p-ISSN: 2620-3383
e-ISSN: 2528-6544

Interior Design Alphabet Incubator 3.0 Based on Planner 5D

I Komang Mertayasa[1]
Untung Rahardja[2]
Marviola Hardini[3]
Eka Purnama Harahap[4]

Universitas Raharja
Modern, Jl. Jenderal Sudirman No.40, Cikokol, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten 15117
E-mail: komang@raharja.info [1]; untung@raharja.info [2]; marviola@rahara.info [3]; ekapurnamaharahap@raharja.info [4]

Notifikasi Penulis
09 Januari 2023
Akhir Revisi
19 Januari 2023
Terbit
17 Juni 2023

Mertayasa, I. K., Rahardja, U., Hardini, M., & Harahap, E. P. (2023). Interior Design Alphabet Incubator 3.0 Based on Planner 5D. *Technomedia Journal*, *8*(1).

https://doi.org/10.33050/tmj.v8i1.1982

ABSTRAK

Membuat desain interior ruangan 3D membutuhkan proses yang panjang. Proses desain memainkan peran vital dalam menciptakan desain interior 3D yang cukup bagus. Dalam pengerjaan desain interior, permasalahan yang dihadapi adalah kapasitas ruangan dan tata letak objek yang akan ditempatkan. Maka dari itu, desain interior 3D dapat dilihat dari kualitasnya dan menarik bagi yang melihatnya. Terdapat permasalahan pada desain interior 3D yaitu objek terkunci, perlu beralih ke akun prabayar atau premium, tekstur yang terbatas saat menambahkan gambar dari perangkat, kapasitas ruang, dan tata letak objek. Penelitian ini membahas tentang bagaimana penggunaan aplikasi 5D planner dalam desain interior 3D yang berkaitan dengan prinsip dasar interior sederhana, sehingga peneliti mengolah aplikasi Planner 5D dalam desain interior 3D dan metode menggambar konvensional di ruang inkubator alfabet. Namun, penggambaran dilakukan dalam tiga tahap dalam pembuatan desain interior ini. Yaitu penataan 3D yang dibagi menjadi tiga area yaitu bidang objek dan pengaturan sudut pandang menggunakan aplikasi 5D planner. Metode yang digunakan adalah metode observasi dan metode kualitatif, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan lingkungan yang lapang yang diharapkan dapat mendorong interaksi antara dewan mahasiswa dan fakultas dan perspektif pemikiran yang luas dan luhur dalam desain interior 3D ini. Hasil desain interior terminal adalah sebagai berikut. Plan dapat membantu dan memberikan solusi atas berbagai masalah. Mereka terletak di dalam Desain Interior Inkubator Alfabet.

I Komang Mertayasa[1],Untung Rahardja[2], Marviola Hardini[3], Eka Purnama Harahap[4]
Karya ini berlisensi di bawah Creative Commons Attribution 4.0 (CC BY 4.0)

p-ISSN: 2620-3383
e-ISSN: 2528-6544

Kata kunci :Planner 5D, Desain Interior 3D, Interio

ABSTRACT

Making a 3D room interior design takes a long process. The design process plays a vital role in creating a pretty good 3D interior design. In working on interior design, the problems encountered are the capacity in the room and the layout of the objects to be placed. And therefore, the 3D interior design can be seen from the quality and is attractive to the viewer. There are problems in 3D interior design, namely locked objects, requiring switching to a prepaid or premium account, limited textures when adding images from the device, space capacity, and object layout. This study discusses how to use the 5D planner application in 3D interior design, which is related to the basic principles of simple interiors, so the researchers treated the Planner 5D application in 3D interior design and conventional drawing methods in the alphabet incubator room. However, the drawing is carried out in three stages in making this interior design. Namely, the 3D arrangement is divided into three areas: the object plane and adjusting the point of view using the 5D planner application. The method used is the observation method and the qualitative method, the purpose of this research is to create a spacious environment that is expected to encourage interaction between the student council and faculty and a broad and noble perspective of thinking in this 3D interior design. The results of the terminal interior design are as follows. Plans can help and provide solutions to various problems. They are located inside the Alphabet Incubator Interior Design.

Keywords: Planner 5D, Interior Design, Interior

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini, perkembangan teknologi semakin berkembang pesat dan menciptakan banyak peluang kerja, terutama di bidang desain ini, di mana kami dapat mempresentasikan apa yang telah kami kerjakan selama berhari-hari untuk dilihat semua orang [1]. Saat ini, dengan adanya media desain, orang dapat dengan cepat membuat atau mendesain interior tanpa menggambar di atas kertas [2]. Aplikasi ini membuktikan bahwa teknologi saat ini berkembang dengan baik dan dapat diubah dengan realita yang ada [3]. Menyajikan suatu desain interior, maka diperlukan suatu desain yang salah satunya menggunakan aplikasi 5D planner, sehingga dapat dilihat oleh banyak orang dari berbagai sudut [4]. Persentase perkembangan teknologi memang semakin pesat, terutama pada perkembangan desain 3D, dimana desain 3D sudah populer di kalangan masyarakat [5]. Desain 3D membuat desain interior pada bangunan rumah dan lainnya [6]. Pengguna desain interior telah memperhatikan berbagai ekstrinsik kebersihan, keamanan, kenyamanan sebagai standar kebutuhan sosialisasi penghuni [7]. Menyajikan suatu desain interior, maka diperlukan suatu desain yang salah satunya menggunakan aplikasi 5D planner agar dapat dilihat oleh banyak orang dari berbagai sudut [8].

