode yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi yang memadukan video, gambar, audio, animasi, dan lainnya. MDLC versi Luther Sutopo memiliki 6 tahap, yaitu konsep (*Concept*), perancangan (*Design*), pengumpulan materi (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian (*Testing*), dan pendistribusian (*Distribution*).

3.2. Subjek penelitian dan objek penelitian

1. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah:
 - a. Masyarakat umum,
2. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah :
 - b. Proses pembuatan produk media video interaktif desain interior bangunan menggunakan sketchup.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan terjun langsung kelapangan dan dengan wawancara kepada salah satu Masyarakat . Observasi ini dilakukan untuk

mencari permasalahan dan menentukan subjek penelitian. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan masalah dalam keterbatasan finansial. Masalah finansial sering kali menjadi faktor utama dalam menentukan desain rumah. Masyarakat mungkin memiliki anggaran yang terbatas untuk membangun atau merenovasi rumah, yang mempengaruhi pilihan desain, material, dan ukuran bangunan yang dapat mereka pilih. Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat solusi untuk permasalahan tersebut yaitu dengan merancang media interaktif desain bangunan rumah menggunakan sketchup. Dengan harapan media ini dapat dijadikan sebagai referensi dan Solusi dari permasalahan tersebut

b. Angket/Kuisisioner

Angket atau kuisisioner ini diberikan kepada ahli media untuk memvalidasi media dan isi dari media interaktif yang telah dirancang. Angket atau kuisisioner ini juga akan dibagikan kepada Masyarakat umum setelah melakukan uji coba media interaktif di mana tujuannya ini untuk mengetahui respon masyarakat ketika melakukan uji coba dengan media interaktif yang di rancang peneliti.

Tabel 3.1 Angket Ahli media

| No | Kategori | Penilaian | Indikator |
|----|------------|-------------|---|
| 1. | Ahli media | Aspek Media | Daya tarik media bagi pengguna sesuai dengan tampilan. terlihat jelas di media, kemudahan pengguna untuk menggunakan media, |

| | | | |
|--|------------|--------------|---|
| | Ahli media | Aspek desain | Menggunakan gambar, animasi, komposisi, warna, dan font yang sesuai untuk desain. |
|--|------------|--------------|---|

3.4 Teknik Analisis Data

Metode analisis yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan menggabungkan data yang telah ada. Setelah data terkumpul, data tersebut akan diolah dan dianalisis melalui pengujian validitas ahli media, Hal ini akan membantu peneliti dalam merumuskan kesimpulan akhir dari penelitian mereka dengan lebih mudah.

Untuk menentukan nilai skor rata-rata dari hasil uji ahli media, digunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah penilai

Selanjutnya hasil tersebut akan kita konversi menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Ket :

P = Persentase (%)

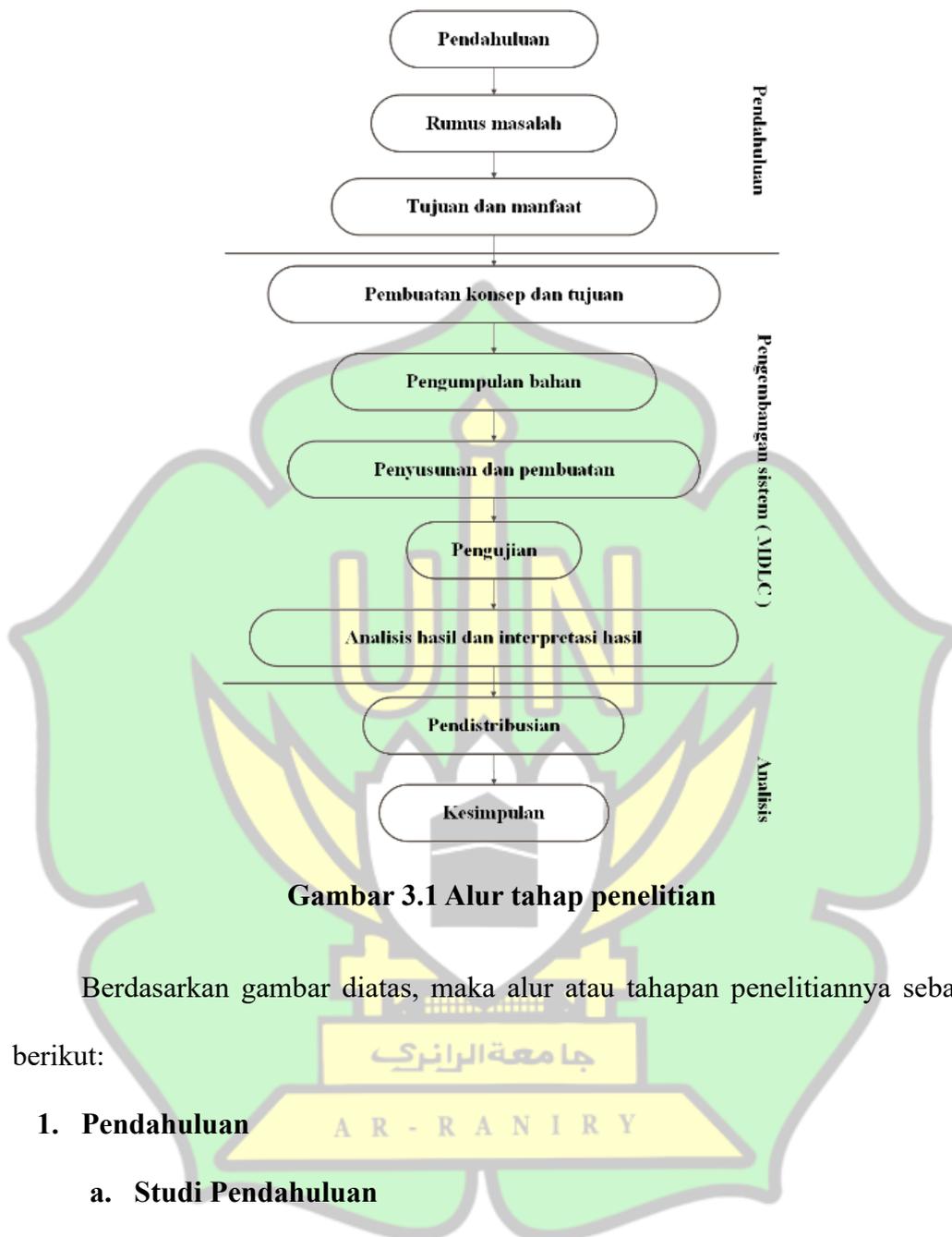
Hasil perhitungan persentase skor tersebut diubah menjadi pernyataan predikat menggunakan interpretasi skala likert, seperti yang ditunjukkan dalam table berikut:

Tabel 3.2 Penilaian kelayakan

| Persen | Keterangan | Angka |
|---------|--------------------|-------|
| 80-100% | Sangat Layak | 5 |
| 60-80% | Layak | 4 |
| 40-60% | Cukup | 3 |
| 20-40% | Tidak Layak | 2 |
| 0-20% | Sangat Tidak Layak | 1 |

3.5 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan rencana dan prosedur penelitian yang meliputi : asumsi-asumsi luas hingga metode rinci dalam pengumpulan data dan analisis data. Peneliti membuat rancangan penelitian untuk melakukan tahap – tahap penelitian. Berikut ini alur rancangan penelitiannya..



