

DESAIN TATA RUANG SDN MEJASEM BARAT 03

Diana Melawaty¹, Very Kurnia Bakti²

Email: dianamelal@gmail.com

^{1,2}D3 Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama

Jln. Mataram No. 09 Tegal

Telp/Fax (0283) 352000

Abstrak

SDN Mejasem Baratb 03 yang terletak di Jalan Semanggi 1 Mejasem Barat Kabupaten Tegal merupakan salah satu instansi pendidikan di bawah Departemen Pendidikan. Setiap sekolah khususnya mengenai Desain Eksterior dan Interior pada setiap bangunan hanya sedikit yg bisa mempergunakan fasilitas teknologi dalam konteks Desain Animasi 3 Dimensi sekolah baik itu mengenai gedung, perpustakaan, ruang guru dan lain sebagainya. Desain Tata Ruang SDN Mejasem Barat 03 ini di buat sebagai pengembangan yang menghasilkan Desain Eksterior bangunan. Melihat desain interior tata ruang perpustakaan dan ruang guru dan ruang kepala sekolah yang kurang begitu nyaman dan rapih saat ditempati hal ini akan di kembangkan desain yang lebih bagus lagi dari pihak sekolah maka untuk ini dibuatlah desain interior sesuai dengan kebutuhan yang ada pada instansi tersebut.

Kata Kunci : *Desain, Eksterior, Interior, AutoCAD 2007, Autodesk 3D Max 2009*

1. Pendahuluan

Di dalam dunia teknologi dewasa ini Sistem Informasi sangat di butuhkan untuk menunjang kinerja para pelaku di bidang ilmu pengetahuan salah satu contohnya yaitu dalam lingkungan sekolah. Dari waktu ke waktu Sistem Informasi mengalami kemajuan yang sangat cepat seiring dengan perkembangan ilmu teknologi informasi, dengan berkembangnya teknologi informasi maka para pengguna teknologi semakin mudah untuk memperoleh informasi sesuai dengan kebutuhan. (Amin, 2005:36).

Pada instansi pendidikan, diharapkan dapat memanfaatkan teknologi sebagai solusi dalam pemecahan masalah dan hambatan dalam proses pemberian informasi. Sehingga dapat memperoleh informasi dan hasil yang diharapkan. Dengan adanya sistem pengolahan data yang baik diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat proses pengolahan data

SDN Mejasem Barat 03 yang terletak di Jalan Semanggi 1 Mejasem Barat Kabupaten Tegal merupakan salah satu instansi pendidikan di bawah Departemen Pendidikan. Setiap sekolah khususnya mengenai sistem Desain Tata Ruang pada setiap bangunan hanya sedikit yg bisa mempergunakan fasilitas teknologi dalam konteks *Desain Animasi 3 Dimensi* sekolah

baik itu mengenai gedung, ruang kepala sekolah, perpustakaan dan lain sebagainya.

Penyajian informasi sekolah dalam bentuk *Animasi 3 Dimensi* sangat jarang digunakan dengan konsep menampilkan bangunan dari setiap sudut tempat bisa terlihat dengan jelas. Ini disebabkan sosialisasi pengenalan dalam bentuk *animasi* terhadap masyarakat tentang desain tata ruang *3 Dimensi* sekolah tidak semua bisa membuatnya. Konsep pembuatan *Desain Animasi 3 Dimensi* juga lebih menarik serta sistematis karena objek dibuat dari semua sudut tampilan mulai dari depan, samping dan atas sehingga pada hasil akhir pembuatan akan tampak seperti aslinya. Maka, disini saya membuat sebuah rancangan Desain Tata Ruang SDN Mejasem Barat 03 pada konteks pembuatan Animasi dengan menggunakan *Software AutoCAD 2007* dan *Software Autodesk 2009*.

Atas pertimbangan tersebut, akan dibuat "**Desain Tata Ruang SDN MEJASEM BARAT 03**". Dengan harapan agar Desain ruang kepala sekolah, ruang guru dan ruang perpustakaan yang kurang begitu nyaman dan rapih saat ditempati hal ini akan di kembangkan desain yang lebih bagus lagi dari pihak sekolah dan dapat

membantu dalam mempromosikan secara mudah dipelajari dan di pahami

2. Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini terdapat empat metode penelitian yaitu rencana/planning, analisis, rancangan atau desain, serta implementasi.