p-ISSN: 2620-3383
e-ISSN: 2528-6544

Desain 3D merupakan teknologi yang sangat populer saat ini. Dengan animasi 3D, Anda dapat melihat dengan bebas [9]. Artinya, Anda bisa melihat dari atas, dari samping, bahkan di dalam ruangan sekaligus [10]. Setelah hal-hal tersebut dijelaskan, muncul permasalahan dalam perancangan interior 3D ini yaitu objek objek yang terkunci, tekstur yang terbatas saat menambahkan gambar dari perangkat, kapasitas ruangan, dan tata letak objek [11]. Penelitian ini membahas bagaimana merancang sebuah interior secara 3D dengan menyelidiki langsung konsep sebuah ruangan [12]. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan di iOS, dengan metode analisis dan terjun langsung [13]. Dua cara dianggap cukup untuk mendesain interior 3D [14]. Setelah hal-hal tersebut dijelaskan, muncul permasalahan dalam perancangan interior 3D ini yaitu objek objek yang terkunci, tekstur yang terbatas saat menambahkan gambar dari perangkat, kapasitas ruangan, dan tata letak objek [15]. Salah satu penyebab ketidaknyamanan adalah fasilitas penunjang belajar yang tidak tertata dengan rapi sehingga mengganggu fokus pada proses pembelajaran [16].

Kumpulan lima penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh penulis dengan kajian pustaka dengan konsep meliputi observasi dan kualitatif [17]. Hasil kajian menyimpulkan bahwa desain interior merupakan bukti keberlanjutan dalam pendidikan dan berperan penting sebagai ruang yang mewadahi aktivitas siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan fokus pada proses pembelajaran [18]. Dalam pembuatan desain interior 3D diperlukan studi literatur tentang desain interior 3D sebagai salah satu metode yang diterapkan sehingga akan dilakukan penelitian [19]. Terdapat lima literature review yang berhubungan dengan penelitian ini, sehingga referensi ini disertakan dalam penelitian: Berdasarkan latar belakang diatas, maka dibuatlah desain interior 3D [20]. Desain ini untuk promosi ruang inkubator alfabet [21]. Saya berharap hasil review mengenai desain interior 3D ini akan mempengaruhi kenyamanan sirkulasi mahasiswa [22]. Dan juga diharapkan ulasan ini dapat dijadikan sebagai ilustrasi atau contoh pertimbangan bagi desainer interior dalam membuat desain interior 3D [23].

Meski sudah banyak perkembangan dan imajinasi di bidang desain interior dengan menggunakan aplikasi 5D planner, namun minat para desainer masih jarang [24]. Hal ini dibuktikan dengan hasil akhir pembuatan desain interior 3D pada ruang inkubator alfabet [25]. Diharapkan mendapatkan ruang inkubator alfabet dalam bentuk 3D, dan mahasiswa mengenal ruang inkubator ini [26]. Sehingga melalui pembuatan model desain interior dari ruangan 3D ini dapat dijadikan modul presentasi untuk presentasi ruang inkubator kepada seluruh mahasiswa Universitas Raharja [27].

PERMASALAHAN

Pembuatan desain interior 3D yaitu dengan metode observasi dan analisis [28]. Pada bagian ini ditunjukkan bahwa setiap orang memahami apa yang terjadi dalam desain interior [29]. Menginformasikan alat apa saja yang akan digunakan untuk membuat desain interior 3D [30]. Tampilan juga dibuat dari desain interior 3D ini yang sangat mengesankan dan artistik untuk menarik hati orang-orang yang melihat desain interior 3D. Membuat desain interior 3D memang sangat rumit karena cukup rumit untuk memasukkan objek/objek ke dalam ruangan dan menambahkan tata letak objek/objek yang ingin Anda atur. Pembuatan desain 3D membutuhkan banyak waktu untuk melakukan pembuatan desain interior 3D.

Desain interior mengacu pada cara menata ruang atau partisi tanpa mengabaikan faktor

p-ISSN: 2620-3383
e-ISSN: 2528-6544

estetika dalam pengalaman dan penelitian untuk memenuhi kenyamanan, keamanan, dan kebutuhan fisik dan spiritual pengguna. Kertas adalah sejenis intuisi dan imajinasi, yang menambahkan dimensi kreatif pada proses desain yang dioptimalkan. Desain interior juga memainkan peran penting dalam tata letak ruangan. Strukturnya juga membutuhkan banyak kreativitas. Sebagai peran penting dekorasi tempat, desain interior juga penting dalam industri konstruksi.