Gambar 3.1 Alur tahap penelitian

Berdasarkan gambar diatas, maka alur atau tahapan penelitiannya sebagai berikut:

1. Pendahuluan

a. Studi Pendahuluan

Langkah awal dalam proses penelitian adalah melakukan studi pendahuluan, yaitu dengan mencari ide, referensi seperti buku atau jurnal yang berkaitan dengan permasalahan yang akan kita kaji, dalam hal ini ialah referensi yang berhubungan dengan perancangan media interaktif

desain interior bangunan rumah dengan metode multimedia *development life cycle*.

b. Rumusan masalah

Setelah data dan fakta yang kita dapatkan cukup, maka langkah selanjutnya ialah merumuskan masalah, yaitu menuliskan urgensi penelitian yang kita kaji dan memberikan solusi dari permasalahan tersebut.

c. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penelitian ini yaitu merancang media interaktif desain bangunan rumah dengan baik dan bermanfaat untuk memberikan contoh referensi desain bangunan rumah kepada masyarakat.

2. Pengembangan sistem

Pengembangan system dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang di kembangkan oleh luther, yang terdiri dari 6 tahap.

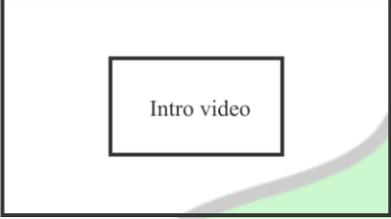
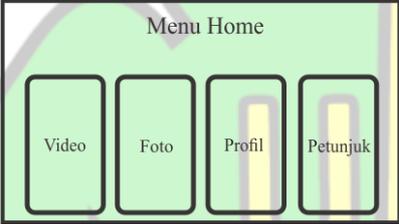
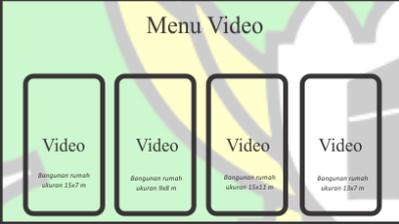
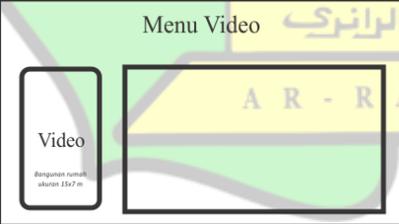
a. Konsep (Concept)

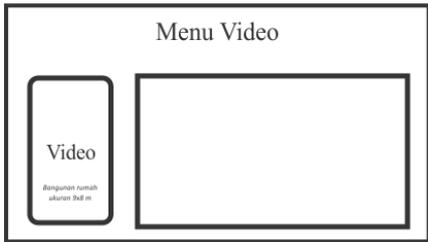
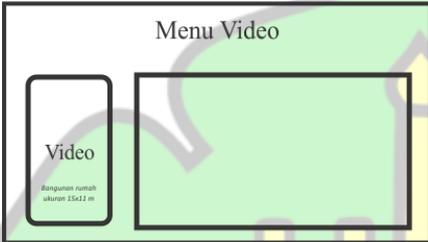
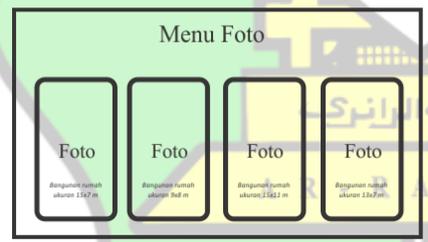
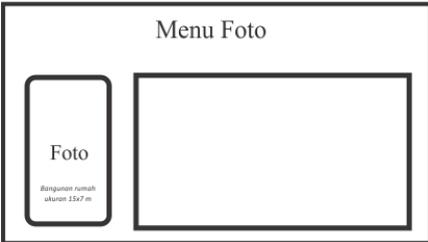
Ini merupakan tahap awal dalam merancang media interaktif. Ditahap ini peneliti menentukan dasa-dasar dari project yang kita buat, terutama pada tujuan dan jenis media yang kita buat.

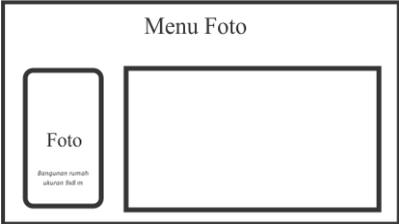
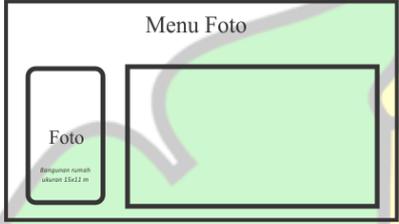
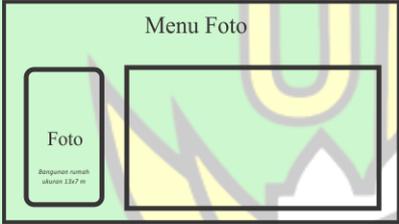
b. Design (perancangan)

Tahap selanjutnya adalah pembuatan desain media interaktif , mulai dari desain antarmuka (design interface), maupun struktur navigasi dari media yang dibuat.

Tabel 3.3 Storyboard media interaktif

| Gambar | Keterangan |
|---|---|
|  | <p>Scene 1. berisi Intro logo dari media video animasi interaktif desain bangunan rumah.</p> |
|  | <p>Scene 2. berisi tampilan menu awal video. Terdiri dari 4 tombol: Video,foto,Profil,petunjuk.</p> |
|  | <p>Scene 3. Menampilkan halaman menu video yang terdiri 4 menu, beserta menampilkan Video hasil desain bangunan rumah yang berbeda beda</p> |
|  | <p>Scene 4. Menampilkan video animasi bangunan rumah berukuran 15x7.</p> |

| | |
|---|---|
|  | <p>Scene 5. Menampilkan video animasi bangunan rumah berukuran 9x8.</p> |
|  | <p>Scene 6. Menampilkan video animasi bangunan rumah berukuran 15x7.</p> |
|  | <p>Scene 7. Menampilkan video animasi bangunan rumah berukuran 13x7.</p> |
|  | <p>Scene 8. Menampilkan halaman menu foto yang terdiri 4 menu, beserta menampilkan foto hasil desain bangunan rumah yang berbeda beda</p> |
|  | <p>Scene 9. Menampilkan foto hasil desain bangunan rumah berukuran 15x7.</p> |

| | |
|---|--|
|  <p>Menu Foto</p> <p>Foto</p> <p>Bangunan rumah ukuran 9x8 m</p> | <p>Scene 10. Menampilkan foto hasil desain bangunan rumah berukuran 9x8.</p> |
|  <p>Menu Foto</p> <p>Foto</p> <p>Bangunan rumah ukuran 15x11 m</p> | <p>Scene 10 Menampilkan foto hasil desain bangunan rumah berukuran 15x11.</p> |
|  <p>Menu Foto</p> <p>Foto</p> <p>Bangunan rumah ukuran 13x7 m</p> | <p>Scene 11 Menampilkan foto hasil desain bangunan rumah berukuran 13x7.</p> |
|  <p>Menu Profil</p> <p>Profil</p> <p>Nama : Risky Al-Kautsar Nim : 190212055 Profil : Pendidikan teknologi informasi Dosen Pembimbing : Mursyidin, M. T. Referensi: desain : www.Freepik.com</p> | <p>Scene 12 Menampilkan foto profil biodata pembuat media.</p> |
|  <p>Menu Petunjuk</p> <p>Petunjuk</p> <ul style="list-style-type: none"> Halaman awal/beranda Halaman awal/beranda Home Halaman Home/beranda | <p>Scene 13 Menampilkan petunjuk dan fungsi dari tombol yang ada pada media.</p> |

c. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Tahap ini adalah tahap pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembuatan media interaktif, mulai dari desain bangunan rumah yang ditampilkan, audio atau video dan gambar yang akan dimasukkan di dalam penyajian media interaktif.

