

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR PADA**  
**PERPUSTAKAAN POLIMEDIA PSDKU MEDAN**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Oleh  
**MUHAMMAD SYAFRIZAL**  
**NIM: 19152057**

**PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA**  
**MEDAN**  
**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PERANCANGAN DESAIN INTERIOR PADA PERPUSTAKAAN POLIMEDIA PSDKU MEDAN

#### TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

#### Disetujui Oleh :

Ketua Penguji : Murtopo, SE, M.Si  
NIDN. 197205282006041001  
Penguji 1 : Dewantoro Lase, S.Kom, M.Kom.  
NIP. 1984121320190310009

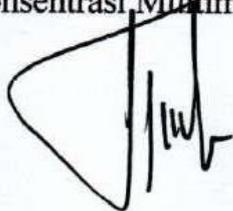


( )  
( )

Medan, 14 Juli 2022

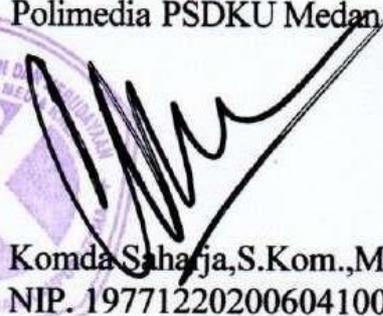
#### Disahkan Oleh :

Koordinator Prodi Desain Grafis  
Konsentrasi Multimedia



Suhendra, ST, M.Kom  
NIP. 198511072019031004

Kepala Unit Pengelola  
Polimedia PSDKU Medan



Komda Sahaja, S.Kom., M.Pd  
NIP. 197712202006041002

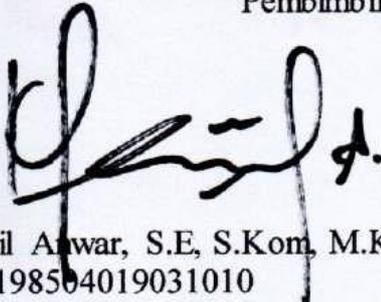
## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Interior Pada Perpustakaan Polimedia  
PSDKU Medan  
Penulis : Muhammad Syafrizal  
NIM : 19152057  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Medan, 12 Juli 2022

Pembimbing 1



Chairil Anwar, S.E, S.Kom, M.Kom.  
NIP.198504019031010

Pembimbing 2



Fitri Evita, S.Pd, M.Sn.  
NIDN. 0025078310

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Desain Grafis Konsentrasi Multimedia



Suhendra, M.Kom  
NIP. 197712202006041002

## **PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Syafrizal  
NIM : 19152057  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022

Dengan Ini Menyatakan Bahwa Tugas Akhir Saya Dengan Judul: Perancangan Desain Interior Pada Perpustakaan Polimedia PSDKU Medan adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Medan, 14 Juli 2021



Muhammad Syafrizal

19152057

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Syafrizal  
NIM : 19152057  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Desain Interior Pada Perpustakaan Polimedia PSDKU Medan.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 14 Juli 2022

Yang menyatakan,



Muhammad Syafrizal

19152057

## **ABSTRAK**

Perancangan interior dibuat untuk dapat menyampaikan atau memberikan informasi baik itu melalui video, gambar maupun animasi dengan memanfaatkan teknologi, yang dijadikan sebagai media promosi. Desain interior salah satu hal yang cukup penting dalam rancangan suatu bangunan/ruangan, khususnya perpustakaan. Perpustakaan perguruan tinggi merupakan salah satu sarana penunjang yang didirikan untuk mendukung kegiatan civitas akademik suatu perguruan tinggi yang memiliki beberapa fungsi diantaranya fungsi edukasi, sumber informasi, riset, rekreasi, publikasi. Desain interior Perpustakaan Polimedia PSDKU Medan dibuat untuk memberikan kepuasan kepada para pemustaka khususnya para peneliti, namun dalam pelaksanaannya masih mengalami hambatan dikarenakan alokasi dana belum dapat terealisasi dengan baik.