Lingkungan memfasilitasi pemahaman dan pembelajaran. Perhatian khusus diberikan pada lingkungan kampus karena mempertimbangkan kesempatan belajar mengajar bagi mahasiswa, yang dianggap lebih kompleks dan beragam daripada pengalaman belajar dengan tingkat pendidikan yang lebih rendah. Ruang Inkubator Alfabet memungkinkan proses pembelajaran untuk dibawa pulang dan mendukung apa yang dipelajari. Dibandingkan dengan ruang interaktif yang memberikan informasi untuk membantu siswa belajar, ruang memiliki dimensi fisik dan sosial. Karakteristik sosial mengacu pada kebutuhan privasi, fokus, dan kemudahan komunikasi. Sebaliknya, karakteristik fisik mengacu pada ciri fisik ruangan yang mendukung kenyamanan dan keindahan ruangan.

Gambar 1. Ruang Inkubator Alfabet 3.0

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi ini memainkan peran penting dalam mendesain ruangan dan mempelajari objek dan fitur dalam aplikasi perencana 5D. Konsep yang digunakan penulis menjadi dasar dalam pembuatan ruang 3D. Dalam perancangan, metode yang digunakan adalah metode observasi yang memberikan gambaran rinci tentang suatu ruangan dalam keadaan saat ini. Proses ini dibagi menjadi dua bagian: metode observasi dan metode kualitatif. Bagian direct viewing adalah penelitian yang melihat langsung ke ruangan yang ingin didesain, kemudian image viewing adalah melihat ruang yang digambarkan oleh pemiliknya.

A. Metode observasi

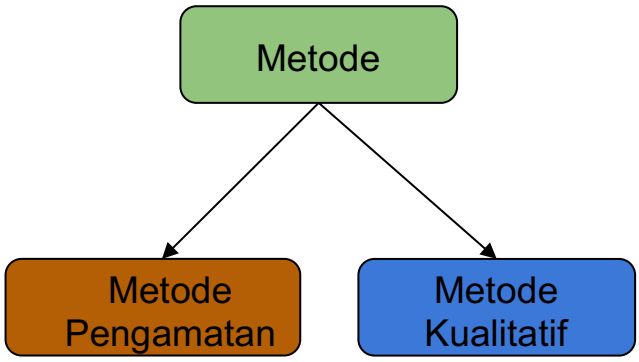
Metode observasinya adalah mengamati secara langsung kuda segi lima di ruangan yang tidak aktif. Dengan menggunakan metode observasi, akan diperoleh analisis yang kuat dan data yang akurat. Melakukan peninjauan langsung terhadap kondisi ruangan sehingga dapat melakukan penilaian secara menyeluruh terhadap ruangan lain dalam ruangan yang sama.

B. Metode kualitatif

Metode kualitatif dapat dianalisis dengan menganalisis ruangan yang ingin dirancang, sehingga mengetahui sudut ruangan dalam membuat desain interior 3D memberikan analisis yang sangat baik. Proses desain dilakukan secara alami, alami

p-ISSN: 2620-3383
e-ISSN: 2528-6544

sesuai dengan kondisi objektif tapak, tanpa ada operasi, dan jenis data yang dikumpulkan, terutama data berkualitas. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan studi literatur sehingga mampu memberikan gambaran tentang desain interior dan sebagai dasar pengembangan lebih lanjut dalam mendesain struktur.



Gambar 2. Research Method

Pembuatan desain interior 3D membutuhkan 3 (tiga) tahapan yang perlu digunakan dalam pembuatan desain interior. Maka dalam proses desain interior 3D, beberapa metode bisa digunakan. Langkah pertama yang digunakan dalam desain interior dalam metode observasi ini adalah melihat secara langsung ruangan yang ingin dirancang. Tahap selanjutnya adalah metode kualitatif yang menganalisa ruangan yang ingin dirancang untuk mendapatkan analisa yang sangat akurat untuk mengetahui sudut ruangan dalam perancangan interior. Konsep perancangan juga mempertimbangkan aktivitas dan kebutuhan ruang bagi dosen dan mahasiswa di lima ruangan terpilih, yaitu: 1) Ruang Alfabet Inkubator Futuristik, 2) Ruang Inkubator Alfabet Rainforest, 3) Ruang Alfabet Inkubator Galaxy, 4) Ruang Inkubator Alfabet Sea World. Dan 5) Cloud inkubator Space Alphabet. Penerapan desain interior pada ruangan modern dan natural menggunakan metode observasi dan kualitatif.