d. Penyusunan dan Pembuatan (Production)

Tahap ini adalah tahap pembuatan semua objek dan bahan media interaktif. Pembuatan media interaktif ini didasarkan pada tahap desain seperti storyboard dan lainnya. Pada tahapan ini pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi apps smarts creator. Dan untuk desain bangunan rumah menggunakan sketchup.

e. Pengujian (Testing)

Tahap pengujian adalah tahap dimana media yang telah dirancang akan diperiksa untuk memastikan antarmuka yang digunakan, perintah pada objek, kesalahan dalam video, dan penulisan sudah diperiksa agar tidak ada lagi kesalahan yang terjadi. Tahap ini akan dilakukan oleh perancang secara manual dan akan diperiksa kembali oleh ahli media pada tahap berikutnya.

f. Pendistribusian (Distribution)

Distribusi merupakan tahap akhir dalam perancangan penelitian, Dimana media interaktif yang di rancang sudah menjadi output setelah di publikasi dan media yang disimpan akan disebarakan.

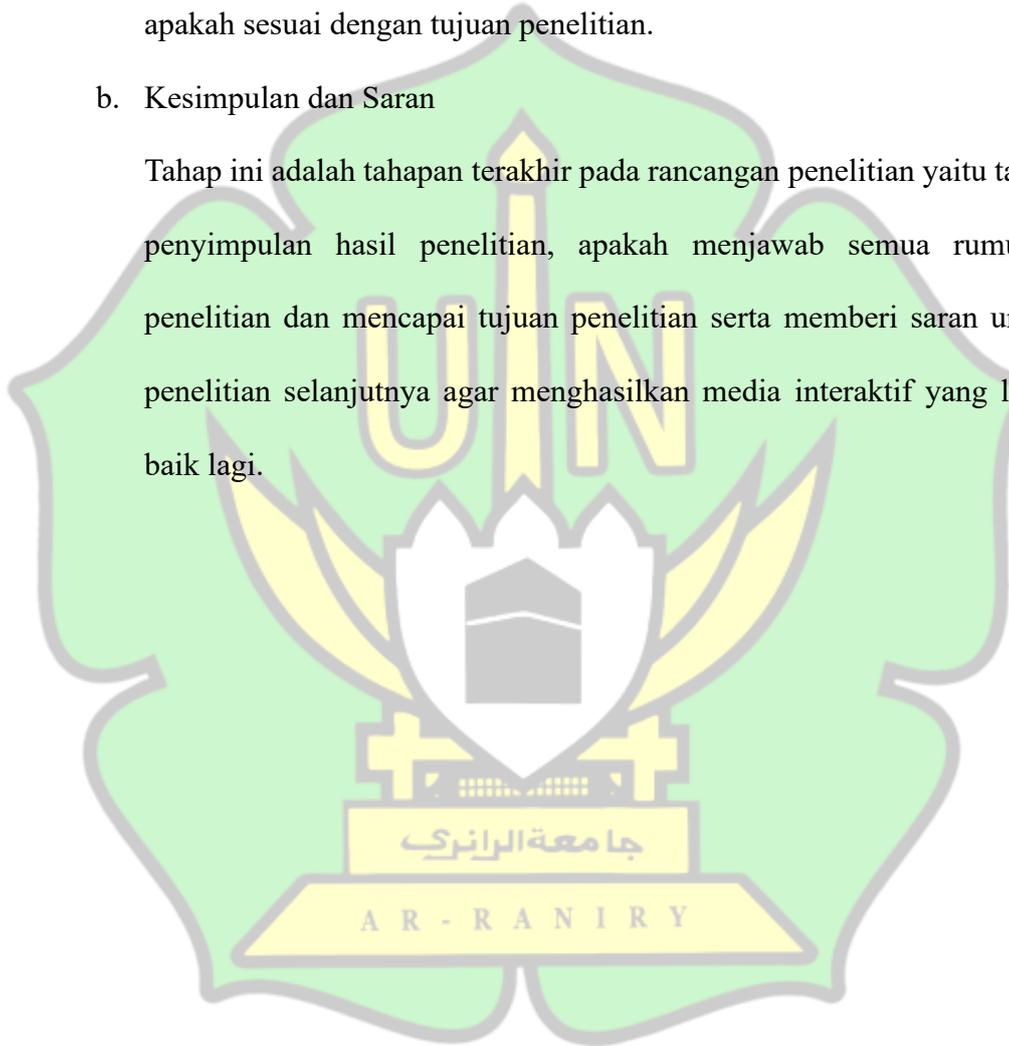
3. Analisis

a. Analisis dan Interpretasi Hasil

Pada tahap ini peneliti memberikan ulasan atau pandangan terhadap produk yang telah di rancang. Hasil yang di dapat akan di analisis apakah sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Kesimpulan dan Saran

Tahap ini adalah tahapan terakhir pada rancangan penelitian yaitu tahap penyimpulan hasil penelitian, apakah menjawab semua rumusan penelitian dan mencapai tujuan penelitian serta memberi saran untuk penelitian selanjutnya agar menghasilkan media interaktif yang lebih baik lagi.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Media

Berdasarkan tahap perancangan media desain interior bangunan rumah berbasis video interaktif, penelitian ini menggunakan model Luther, yang terdiri dari enam langkah, yaitu ide (ide), desain (desain), pengumpulan bahan (material collection), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan distribusi. Adapun tahapannya akan dijelaskan sebagai berikut.

4.1.1 Konsep (concept)

Dalam Penelitian perancangan media desain interior bangunan rumah ini dibuat ialah suatu bangunan rumah minimalis.

a. Tujuan

Media interaktif desain interior bangunan rumah di tujukan untuk Kalangan Umum. Media desain interior bangunan rumah ini dapat digunakan oleh pengguna sebagai bahan referensi saat mereka melakukan renovasi rumah mereka. Hasilnya dapat membantu masyarakat menemukan referensi untuk bangunan rumah yang lebih menarik dan sederhana.

b. Isi media

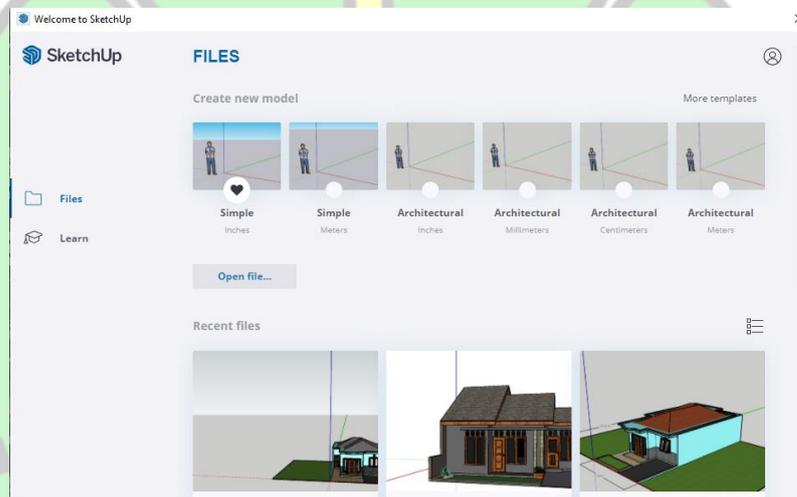
Pada video media desain interior bangunan rumah , berisi beberapa bagian seperti intro, video desain bangunan rumah, foto desain bangunan rumah dan profil.