**Kata kunci: Perancangan, Desain interior, perpustakaan.**

## **ABSTRACT**

*Interior design is made to be able to convey or provide information either through videos, images or animations by utilizing technology, which is used as a promotional medium. Interior design is one thing that is quite important in the design of a building/room, especially a library. The university library is one of the supporting facilities established to support the activities of the academic community of a university which has several functions including the function of education, information resources, research, recreation, publications. The interior design of the Medan PSDKU Polimedia Library was made to give satisfaction to the users, especially researchers, but in its implementation there are still obstacles because the allocation of funds has not been realized properly.*

**Keywords:** *Design, Interior design, library.*

## **PRAKATA**

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulisan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Masya pada Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
3. Komda Saharja, S.Kom, M.Pd., selaku kepala Unit Pengelola PoliteknikNegeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, M.Kom selaku koordinator Prodi Multimedia.
5. Khairil Anwar SE., S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta motivasi untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Fitri Evita, S.Pd, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta motivasi untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Tuty Maria Natalia Br.Simamora S. I. Pust. Selaku pustakawan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Bapak/Ibu Dosen dan Civitas Akademi Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

9. Secara khusus menyampaikan terimakasih kepada keluarga yang telah mendukung penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Teman-teman Mahasiswa Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif yang memberi dukungan kepada penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 14 Juli 2022

Penulis



Muhammad Syafrizal

NIM: 19152057

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penulisan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II : TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Perancangan .....	5
2.2 Animasi .....	6
2.2.1 Animasi 2D.....	6
2.2.2 Animasi 3D.....	6
2.3 Desain .....	6
2.4 Interior.....	7
2.5 Desain Interior.....	8
2.5.1 <i>Layout</i> /Tata Pada Desain Inteior.....	9
2.5.2 Desain Produk Pada Desain Inteior.....	10
2.5.3 Desain Grafis Pada Desain Inteior .....	11
2.6 Perpustakaan.....	11
2.7 <i>Software</i> Pendukung .....	13
<b>BAB III : METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>17</b>
3.1 Data/Objek Pelaksanaan .....	17
3.1.1 Sejarah Polimedia PSDKU Medan.....	18

3.1.2	Visi dan Misi Polimedia PSDKU Medan.....	18
3.1.3	Struktur Organisasi Polimedia PSDKU Medan .....	19
3.2	Teknik Pengumpulan Data .....	19
3.3	Ruang Lingkup .....	20
3.3.1	Peran Penulis .....	20
3.3.2	Kategori Karya.....	20
3.3.3	Ide Kreatif.....	21
3.4	Langkah kerja .....	21
3.4.1	Pra Produksi .....	21
3.4.2	Produksi.....	22
3.4.3	Pasca Produksi.....	23
3.5	Target Pasar .....	23
<b>BAB IV</b>	<b>: HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>24</b>
4.1	Konsep Karya .....	24
4.1.1	Target Audiens.....	24
4.1.2	Kebutuhan Perangkat.....	24
4.1.3	Jadwal Kerja.....	26
4.2	Tahapan Pembuatan Desain Interior .....	26
4.2.1	Pra-produksi .....	26
4.2.2	Produksi.....	26
4.2.3	Pasca-produksi .....	33
4.3	Hasil dan Penerapannya.....	33
4.3.1	Hasil Karya .....	34
4.3.2	Penerapan Karya.....	34
<b>BAB V</b>	<b>: PENUTUP.....</b>	<b>35</b>
5.1	Kesimpulan .....	35
5.2	Saran.....	36

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4. 1 *Time Schedule*

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Depan Perpustakaan .....	12
Gambar 2.2	Belakang Perpustakaan.....	13
Gambar 2.3	Tampilan <i>software Blender</i> .....	15
Gambar 2.4	Tampilan <i>software Photosop</i> .....	16
Gambar 3.1	Logo Polimedia PSDKU Medan .....	17
Gambar 3.2	Struktur Organisasi Polimedia PSDKU Medan .....	19
Gambar 4.1	Denah Perpustakaan .....	26
Gambar 4.2	<i>Website Cgtrader</i> .....	27
Gambar 4.3	<i>File Asset Propety</i> .....	27
Gambar 4.4	Tampilan Awal <i>Blender</i> .....	28
Gambar 4.5	<i>Asset</i> Ruangn Perkantoran.....	28
Gambar 4.6	Proses Ruangn Perpustakaan .....	29
Gambar 4.8	Proses Ruang Arsip dan Koordinator.....	29
Gambar 4.9	Proses Tempat Sirkulasi .....	30
Gambar 4.10	Proses Rak buku .....	30
Gambar 4.11	Proses Kursi dan Meja 1 .....	31
Gambar 4.12	Proses Kursi dan Meja 2 .....	31
Gambar 4.13	Proses Pintu masuk.....	31
Gambar 4.14	Proses <i>Teksturing</i> .....	32
Gambar 4.15	Proses <i>Rendering</i> .....	32
Gambar 4.16	Proses <i>Editing Compositing</i> .....	33
Gambar 4.17	Proses <i>Exporting</i> .....	33

## LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian ke Perusahaan

Lampiran 2 Surat Balasan Perusahaan

Lampiran 3 Transkrip Wawancara

Lampiran 4 Foto Dokumentasi Kegiatan

Lampiran 5 Buku Bimbingan

Lampiran 6 *Curriculum Vitae/CV*