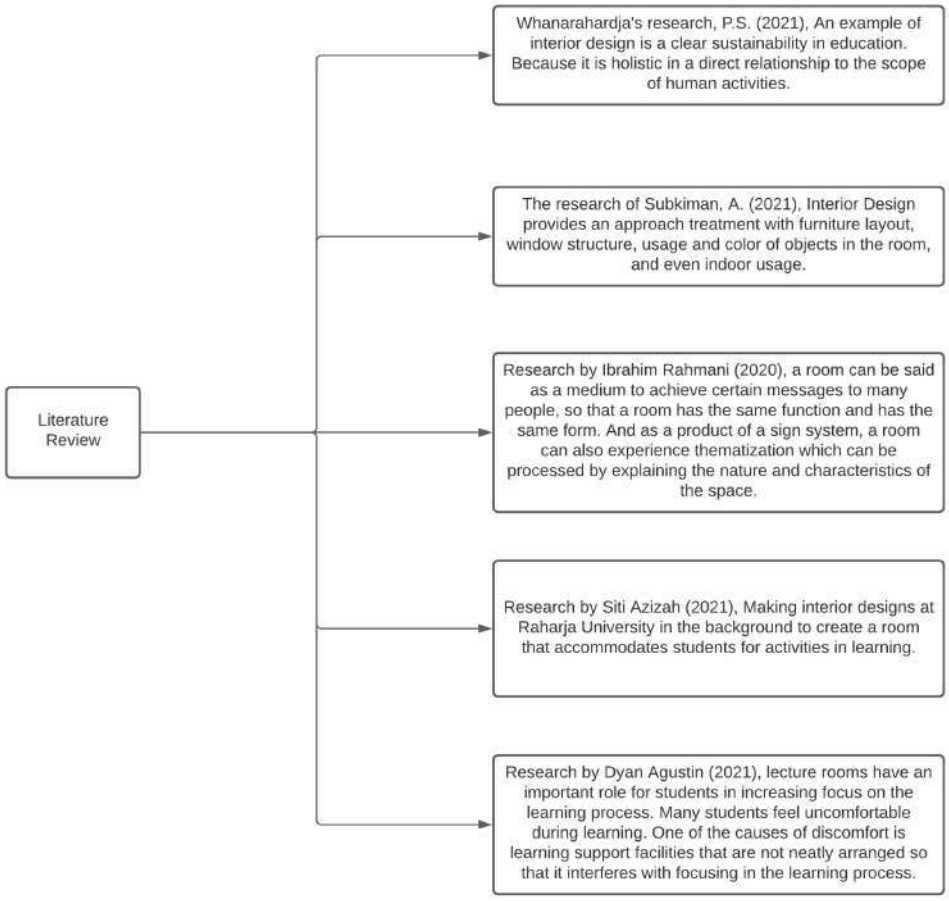
HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memulai mendesain interior, perlu mempertimbangkan konsep yang perlu dibuat dan memperhatikan setiap lokasi. Interior bangunan mempengaruhi integritas desain secara keseluruhan dan merupakan pertimbangan penting. Perancangan meliputi tata letak, pemilihan material, pemilihan furniture, peralatan, dan aksesoris. Perencanaan arsitektur dan desain perpustakaan yang cermat sangat penting untuk mendukung semua kegiatan perpustakaan. Oleh karena itu, gedung inkubator alfabet 3.0 harus ditempatkan secara strategis untuk kenyamanan dosen dan mahasiswa. Salah memilih lokasi dalam desain akan menimbulkan masalah baru dan kurang menarik bagi pengunjung.

Konsep desain harus didasarkan pada kebutuhan pengguna dan karakteristik teknis properti. Konsep desain ini nantinya akan tercermin dalam konsep desain interior mikro. Ingat, konsep ini merupakan tujuan, yang dapat memecahkan masalah. Detail furnitur dan aksesoris mewakili karakteristik ruangan yang diperhatikan oleh pengguna dan didesain untuk menarik minat pengunjung. Konsep relaksasi mandiri mendukung tindakan pengguna, dan relaksasi

p-ISSN: 2620-3383
e-ISSN: 2528-6544

mandiri diusulkan sebagai solusi untuk masalah desain ruangan.



Gambar 3. Logo iLearning Journal Center (iJC)

No	Writer	Year	Title	Findings
1	Whanarahardja's research, P.S.	2021	Desain interior	Contoh desain interior adalah keberlanjutan dalam pendidikan karena bersifat holistik dan berhubungan langsung dengan ruang lingkup aktivitas manusia
2	Subkiman, A.	2021	Desain interior	Desain Interior memberikan perlakuan pendekatan dengan tata letak furnitur, struktur jendela, penggunaan dan warna objek di dalam ruangan,

p-ISSN: 2620-3383
e-ISSN: 2528-6544

				bahkan penggunaan di dalam ruangan
3	Ibrahim Rahmani	2020	Fungsi ruangan	sebuah ruangan dapat dikatakan sebagai media untuk menyampaikan pesan tertentu kepada banyak orang sehingga sebuah ruangan memiliki fungsi yang sama dan memiliki bentuk yang sama. Dan sebagai produk dari sistem tanda, sebuah ruang juga dapat mengalami tematisasi, yang dapat diolah dengan menjelaskan sifat dan karakteristik ruang tersebut.
4	Siti Azizah	2021	Desain Interior di Universitas Raharja	Pembuatan desain interior di Universitas Raharja dilatarbelakangi untuk menciptakan ruangan yang mewadahi mahasiswa untuk beraktivitas dalam belajar
5	Dyan Agustin	2021	Ruang Kuliah	menunjukkan bahwa ruang kuliah memiliki peran penting dalam meningkatkan fokus pada proses pembelajaran. Banyak siswa yang merasa tidak nyaman selama pembelajaran. Salah satu penyebab ketidaknyamanan adalah fasilitas pendukung pembelajaran yang tidak tertata rapi sehingga mengganggu