4.1.2 Perancangan (design)

Tahapan perancangan desain bangunan ini terdiri dari pembuatan storyboard, *Modelling* bangunan rumah, dan pembuatan media video interaktif.

a. *Modelling*

Tujuan pembentukan objek dengan menggunakan software sketchup adalah untuk mengetahui bentuk objek saat dibangun dan bertujuan untuk dipresentasikan.

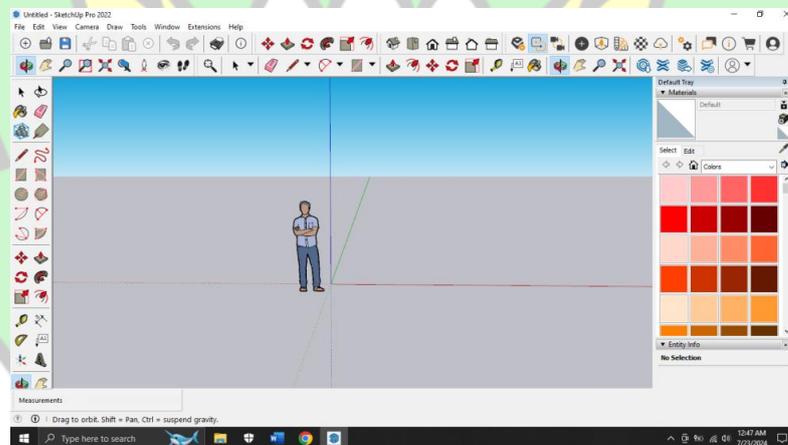


Gambar 4.1 Tampilan jendela awal sketchup

Tampilan awal SketchUp ketika pertama kali dibuka memberikan antarmuka yang dirancang untuk memudahkan pengguna memulai proyek baru atau melanjutkan proyek yang sudah ada. Berikut adalah elemen-elemen yang biasanya terlihat pada tampilan awal SketchUp:

- *Start New Project* (Mulai Proyek Baru): Opsi untuk memulai proyek baru. Biasanya, ini memungkinkan kamu memilih template berdasarkan satuan ukuran (misalnya, feet and inches, millimeters, meters,)

- *Open Existing Project* (Buka Proyek yang Sudah Ada): Opsi untuk membuka file SketchUp yang sudah ada dari komputer atau cloud storage.
- *Recent Files* (File Terbaru): Daftar proyek terbaru yang telah kamu buka, memudahkan akses cepat ke proyek yang baru dikerjakan.
- *Learn* (Belajar): Tautan ke tutorial, panduan, dan video pembelajaran untuk membantu kamu memahami berbagai fitur SketchUp.
- *Template Selection* (Pemilihan Template): Memungkinkan kamu memilih template awal berdasarkan satuan dan jenis proyek yang akan dikerjakan.



Gambar 4.2 Tampilan lembar kerja sketchup

Pada tampilan awal SketchUp, akan menampilkan beberapa menu dan ikon yang membantu memulai dan menavigasi proyek desain. Berikut adalah beberapa menu utama yang biasanya terlihat pada tampilan awal SketchUp:

- **Menu Bar (Baris Menu):**

- File: Berisi opsi untuk membuat proyek baru, membuka proyek yang sudah ada, menyimpan, mengekspor, dan mencetak model. Ada juga opsi untuk mengimpor dan mengekspor file dalam format lain.
- Edit: Berisi opsi untuk melakukan perintah dasar seperti Undo, Redo, Cut, Copy, Paste, serta fungsi editing lainnya.
- View: Digunakan untuk mengontrol tampilan model, seperti mengatur perspektif, menampilkan garis panduan, serta mengaktifkan atau menonaktifkan toolbar.
- Camera: Mengatur posisi kamera, pandangan isometris, dan berbagai mode tampilan seperti Orbit, Pan, Zoom, serta Two-Point Perspective.
- Draw: Berisi alat untuk menggambar bentuk dasar seperti garis, lingkaran, persegi panjang, busur, serta fitur lain seperti mengukur dan menambah teks.
- Tools: Berisi alat-alat penting seperti Move, Rotate, Push/Pull, Scale, Tape Measure, serta alat-alat untuk manipulasi model 3D.
- Window: Berisi opsi untuk membuka jendela tambahan seperti Entity Info, Components, Layers, Materials, dan Styles.
- Help: Menyediakan akses ke dokumentasi, tutorial, serta bantuan online dan forum pengguna SketchUp.

- **Toolbars (Bilah Alat):**

Toolbar ini biasanya terletak di bagian atas atau samping jendela SketchUp dan berisi ikon-ikon shortcut untuk berbagai alat dan fungsi yang sering digunakan, seperti:

- Select Tool: Untuk memilih objek.
- Line Tool: Untuk menggambar garis.
- Rectangle Tool: Untuk menggambar persegi panjang.
- Circle Tool: Untuk menggambar lingkaran.
- Push/Pull Tool: Untuk menambah atau mengurangi volume dari permukaan.
- Move Tool: Untuk memindahkan objek.
- Rotate Tool: Untuk memutar objek.
- Scale Tool: Untuk mengubah ukuran objek.
- Orbit Tool: Untuk memutar pandangan kamera di sekitar model.



Gambar 4.3 Hasil pemodelan

Dalam pemodelan bangunan rumah menggunakan SketchUp, hasil yang bisa dihasilkan cukup beragam, bergantung pada tingkat detail dan tujuan dari model yang dibuat. Berikut adalah beberapa hasil utama yang biasanya dihasilkan dari pemodelan rumah di SketchUp:

- **Model 3D Rumah**
- Eksterior: Hasil utama dari pemodelan biasanya adalah model 3D dari eksterior rumah. Ini mencakup dinding luar, atap, jendela, pintu, dan elemen lain seperti balkon, teras, atau tangga luar. Desain eksterior dapat dilengkapi dengan detail seperti tekstur dinding (misalnya, bata atau plester), warna cat, serta elemen dekoratif lainnya.
- Interior: Selain eksterior, bagian dalam rumah juga dapat dimodelkan. Ini termasuk denah ruangan, penempatan furnitur, lantai, dinding interior, pintu, jendela, serta detail lain seperti pencahayaan dan peralatan rumah tangga.