Rencana dilakukan untuk memetakan objek yang akan diteliti. Setelah proses perencanaan dilakukan analisis kebutuhan sistem yang dibutuhkan, dan berikut kebutuhan sistem yang dibutuhkan:

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

- *Processor* : *Intel(R) Atom(TM) CPU N2600*
- *RAM* : 2.00 GB
Dilengkapi dengan *Mouse* dan *Microphone*.
- *Handphone OS Android*.

b. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengolahan bahan penelitian adalah sebagai berikut :

- *Sistem Operasi* : *Windows 7, Android*
- *Perancangan* : *Adobe Flash CS5*
- *Desain Gambar* : *Adobe Photoshop CS3*
- *Pengolah Audio* : *Adobe Audition 1.5*

3. Hasil dan Pembahasan

a. Tampilan Awal



Gambar 1. Tampilan awal

b. Tampilan Judul



Gambar 2. Tampilan judul

c. Tampilan Halaman Depan



Gambar 3. Tampilan Halaman depan

d. Tampilan Bangunan kelas



Gambar 4. Tampilan bangunan kelas

- e. Tampilan bangunan kepala sekolah dan ruang guru



Gambar 5. Tampilan bangunan ruang kepala sekolah dan ruang guru

- f. Tampilan Bangunan Ruang perpustakaan, rumah penjaga dan kantin



Gambar 6. Tampilan ruang perpustakaan

- g. Tampilan Ruang Kepala Sekolah yang baru



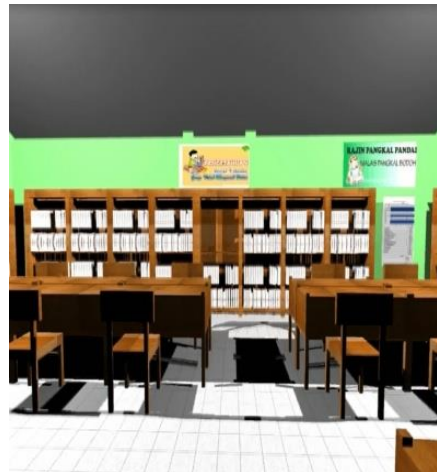
Gambar 7. Ruang kepala sekolah

- h. Tampilan Menu Do'a Tahlil (Arab)



Gambar 8. Tampilan menu doa

- i. Tampilan Ruang Perpustakaan yang baru



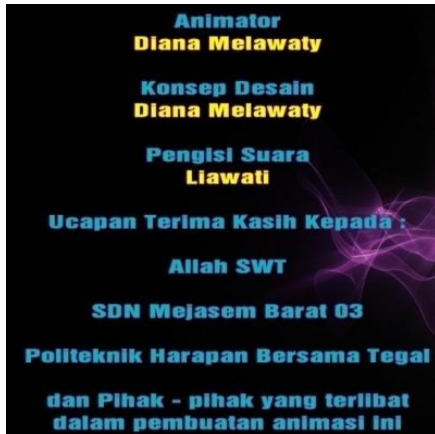
Gambar 9. Ruang perpustakaan

- j. Tampilan Ruang Kelas



Gambar 10. Ruang kelas

k. Tampilan Terimakasih



Gambar 11. Tampilan title penutup

- [3] Hamzah, A. 2007. Objek Realistik 3ds Max. Palembang : Maxicom
- [4] Hendratman, Hendi.2011. The Magic Of 3D Studio Max. Bandung : Informatika Bandung
- [5] Maulana, A. 2010. *Teknik modeling dengan 3D Studio Max*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- [6] Wahana Komputer. 2006. Mendesain Objek 3 Dimensi dengan 3D Studio Max 8. Jakarta : Elek Media Komputindo.

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a) Dari Pembuatan Desain Tata Ruang SDN Mejasem Barat 03 yang merupakan tatanan sebelumnya sudah bagus namun sedikit kurang nyaman, maka dibuatlah desain menggunakan *SoftwareAutoCAD 2007* dan Modeling ggunakan *Software3D Studio Max 2009* untuk dikembangkan lagi oleh pihak sekolah agar seluruh sarana dan prasarana dapa tertata dengan baik dan lebih menarik.
- b) Dengan dibuatnya Desain Tata Ruang SDN Mejasem Barat 03 Masyarakat lebih mengetahui tentang sekolah dan bisa di jadikan median informasi bagi masyarakat.

5. Daftar Pustaka

- [1] Aditya.2008, Cara Cepat Menguasai 3ds Max, Jakarta : Media Kita
- [2] Chandra, Handi. 2002. Membuat Objek 3D Profesional dengan 3ds Max 5. Palembang : Maxicom