p-ISSN: 2620-3383
e-ISSN: 2528-6544

				fokus pada proses pembelajaran

Sebelum memulai mendesain interior, perlu mempertimbangkan konsep yang perlu dibuat dan memperhatikan setiap lokasi. Interior bangunan mempengaruhi integritas desain secara keseluruhan dan merupakan pertimbangan penting. Perancangan meliputi tata letak, pemilihan material, pemilihan furniture, peralatan, dan aksesoris. Perencanaan arsitektur dan desain perpustakaan yang cermat sangat penting untuk mendukung semua kegiatan perpustakaan. Oleh karena itu, gedung inkubator alfabet 3.0 harus ditempatkan secara strategis untuk kenyamanan dosen dan mahasiswa. Salah memilih lokasi dalam desain akan menimbulkan masalah baru dan kurang menarik bagi pengunjung.

Konsep desain harus didasarkan pada kebutuhan pengguna dan karakteristik teknis properti. Konsep desain ini nantinya akan tercermin dalam konsep desain interior mikro. Ingat, konsep ini merupakan tujuan, yang dapat memecahkan masalah. Detail furnitur dan aksesoris mewakili karakteristik ruangan yang diperhatikan oleh pengguna dan didesain untuk menarik minat pengunjung. Konsep relaksasi mandiri mendukung tindakan pengguna, dan relaksasi mandiri diusulkan sebagai solusi untuk masalah desain ruangan

1.1. Analisa masalah

Pembuatan desain interior 3D yaitu dengan metode observasi dan analisis. Pada bagian ini ditunjukkan bahwa setiap orang memahami apa yang terjadi dalam desain interior. Menginformasikan alat apa saja yang akan digunakan untuk membuat desain interior 3D.

Tampilan juga dibuat dari desain interior 3D ini yang sangat mengesankan dan artistik untuk menarik hati orang-orang yang melihat desain interior 3D. Membuat desain interior 3D memang sangat rumit karena cukup rumit untuk memasukkan objek/objek ke dalam ruangan dan menambahkan tata letak objek/objek yang ingin anda atur. Pembuatan desain 3D membutuhkan banyak waktu untuk melakukan pembuatan desain interior 3D.

Desain interior mengacu pada cara menata ruang atau partisi tanpa mengabaikan faktor estetika dalam pengalaman dan penelitian untuk memenuhi kenyamanan, keamanan, dan kebutuhan fisik dan spiritual pengguna. Kertas adalah sejenis intuisi dan imajinasi, yang menambahkan dimensi kreatif pada proses desain yang dioptimalkan. Desain interior juga memainkan peran penting dalam tata letak ruangan. Strukturnya juga membutuhkan banyak kreativitas. Sebagai peran penting dekorasi tempat, desain interior juga penting dalam industri konstruksi.

Lingkungan memfasilitasi pemahaman dan pembelajaran. Perhatian khusus diberikan pada lingkungan kampus karena mempertimbangkan kesempatan belajar mengajar bagi mahasiswa, yang dianggap lebih kompleks dan beragam daripada pengalaman belajar dengan tingkat pendidikan yang lebih rendah. Ruang Inkubator Alfabet memungkinkan proses pembelajaran untuk dibawa pulang dan mendukung apa yang dipelajari. Dibandingkan dengan ruang interaktif yang memberikan informasi untuk membantu siswa belajar, ruang memiliki dimensi fisik dan sosial. Karakteristik sosial mengacu pada kebutuhan privasi, fokus, dan kemudahan komunikasi. Sebaliknya, karakteristik fisik mengacu pada ciri fisik ruangan yang mendukung kenyamanan dan keindahan ruangan.

p-ISSN: 2620-3383
e-ISSN: 2528-6544

Gambar 4. Picture of Alphabet Incubator Room 3.0

1.2. Implementasi

Implementasinya adalah menerapkan proses pembuatan desain 3D yang diambil dari analisis dan pengamatan langsung yang telah dijelaskan sebelumnya. Aplikasi yang digunakan dalam membuat desain ruangan 3D menggunakan aplikasi Planner 5D. Furniture kokoh dan tahan lama. Furnitur harus tahan lama dan mudah dirawat, dirawat, dan diperbaiki sehingga bahan daur ulang atau terbarukan dapat digunakan untuk memperpanjang umurnya. Gunakan bahan yang masih cukup atau langka. Paling baik ditemukan, terutama untuk bahan seperti kayu. Menggunakan bahan baru melalui penemuan baru membuka peluang bahan baku terbarukan, juga dapat diproduksi dengan cepat, murah, dan menerima inovasi seperti bambu. Dan Anda dapat membuat perubahan untuk membuat perubahan menggunakan ruang secara efektif.