Gambar 4.4 Tampak keseluruhan rumah

b. Pembuatan storyboard

Setelah mengetahui bagian-bagian mana dari desain bangunan rumah yang akan telah dirancang, maka langkah selanjutnya adalah membuat penjelasan setiap tampilan yang di tuangkan dalam storyboard. Dapat dilihat pada tabel

3.3. storyboard media interaktif.

4.1.3 Pengumpulan bahan (material collecting)

Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan semua alat dan bahan dalam perancangan video animasi interaktif bangunan rumah . Bahan tersebut antara lain:

1. Sketchup untuk modelling bangunan rumah
2. Smartapps creator untuk membuat video animasi interaktif
3. NVIDIA GEFORCE 930MX GPU, Processor Intel(R) Core(TM) i5-8250U CPU @ 1.60GHz 1.80GHz, RAM 8.00 GB, SSD 128GB, dan Sistem operasi Windows 10 64-bit.
4. CorelDRAW sebagai aplikasi untuk mendesain
5. Gambar (dari website penyaji vector gambar “Freepik”)
6. Icon (dari website penyaji icon gambar “flaticon”)

Tabel 4.1 Material bangunan

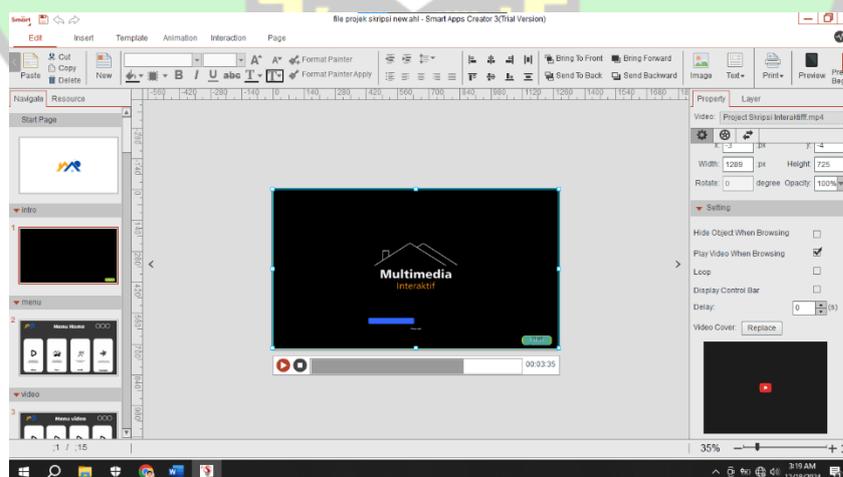
| No | Gambar | Keterangan |
|----|---|-------------------|
| 1 |  | Texture Bata biru |

| | | |
|---|---|----------------------------|
| 2 |  | Texture Aspal |
| 3 |  | Texture Batu ubin |
| 4 |  | Texture Kaca transparan |
| 5 |  | Texture Rumput heriigbo |
| 6 |  | Texture Genteng |
| 7 |  | Texture kaca cahya abu-abu |
| 8 |  | Texture Pewarna serat kayu |
| 9 |  | Texture Rumput |

| | | |
|----|---|---------------------|
| 10 |  | Texture Beton kasar |
| 11 |  | Texture Kayu |

4.1.4 Pembuatan (*Production*)

Pada tahap pembuatan ini, hasil visualisasi 3D dari area interior bangunan rumah yang telah dibuat sebelumnya diperiksa untuk memastikan apakah terdapat suatu kesalahan dalam desain interior rumah tersebut; jika sudah dipastikan, Maka tahapan berikutnya yaitu. Tahapan pembuatan media animasi interaktif bangunan rumah. Pada tahap ini proses pembuatan media animasi interaktif di bantu oleh software tertentu (smartapps creator). Dan dilakukan secara berurutan.



Gambar 4.5 Halaman pembuatan media

Berikut ini adalah hasil dari pembuatan media animasi interaktif:

a. Tampilan utama



Gambar 4.6 Tampilan Awal

Ini merupakan tampilan utama dari media interaktif yang telah di rancang. tampilan logo akan muncul otomatis jika media dijalankan.

b. Tampilan intro



Gambar 4.7 Tampilan intro

Intro merupakan tampilan halaman kedua dari media interaktif yang dirancang. Disudut kiri bawah akan muncul tombol “Mulai” ketika diklik akan berpindah ke halaman selanjutnya.

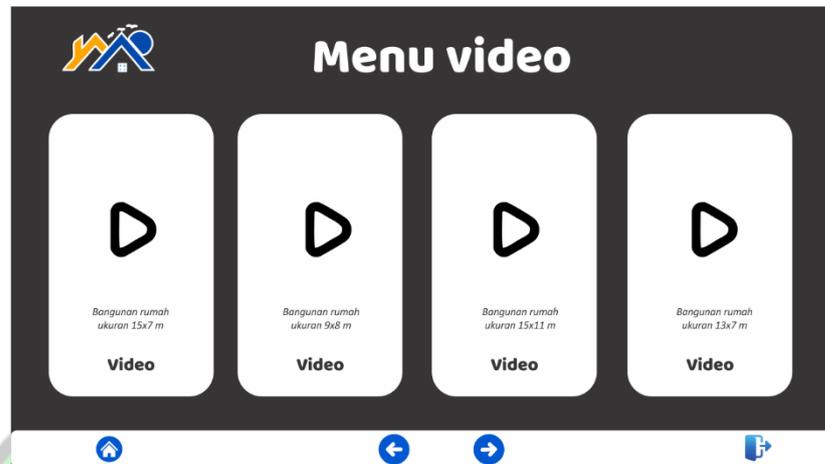
c. Tampilan menu home



Gambar 4.8 Menu Home

1. Pada Tampilan menu home terdapat 3 tombol
2. Tombol Video berfungsi untuk menampilkan hasil visualisasi desain bangunan rumah yang telah dibuat.
3. Tombol Foto berfungsi untuk menampilkan foto hasil desain bangunan rumah yang telah dirancang sebelumnya.
4. Tombol profil untuk menampilkan profil perancang
5. Tombol petunjuk berfungsi untuk menampilkan petunjuk dari tombol navigasi media interaktif
6. Setiap Tombol yang diklik akan masuk ke halaman yang telah ditentukan.

d. Tampilan menu video



Gambar 4.9 Menu video

Pada tampilan halaman video terdapat 4 tombol menu pilihan. diantaranya setiap tombol menu diklik akan menampilkan video hasil desain bangunan rumah yang telah dirancang sebelumnya.

e. Tampilan menu foto



Gambar 4.10 Menu foto

Pada halaman foto juga terdapat 4 tombol menu pilihan. diantaranya setiap tombol yang diklik akan menampilkan hasil foto desain bangunan rumah yang telah dibuat sebelumnya.