Figure.4. Picture of Alphabet Incubator Room 3 from above

1.3. Pengaturan kamera

Sudut pandang kamera sudah sesuai untuk mendapatkan sudut pandang yang diinginkan, sehingga diperlukan sudut pandang yang tepat dalam desain ruang 3D. Dan setelah itu pastikan sudut pandang sudah pada posisi yang benar. Jika sudut pandang tidak sesuai dengan desain ruangan, maka dapat digerakkan dengan dua jari dengan menggeser ke arah yang berlawanan.

p-ISSN: 2620-3383
e-ISSN: 2528-6544

Figure.5. Image of Alphabet Incubator Room 3 from the top corner

Data survei menunjukkan bahwa sebanyak 34 orang (56,7%) responden setuju bahwa area ruang inkubator alfabet 3.0 dapat difungsikan secara bebas. Sebanyak 34 orang (56,7%) menyatakan sangat setuju dengan ketinggian alphabet incubator 3.0 namun tidak meninggalkan kesan overcrowding. Sebanyak 34 orang (56,7%) setuju bahwa alphabet incubator 3.0 cocok digunakan dalam berbagai acara.

1.4. Elemen Ruang

1. **Elemen lantai**

   Lantai merupakan salah satu elemen esensial interior yang merupakan batas bawah interior ruangan. Pondasi memanjang secara horizontal. Perawatan yang diterapkan pada kaki berkisar dari penggunaan dua material berbeda hingga penerapan ketinggian lantai yang berbeda hingga esensi aplikasi-esensi bentuk.

2. **Elemen Dinding**

   Dinding adalah elemen internal yang dapat dibatasi pada ruang interior lokal. Dinding memanjang merupakan area terluas di ruangan. Perawatan dinding harus tepat karena dinding merupakan bagian tengah ruangan. Berbagai bahan dekorasi, bahan bangunan, penerangan, dll.

3. **Elemen Plafon**

   Itu dapat ditempatkan secara horizontal di seberang ruangan. Atap adalah bagian. Orang awam biasanya tidak terlalu memperhatikan desain interior, namun menerapkan berbagai metode yang tepat pada plafon ini dapat membantu mendapatkan hasil yang lebih baik. Perawatan langit-langit dapat mencakup penggunaan bahan, ketinggian, dan bentuk yang berbeda di bagian atas.

4. **Elemen Estetis**

   Interior harus mengandung unsur estetika yang berkaitan dengan prinsip desain, seperti proporsi, dimensi ruang, keseimbangan, keselarasan ruang, dan kesatuan. Dan hal-hal indah seperti keragaman spasial, ritme spasial, aksen spasial, dan alat peraga ruangan.

p-ISSN: 2620-3383
e-ISSN: 2528-6544

5. **Elemen Pembuka**

Pembuka untuk elemen ruangan yaitu jendela, pintu dan lorong. Berkat sirkulasi ini, udara yang baik niscaya akan masuk ke dalam ruangan dan menjadikan interiornya layak huni dan bebas dari polusi.

6. **Elemen Cahaya**

Cahaya adalah elemen internal yang tidak bisa dilupakan. Jika tidak ada cahaya, maka tidak ada yang akan melihatnya. Interior ruangan membutuhkan pencahayaan yang cukup, dan suasana di dalam ruangan tercipta dengan menggunakan pencahayaan yang tepat. Siswa menghabiskan banyak waktu melakukan latihan penglihatan dan menyesuaikan penglihatan mereka dengan menggerakkan kepala ke atas dan ke bawah. Oleh karena itu, interaksi antar unsur pengajaran sangat penting agar memiliki tampilan yang menyenangkan yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pencahayaan adalah salah satu faktor penting dalam menciptakan lingkungan yang efisien yang mendukung proses belajar mengajar. Desain perpaduan cahaya alami dan buatan yang baik menentukan nyaman tidaknya menghasilkan komposisi elemen fisik di dalam ruangan.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari pembuatan "Desain Interior 3D" adalah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan desainer dari segi ukuran, bentuk, objek, luas ruangan. Faktor temperatur udara tidak dibahas disini karena penulis tidak melakukan metode observasi langsung maupun tidak langsung. Bentuk desain yang dibuat dari Planner 5D akan mempengaruhi hasil dan daya tarik bagi yang melihatnya dan mempengaruhi kenyamanan ruangan bagi tamu.

Hasil dari desain interior 3D ini, dimana tujuannya untuk memberikan suasana yang lapang yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran dan pemikiran yang luas dan tinggi serta interaksi mahasiswa dan dewan fakultas. Hal ini dicapai melalui gambaran desain berdasarkan ruang dan fungsinya. Ruang kerja staf dan dewan dosen ditempatkan di belakang ruang REK menggunakan sekat ruangan antara REK dan dewan dosen serta memberikan keleluasaan bagi pegawai, dosen, dan OSIS.

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi ketiga pihak (dosen, pegawai, dan mahasiswa) sebagai gambaran desain ruangan Alphabet Incubator 3.0. Desain ini memberikan nuansa Futuristic, Rainforest, Galaxy, Blue Ocean, Cloud pada ruangan Alphabet Incubator.

Dapat menghasilkan desain interior terminal adalah sebagai berikut. Plan dapat membantu dan memberikan solusi atas berbagai masalah. Mereka terletak di dalam Desain Interior Inkubator Alfabet, Hasil Desain Interior Inkubator Alfabet. Diharapkan menjadi desain interior baru, dan juga hasil perancangan ini diharapkan dapat membuka wawasan siswa. Memberi perhatian lebih, terutama saat mengembangkan Ilmu Pengetahuan Selain estetika itu sendiri, fungsi dan jiwa ruang.

Desain interior adalah desain ruangan yang dilakukan pada tahap pertama, dan bertujuan untuk memberikan informasi tentang bentuk keseluruhan dari desain yang diinginkan sebagai gambar pertama. Desain harus mampu mengekspresikan secara visual karakteristik dari setiap konsep desain sehingga masyarakat umum dapat melihat dan merasakan suasana ruangan sesuai dengan konsep tersebut.

p-ISSN: 2620-3383
e-ISSN: 2528-6544

Format Desain Interior dimaksudkan untuk memberikan informasi yang praktis dan jelas dalam format yang mudah diakses. Kesuksesan karya konsep desain sangat bergantung pada tampilan desain yang mendasari pemikiran kreatif, didukung oleh unsur estetika yang ditujukan untuk menarik daya tarik dan perhatian pengguna.

Presentasi oleh desainer sangat diperlukan untuk mengevaluasi dan mengelola hasil desain interior. Presentasi desain ada di akhir pekerjaan desain. Hal ini penting untuk mengetahui apakah desainer telah berhasil memenuhi keinginan pelanggan sesuai dengan konsep yang diberikan. Hal ini membuat kesalahan dan masukan menjadi bagian penting dari desain interior Anda saat mengerjakan desain Anda selanjutnya.

SARAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada sumber daya yang disediakan oleh Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Raharja, Tangerang, Indonesia, yang telah memberikan kontribusi untuk keberhasilan penelitian ini. Penulis juga berterima kasih kepada Alphabet Incubator Universitas Raharja atas ruang dan dukungan dananya. Dalam penyelidikan ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] P. A. Sunarya, U. Rahardja, L. Sunarya, and M. Hardini, “The Role Of Blockchain As A Security Support For Student Profiles In Technology Education Systems,” *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, vol. 4, no. 2, pp. 203–207, 2020.

[2] A. Subkiman, “Kajian Solusi Desain Interior terhadap Pencahayaan Siang Berlebih pada Bukaan Jendela Lebar Bangunan Berkelanjutan Studi Kasus Gedung KAMPUS PT Dahana Subang”.

[3] I. K. Dewi, “Monograf Rancang Bangun Aplikasi Virtual Reality 3D Berbasis Mobile,” 2022.

[4] E. K. Hadi, “Perancangan Animasi 3D" Remember" dengan Metode Pose to Pose,” *NUANSA INFORMATIKA*, vol. 15, no. 2, pp. 14–20, 2021.

[5] Q. Aini, I. Handayani, and F. H. N. Lestari, “Utilization Of Scientific Publication Media To Improve The Quality Of Scientific Work,” *Aptisi Transactions on Management (ATM)*, vol. 4, no. 1, pp. 1–12, 2020.

[6] I. T. Maghfira *et al.*, “Metode Pose to Pose Untuk Perancangan Animasi 3D Islami ‘Ghibah,’” *Jurnal KomtekInfo*, pp. 49–54, 2022.

[7] S. M. Pamungkas *et al.*, “Pembuatan simulasi perang zaman pertengahan dengan metode pose to pose menggunakan software blender,” *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2021.

[8] N. Lutfiani, F. P. Oganda, C. Lukita, Q. Aini, and U. Rahardja, “Desain dan Metodologi Teknologi Blockchain Untuk Monitoring Manajemen Rantai Pasokan Makanan yang Terdesentralisasi,” *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, vol. 5, no. 1, pp. 18–25, 2020.

[9] R. Refranisa and C. Saputra, “Pengembangan Desain Ruang Kelas dalam Upaya Mendukung Tumbuh Kembang Anak Usia Dini,” *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, pp. 406–410, 2020.

p-ISSN: 2620-3383
e-ISSN: 2528-6544

[10] A. N. Jannah, E. A. Ismaya, and D. Setiawan, "Persepsi Anak Usia 12 Tahun Terhadap Film Animasi Nussa Dan Rara Episode Libur Jangan Lalai Di Desa Klecoregonang Kecamatan Winong Kabupaten Pati," *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, vol. 7, no. 1, 2022.

[11] S. H. Saputra, A. S. Wiguna, and A. E. Budianto, "PROTOTYPE ANIMASI 3D MESIN PERONTOK PADI OTOMATIS UNTUK PRODUKTIFITAS PASCA PANEN PARA PETANI," *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, vol. 2, no. 3, pp. 192–201, 2020.

[12] R. K. Tiku, A. Efendi, and K. Huda, "Perancangan Gedung Pusat Desain Interior di Kota Samarinda," *Jurnal Totem: Architecture, Environment, Region and Local Wisdom*, vol. 2, no. 1, pp. 41–54, 2021.

[13] E. Sutiono, I. N. S. Degeng, and H. Praherdiono, "Pengembangan Media Tiga Dimensi Untuk Mengkonstruksi Keterampilan Memanipulasi Siswa Vokasi," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 4, no. 3, pp. 233–241, 2021.