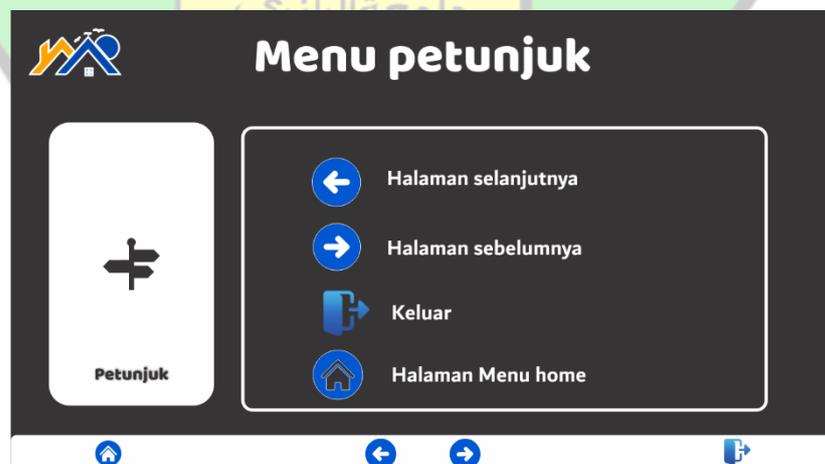
f. Tampilan Profil



Gambar 4.11 Menu profil

Pada halaman profil menampilkan biodata perancang, mulai dari nama, nim, jurusan, fakultas, universitas, dan referensi desain.

g. Tampilan petunjuk



Gambar 4.12 Menu petunjuk

4.1.5 Pengujian (*Testing*)

Pengujian ini dilakukan setelah pembuatan media animasi interaktif. Tahap pengujian merupakan tahap menjalankan aplikasi dan memeriksa apakah terdapat error atau tidak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menentukan kelayakan media yang telah dirancang. Tahap Pengujian alpha (pengujian ahli media).

1. Pengujian Ahli Media

Ahli media yang mengevaluasi media interaktif ini adalah dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry. Pengujian dilakukan oleh dua orang ahli media, yaitu Bapak Baihaqi, S.T., M.T. sebagai ahli media 1 dan Ibu Nurrisqa, S.Pd., M.T. sebagai ahli media 2. Penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan nilai serta tanggapan dari para ahli media mengenai tampilan yang disajikan dan untuk menguji apakah fungsi-fungsi yang ada sudah sesuai atau tidak. Hasil penilaian validator dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Hasil validasi ahli media

| No | Validator | Nomor Butir Soal | | | | | | | | | | Jumlah | Skor Maks | Presentase |
|----|---------------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--------|-----------|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | |
| 1 | Ahli Media I | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 47 | 50 | 94 % |
| 2 | Ahli Media II | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 23 | 50 | 46 % |
| | | Jumlah Rata-rata | | | | | | | | | | 35 | | 70 % |

| | | Kategori | Layak |
|--|--|----------|-------|
|--|--|----------|-------|

Media desain interior bangunan rumah berbasis video interaktif ini di uji oleh ahli media dan di validasi pada bulan Agustus 2024. Hasil analisis data pengujian kelayakan media mendapat kategori sangat bagus dengan, sesuai tabel 4.2 diatas. Maka dapat disimpulkan media desain interior bangunan rumah berbasis video interaktif ini sangat layak digunakan. Hasil validasi media diketahui jumlah rata-rata 35 dengan persentase kualitas 70% dikategorikan dengan layak.

4.1.6. Distribusi (*Distribution*)

Tahap distribusi merupakan tahapan yang dilakukan setelah melewati tahapan rendering dan pembuatan produk, dan penulis menyiapkan hasil rendering dari produk yang telah dibuat untuk didistribusikan kedalam berbagai platform sosial media seperti: Website, Youtube dan Google Drive, <https://bit.ly/3XbxqQb>.

4.2 Pembahasan

Perancangan desain interior bangunan rumah berbasis video interaktif dengan menggunakan aplikasi Apps Smart Creator. Tahapan perancangan media desain interior ini diawali dengan membuat storyboard sebagai alur jalannya media, dan hasil akhir dari desain interior bangunan rumah ini berbentuk video yang bisa diakses melalui aplikasi media interaktif. Selanjutnya penelitian ini juga berdasarkan model MDLC yang dimulai dengan tahap konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan produk, pengujian ,distribusi, pembagian angket, analisis hasil produk dan kesimpulan akhir produk.

Penerapan yang telah dilakukan pada media desain interior bangunan rumah yaitu dengan validasi oleh ahli media, setelah divalidasi adanya beberapa revisi produk . Pengujian kelayakan dari media desain interior bangunan dilakukan dengan memberikan angket kepada ahli media. Hasil presentase dari ahli media juga memperoleh persentase 70% dengan kategori layak. Dalam penilaian ini terdapat dua aspek yang dinilai, yaitu aspek tampilan media dan aspek fungsi media.

Berdasarkan penelitian Sultan, Samsudin dengan judul “perancangan desain interior kamar menggunakan software sketchup dan blender” Hasil yang didapatkan dari penelitian ini diambil dari 10 responden secara acak berisi 5 pertanyaan berskala jawaban 1 sampai 5. Dengan nilai masing-masing sangat setuju 48%,setuju 12%, tidak setuju 1% dan 6% sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain interior kamar menggunakan sktchup dan blender ini layak untuk digunakan.

Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan bahwa media desain interior bangunan rumah berbasis video interaktif “layak” digunakan untuk membantu masyarakat umum dalam mencari referensi dan konsep desain bangunan rumah yang lebih mudah dan menarik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