[14] R. Hardjosubroto, U. Rahardja, N. A. Santoso, and W. Yestina, "Penggalangan Dana Digital Untuk Yayasan Disabilitas Melalui Produk UMKM Di Era 4.0," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2020.

[15] S. Esabella and M. Syukur, "Pengembangan Aplikasi Edukasi Animasi 3D Huruf Hijaiyah Berbasis Android," *MULTINETICS*, vol. 8, no. 2, pp. 115–121, 2022.

[16] R. E. Santoso, F. P. Oganda, E. P. Harahap, and N. I. Permadi, "Pemanfaatan Penggunaan Hyperlocal Marketing bagi Startup Bidang Kuliner di Tangerang," *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, vol. 2, no. 2, pp. 60–65, 2021.

[17] P. Nur Kamila and W. Sejati, "Karya ini berlisensi di bawah Creative Commons Attribution 4.0 (CC BY 4.0) Perencanaan Drainase Dengan Konsep Zero Delta Run Off Pada Perumahan Permata Puri Cibubur," *Technomedia Journal (TMJ)*, vol. 8, pp. 2528–6544, 2023, doi: 10.33050/tmj.v8i1.

[18] I. Hidayat and F. O. S. Dewi, "Effect of Liquidity, Leverage, and Working Capital Turn on Profitability," *APTISI Transactions on Management (ATM)*, vol. 7, no. 1, pp. 60–68, Feb. 2022, doi: 10.33050/atm.v7i1.1832.

[19] L. K. Choi, A. S. Panjaitan, and D. Apriliasari, "The Effectiveness of Business Intelligence Management Implementation in Industry 4.0," *Startupreneur Business Digital (SABDA Journal)*, vol. 1, no. 2, pp. 115–125, Sep. 2022, doi: 10.34306/sabda.v1i2.106.

[20] R. N. Syafroni, "Field of Meaning Theory in Celebgram Endorsement Product Captions," *ADI Journal on Recent Innovation (AJRI)*, vol. 4, no. 2, pp. 172–183, Jan. 2023, doi: 10.34306/ajri.v4i2.868.

[21] D. S. S. Wuisan and T. Mariyanti, "Analisa Peran Triple Helik dalam Mengatasi Tantangan Pendidikan di Era Industri 4.0," *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 123–132, Jan. 2023, doi: 10.34306/mentari.v1i2.258.

[22] Anggy Giri Prawiyogi and Aang Solahudin Anwar, "Perkembangan Internet of Things (IoT) pada Sektor Energi : Sistematik Literatur Review," *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 187–197, Jan. 2023,

p-ISSN: 2620-3383
e-ISSN: 2528-6544

doi: 10.34306/mentari.v1i2.254.

[23] V. Melinda and A. E. Widjaja, "Virtual Reality Applications in Education," *International Transactions on Education Technology (ITEE)*, vol. 1, no. 1, pp. 68–72, 2022.

[24] N. Lutfiani, P. A. Sunarya, S. Millah, and S. Aulia Anjani, "Penerapan Gamifikasi Blockchain dalam Pendidikan iLearning," *Technomedia Journal*, vol. 7, no. 3, pp. 399–407, Dec. 2022, doi: 10.33050/tmj.v7i3.1958.

[25] A. Singh Bist, "The Importance of Building a Digital Business Startup in College," *Startupreneur Bisnis Digital (SABDA*, vol. 2, no. 1, 2023, doi: 10.34306/sabda.

[26] K. Arora, M. Faisal, and I. Artikel, "The Use of Data Science in Digital Marketing Techniques: Work Programs, Performance Sequences and Methods," *Startupreneur Business Digital (SABDA)*, vol. 1, no. 1, 2022, doi: 10.34306/s.

[27] D. S. Wuisan and T. Handra, "Maximizing Online Marketing Strategy with Digital Advertising," *Startupreneur Bisnis Digital (SABDA*, vol. 2, no. 1, 2023, doi: 10.34306/sabda.v2i1.275.

[28] A. Pratama and A. Wijaya, "Implementasi Sistem Good Corporate Governance Pada Perangkat Lunak Berbasis Website PT. Pusaka Bumi Transportasi," *Technomedia Journal*, vol. 7, no. 3, pp. 340–353, Dec. 2022, doi: 10.33050/tmj.v7i3.1917.

[29] R. Fetra, T. Pradiani, and Faturrahman, "The Influence of Price, Facilities, and Service Quality on Re-Staying Interest," *ADI Journal on Recent Innovation (AJRI)*, vol. 4, no. 2, pp. 184–193, Jan. 2023, doi: 10.34306/ajri.v4i2.867.

[30] I. Hidayat and P. O. Sutria, "Influence of Determined Tax Load, Tax Planning, and Profitability in Profit Management in The Company Manufacturing The Mining Sector, The Coal Sub Sector Listed on The Indonesia Stock Exchange Year," *APTISI Transactions on Management (ATM)*, vol. 7, no. 1, pp. 79–85, Feb. 2022, doi: 10.33050/atm.v7i1.1833.