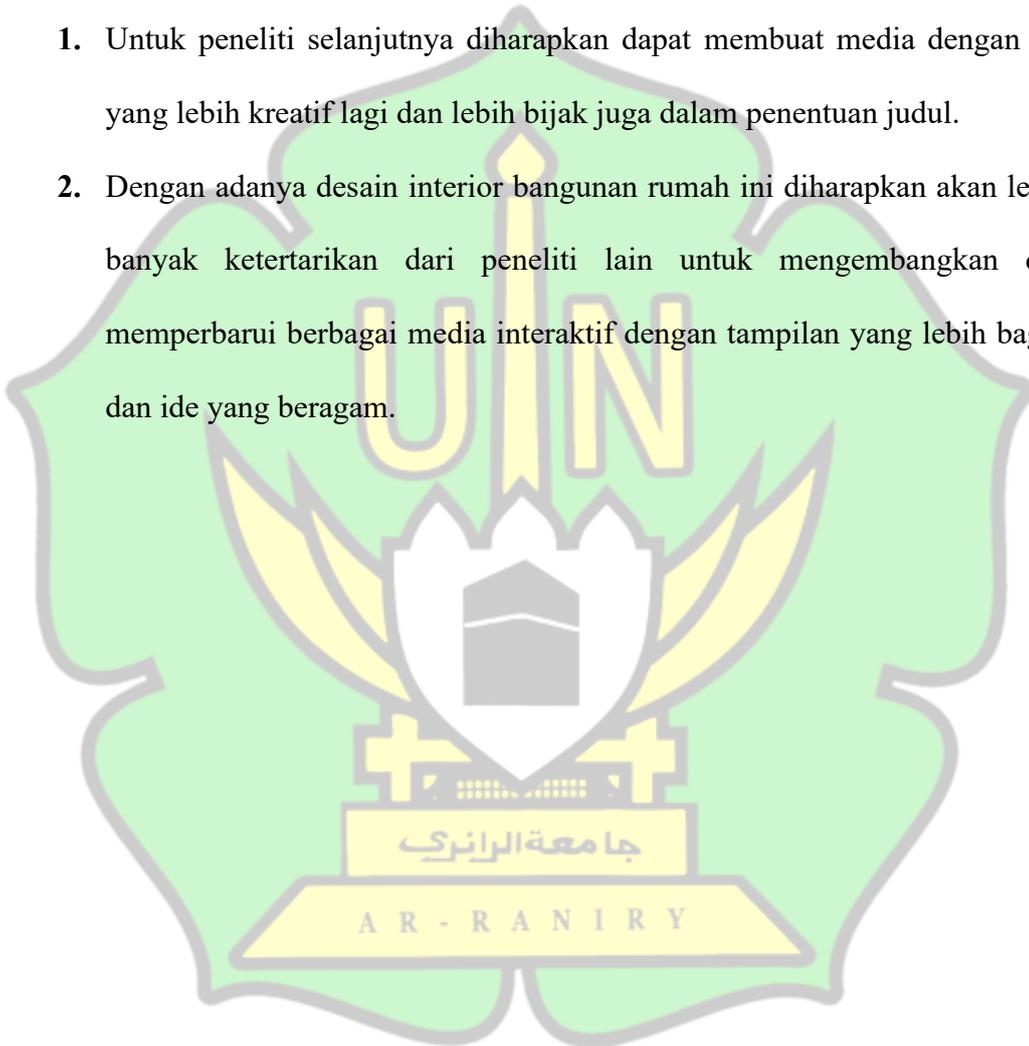
Berdasarkan hasil penelitian perancangan media desain interior bangunan rumah berbasis video interaktif dengan metode MDLC yang telah dilakukan, maka disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain interior bangunan rumah ini telah berhasil dirancang dengan menggunakan software sketchup dan menggunakan metode multimedia development life cycle. Perancangan media ini dimulai dengan menyusun konsep, mendesain, *storyboard* dan *design interface*, hingga sampai pendistribusian media keberbagai sosial media seperti google drive, youtube. <https://bit.ly/3XbxqQb>.
2. Kelayakan desain interior bangunan rumah berbasis video interaktif ini dapat dikategorikan “layak” untuk digunakan dalam memberikan referensi dan konsep bangunan rumah, dibuktikan dengan hasil pengujian ahli media. Penggunaan SketchUp dan video interaktif dalam perancangan desain interior bukan hanya meningkatkan efisiensi proses desain, tetapi juga meningkatkan kualitas hasil akhir dengan memberikan visualisasi yang lebih akurat dan interaktif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka saran yang dapat peneliti berikan mengenai desain interior bangunan rumah menggunakan sketchup berbasis video interaktif ini antara lain:

1. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat media dengan ide yang lebih kreatif lagi dan lebih bijak juga dalam penentuan judul.
2. Dengan adanya desain interior bangunan rumah ini diharapkan akan lebih banyak ketertarikan dari peneliti lain untuk mengembangkan dan memperbarui berbagai media interaktif dengan tampilan yang lebih bagus dan ide yang beragam.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Yunita, “PERANCANGAN DESAIN INTERIOR KAMAR MENGGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP DAN 3D BLENDER,” *JURNAL SELODANG MAYANG*, vol. 8, no. No 3 (2022): JURNAL SELODANG MAYANG, pp. 231–239, 2022.
- [2] Arie Ridwanto, “Google SketchUp | Pengertian, Kelebihan dan Kekurangan,” jogjakursus.
- [3] T. Zebua, B. Nadeak, and S. Bahagia Sinaga, “Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D,” *Agustus*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [4] Clarissa Monica Gunawan, “Studi Komparatif Pengaruh Perubahan Tampilan Visual Desain Interior Gerai Coach terhadap Minat Beli Konsumen di Surabaya,” *JURNAL INTRA*, vol. vol.5, pp. 41–48, 2017.
- [5] Rr. C. Permatasari and N. E. Nugraha, “Peranan Elemen Desain Interior Dalam Membentuk Atmosfer Ruang Tunggu CIP Lounge Bandara,” *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, vol. 15, no. 2, pp. 59–70, Dec. 2020, doi: 10.33153/dewaruci.v15i2.3027.
- [6] M. Fadhlun Noor Rahman, “Peran Desain Interior Dalam Menunjang Kenyamanan Pengguna di Perpustakaan Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah,” *ANUVA*, vol. 4, no. 1, pp. 81–98, 2020.
- [7] Muchlisin. Riadi, “Desain Interior (Elemen, Komponen, Aspek, Prinsip dan Model),” <https://www.kajianpustaka.com/2020/07/desain-interior.html>.

- [8] E. Sahputra,) ; Muhardi, and H. Sucahyo, “Analysis of Eevee Engine Rendering Engineering in Making 3D Animation Videos Mukomuko Hospital Analisis Teknik Rendering Eevee Engine pada Pembuatan Video Animasi 3D Rumah Sakit Mukomuko,” *JURNAL KOMITEK*, vol. 2, no. 2, pp. 229–238, doi: 10.53697/jkomitek.v2i2.
- [9] E. Sahputra,) ; Muhardi, and H. Sucahyo, “Analysis of Eevee Engine Rendering Engineering in Making 3D Animation Videos Mukomuko Hospital Analisis Teknik Rendering Eevee Engine pada Pembuatan Video Animasi 3D Rumah Sakit Mukomuko,” *JURNAL KOMITEK*, vol. 2, no. 2, pp. 229–238, 2022, doi: 10.53697/jkomitek.v2i2.
- [10] R. B. Syahputra and D. Deslianti, “PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D KANTOR GUBERNUR PROVINSI BENGKULU,” 2021. [Online]. Available: <http://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/128>
- [11] T. Rusdiyono, “SISTEM INFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB DI SMP N 1 KLANGENAN MEDIA LEARNING INFORMATION SYSTEM WEB BASED ON SMP N 1 KLANGENAN.”
- [12] B. S. , R. S. 3 Agustinus Sirumapea 1 2, “Desain Interior Rumah dengan 3DS Max untuk Keperluan Pembuatan Video Image di Masterpiece Studio,” *JURNAL SISFOTEK GLOBAL* , vol. 5, pp. 67–71, 2015.
- [13] N. Fahdilah and M. Rusdi Tanjung, “Perancangan Desain Interior Cafe Coffee Dengan Tema Rustic Modern Street Art (Designing The Interior Design Of Cafe Coffee With A Modern Rustic Theme Street Art),” 2020.

- [14] D. C. Amatullah, J. Sutrisno, S. Pgri, and B. Lampung, “Joko Sutrisno AB Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang... Lentera,” 2022.
- [15] E. Setyaningsih, “Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran,” 2023. [Online]. Available: <https://journal.uns.ac.id/ijolii>
- [16] P. Sibuea *et al.*, “Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”.
- [17] T. Sobri, D. Meilantika, M. Asia, J. A. Jend Yani No, A. Tanjung Baru, and S. Selatan Korespondensi, “Hal. 53-62 Marissa 1 , Taufik Sobri 2 , Dian Meilantika 3 Jurnal Teknik Informatika Mahakarya,” 2022.
- [18] R. Guines Purnasiwi and M. P. Kurniawan, “DENGAN TEKNIK MASKING,” *Jurnal Ilmiah DASI*, vol. 14, pp. 54–57, 2013.
- [19] R. Aryobimo Simanjuntak, “STUDI PENERAPAN ANIMASI DAN MOTION GRAPHIC DALAM MENINGKATKAN KUALITAS IKLAN DIGITAL.” [Online]. Available: <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit>
- [20] F. Yunita, “PERANCANGAN 1 DESAIN INTERIOR KAMAR MENGGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP DAN 3D BLENDER”.
- [21] P. Saymote and P. Ashok Saymote, “Google Sketch up: A Powerful Tool for 3d Mapping and Modeling,” *International Journal of Computer Application and Engineering Technology*, vol. 5, pp. 377–382, 2016, [Online]. Available: www.ijcaet.net

- [22] R. Roedavan, B. Pudjoatmodjo, and A. Putri Sujana, "MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)", doi: 10.13140/RG.2.2.16273.92006.
- [23] C. A. Sari *et al.*, "Membangun Media Pembelajaran Animasi 3D dengan Plotagon untuk Guru SMA-SMK," *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*), vol. 2, no. 2, pp. 73–80, 2023, doi: 10.12487/JNPMIK.v1i1.xxxxx.
- [24] I. Santika, A. Wintoro, S. Mulyaningsih, M. Rahman, and A. Karim, "PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS TIK BERUPA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN STORYBOARD," *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, vol. 4, no. Juni, pp. 292–306, 2024.
- [25] B. Muqdamien, D. Puji Raraswaty, and U. Sultan Maulana Hasanuddin Banten, "TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT (R&D) ALAT PERAGA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS DAN MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN 1*," *Jurnal*, vol. 6, no. 1, 2021.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Surat Keputusan Pembimbing Skripsi


KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-2957/Un.001/TKKP.07/04/2024

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Km.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.

KESATU : Menunjukkan Saudara :
Mursyidin, M.T.

Untuk membimbing Skripsi

Nama : Rizky Al Kautsar
NIM : 190212055
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Animasi Perancangan Desain Interior Bangunan Menggunakan Software Sketchup Berbasis Video Interaktif

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 02 April 2024




Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta.
2. Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.



LAMPIRAN 2: Lembar Hasil Penilaian Ahli Media I

KUISIONER PENGUJIAN ANIMASI PERANCANGAN DESIGN INTERIOR BANGUNAN MENGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP BEBASIS VIDEO INTERAKTIF KEPADA AHLI MEDIA

Nama Penguji : Baihaqi, M.T.
 NIP : 198802212022031001
 Instansi : Prodi PTE FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Setelah menjalankan media pembelajaran, isilah data data yang berada dikolom ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) untuk semua jawaban yang menurut anda paling tepat.

Bobot Penilaian :

5 = Sangat setuju

2 = Kurang Setuju

4 = Setuju

1 = Tidak setuju

3 = Cukup setuju

| NO | PERNYATAAN | BOBOT NILAI | | | | |
|----|--|-------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Desain atau tampilan animasi interaktif terlihat menarik | | | | | ✓ |
| 2 | Apakah Warna desain pada animasi sangat cocok | | | | | ✓ |
| 3 | Penggunaan huruf pada animasi interaktif ini mudah dilihat | | | | ✓ | |
| 4 | Apakah Tampilan yang digunakan telah sesuai | | | | | ✓ |
| 5 | Penambahan logo pada media tidak mengganggu | | | | | ✓ |
| 6 | Menggunakan background.komposisi desain dan warna serta font yang sesuai | | | | | ✓ |
| 7 | Dapat digunakan sebagai animasi interaktif desain bangunan rumah | | | | ✓ | |
| 8 | Daya tarik animasi interaktif untuk pengguna, | | | | | ✓ |
| 9 | Apakah hasil gambar desain interior bangunan terlihat sangat jelas. | | | | | ✓ |
| 10 | Ketepatan penggunaan tombol navigasi | | | | ✓ | |

Saran dari penguji materi :

Goodch bagus.
Saran tambahkan beberapa tipe desain rumah sebagai pilihan dengan bentuk, warna, dan tipe yang berbeda.
Tambah deskripsi tiap desain rumahnya.
Profil tambahkan fakultas dan universitas.
Tunjukkan hasil penambahannya.

Kesimpulan setelah mengisi form penilaian :

Media pembelajaran ini dapat :

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 6 Agustus 2024

Ahli media


(Baihaqi M.T.)

NIP/NIDN. 198002212022031001

LAMPIRAN 2: Lembar Hasil Penilaian Ahli Media II

KUISIONER PENGUJIAN ANIMASI PERANCANGAN DESIGN INTERIOR BANGUNAN MENGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP BEBASIS VIDEO INTERAKTIF KEPADA AHLI MEDIA

Nama Penguji : Nurrizqa, S.Pd., M.T,

NIP : 1330049702

Instansi : UIN Ar-Raniry

Setelah menjalankan media pembelajaran, isilah data data yang berada dikolom ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) untuk semua jawaban yang menurut anda paling tepat.

Bobot Penilaian :

5 = Sangat setuju

2 = Kurang Setuju

4 = Setuju

1 = Tidak setuju

3 = Cukup setuju

| NO | PERNYATAAN | BOBOT NILAI | | | | |
|----|--|-------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Desain atau tampilan animasi interaktif terlihat menarik | | v | | | |
| 2 | Apakah Warna desain pada animasi sangat cocok | | | v | | |
| 3 | Penggunaan huruf pada animasi interaktif ini mudah dilihat | | v | | | |
| 4 | Apakah Tampilan yang digunakan telah sesuai | | v | | | |
| 5 | Penambahan logo pada media tidak mengganggu | | | | v | |
| 6 | Menggunakan background.komposisi desain dan warna serta font yang sesuai | | v | | | |
| 7 | Dapat digunakan sebagai animasi interaktif desain bangunan rumah | | v | | | |
| 8 | Daya tarik animasi interaktif untuk pengguna, | | v | | | |
| 9 | Apakah hasil gambar desain interior bangunan terlihat sangat jelas. | | v | | | |
| 10 | Ketepatan penggunaan tombol navigasi | | v | | | |

Saran dari penguji materi :

Sesuaikan isi apk dengan tujuan dan manfaatnya, model 3d harus bisa ditambah sesuai desain yang diinginkan user, 3d bisa dikontrol oleh user.

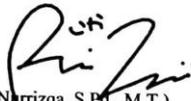
Kesimpulan setelah mengisi form penilaian :

Media pembelajaran ini dapat :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 6 Agustus 2024

Ahli media,



(Nurriqza, S.Pd., M.T.)

NIP/NIDN. 1330049702

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Rizky Al-Kautsar
Tempat/Tanggal lahir : Idi Rayeuk/ 06 Agustus 2001
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Alamat Rumah : Idi Rayeuk
Telp/HP : 082277234138
E-Mail institusi : 190212055@student.ar-raniry.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN

Madrasah Ibtidaiyah : Min 24 Aceh Timur
Sekolah Menengah Pertama : SMP S Babussalam
Sekolah Menengah Kejuruan : SMKS Terpadu Babussalam
Perguruan Tinggi : Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Fakultas/Program Studi : Tarbiyah Dan Keguruan/ Pendidikan Teknologi Informasi

RIWAYAT KELUARGA

Nama Ayah : Mulyadi Nur
Nama Ibu : Mursyidah
Pekerjaan Ayah : -
Pekerjaan Ibu : -
Alamat Lengkap : Idi Rayeuk, Tanoh Anoe, Kab. Aceh Timur.