

Pelatihan *Sketch Up* Untuk Siswa SMKN 5 Pekanbaru

Andrie Herdiansyag*¹, Hendri Silva²

^{1,2,3}Program Studi Desain Interior, Fakultas Teknik, Universitas Lancang Kuning

*Corresponding author e-mail: andrie.elhuron@gmail.com

Submitted: 30 Mei 2023

Accepted: 6 Oktober 2023

DOI: 10.31849/fleksibel.v4i2.14258

Abstrak

Media 3D *Sketch Up* adalah program 3D desain grafis yang tepat digunakan untuk menggambar bangunan berupa 3D face yang dibuat sesuai keadaan di lapangan. Perangkat lunak ini sangat tepat digunakan untuk membuat atau mendesain objek tiga dimensi dengan perbandingan panjang, lebar, maupun tinggi. Pengeditannya lebih mudah dibandingkan bila menggunakan perangkat lunak grafis lain. Selain itu program ini bisa digunakan sebagai media presentasi. Mitra ingin mengadakan Pelatihan atau praktikum kepada siswa/siswi SMKN 5 Pekanbaru khususnya pada jurusan Teknik Gambar Bangunan merupakan siswa/i yang memiliki keterkaitan bidang ilmu dengan prinsip aplikasi *modeling*, diharapkan nantinya dengan kegiatan pengabdian ini akan lebih membantu para siswa/siswi SMKN 5 Pekanbaru dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan dapat menyiapkan diri siswa/i SMK untuk masa yang akan datang.

Kata kunci: Pelatihan, *Sketch Up*, Siswa

Abstract

3D Sketch Up media is a 3D graphic design program that is appropriate for drawing buildings in the form of 3D faces that are made according to conditions in the field. This software is very appropriate to be used to create or design three-dimensional objects with a ratio of length, width, or height. Editing is easier than when using other graphics software. In addition, this program can be used as a media presentation. Partners want to hold training or practicum for students of SMKN 5 Pekanbaru, especially in the Building Engineering major, are students who have a connection with the field of science with the principle of modeling applications, it is hoped that later this service activity will further help students of SMKN 5 Pekanbaru in improving quality of education and can prepare vocational students for the future.

Keywords: Training, *Sketchup*, Student

1. Pendahuluan

Pendahuluan menguraikan latar belakang permasalahan yang diselesaikan, isu-isu yang terkait dengan masalah yg diselesaikan, ulasan penelitan/pengabdian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh peneliti/pengabdi lain yang relevan dengan penelitian/pengabdian yang dilakukan

Google Sketch Up merupakan sebuah program grafis diproduksi oleh *Google* (Djoko Darmawan, 2009: 1). Program ini memberikan hasil utama yang berupa gambar sketsa grafik tiga dimensi. Perangkat lunak ini sangat tepat digunakan untuk membuat atau mendesain objek tiga dimensi dengan perbandingan panjang, lebar, maupun tinggi. Pengeditannya lebih mudah dibandingkan bila menggunakan perangkat lunak grafis lain. *Sketch Up* merupakan salah satu aplikasi program *computer* yang dimanfaatkan oleh banyak pihak untuk membantu para perancang baik arsitek, desainer interior, jasa konstruksi dan bidang jasa permodelan untuk dapat memudahkan dalam proses perancangan.

Seiring perkembangan dunia pendidikan saat ini serta dukungan pemerintah terhadap kemajuan dunia pendidikan maka dalam hal ini Kemendikbud mengembangkan program terhadap dunia pendidikan khususnya SMK yang tercantum pada program “SMK Pusat Keunggulan” yang memuat beberapa program diantaranya penguatan SDM pada aspek *Soft Skill* dan *Hard Skill*, pembelajaran kompetensi siap kerja yang berkarakter melalui pembelajaran, berorientasi kepada penguatan kompetensi sesuai dengan kebutuhan tenaga kerja, penguatan aspek praktik, manajemen sekolah berbasis data, pendampingan oleh perguruan tinggi dan sinergi antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah. Dengan melihat tantangan dan kesempatan yang ada maka sudah saatnya sekolah mempersiapkan anak didiknya untuk mampu berkompetisi sesuai dengan permintaan dunia kerja.

Jika dilihat padapenerapan kurikulum SMK yang ada di Riau saat ini khusus pada mata pelajaran modeling masih berbasis kepada program computer 2D, sementara pada proses desain yang berkelanjutan dituntut tidak hanya bersifat 2D saja. Hal ini sejalan dengan tuntutan dunia kerja saat ini yang lebih kompleks sehingga siswa membutuhkan program 3D guna mampu meningkatkan pemahaman serta kreatifitas siswa di dalam proses pembelajaran. Dan salah satu media yang disukai siswa/i adalah media 3D, dimana siswa/i nantinya dapat mengetahui bentuk dari apa yang akan dikerjakan.

Maka tim pengabdian dalam hal ni memberikan pelatihan kepada siswa SMKN 5 Pekanbaru sebagai sasaran utama di dunia pendidikan utntuk meningkatkan pemahaman siswa SMK yang mampu bersaing nantinya di dalam dunia kerja.

2. Metode

Metode hendaknya menguraikan cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Contoh metode : a) Pendidikan Masyarakat, misalnya penyuluhan yang bertujuan meningkatkan pemahaman serta kesadaran, b) Difusi Ipteks, misalnya kegiatan yang menghasilkan produk bagi kelompok sasaran, c) Pelatihan, misalnya kegiatan yang disertai dengan demonstrasi atau percontohan untuk menghasilkan keterampilan tertentu, d) Mediasi, misalnya kegiatan yang menunjukkan pelaksana PkM sebagai mediator dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam masyarakat, e) Advokasi, misalnya kegiatan yang berupa pendampingan terhadap kelompok sasaran. Pada setiap paragraph bisa terdiri dari beberapa subparagraph yang dituliskan dengan penomoran angka arab seperti yang ditunjukkan *section* berikut ini. Jumlah halaman minimum 5 halaman dan maksimum 12 halaman ukuran A4.

Metode yang diterapkan dalam pelatihan sketchup ini adalah *tutorial* dan *praktek*. Metode *tutorial* di terapkan untuk memperkenalkan software dan tools pada sketchup yang di praktekkan langsung oleh siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru. Sebelum memulai praktek siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru diwajibkan mengisi *Google Form* yang berisi tentang pengetahuan dan pemahaman peserta terkait sejauh mana pengetahuan peserta mengenai aplikasi *software Sketchup*? Yang bisa mereka akses melalui *gadget* peserta masing-masing. Setelah mengisi *Google Form*. Siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru kemudian dilanjutkan dengan membuat modeling pos satpam yang di bimbing oleh para instruktur (gambar 1). Evaluasi dilakukan bersamaan dengan proses pelatihan untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pelatihan, Peserta diberikan penjelasan awal kemudian dibimbing dalam menjalankan setiap perintah dalam modul. Jika ada bagian yang belum dipahami siswa, maka instruktur menjelaskan kembali agar peserta dapat memahami dan mempraktekkan langsung secara benar.

Setelah pelatihan *Modeling Sketch Up* selesai. Siswa dan siswi kelas XI SMK Negeri 5 Jurusan DPIB (Desain Permodelan Informasi Bangunan) peserta diwajibkan mengisi *Google Form* terkait sejauh mana pemahaman pengetahuan peserta setelah mengikuti pelatihan *Sketch Up*?



Gambar 1 Dokumentasi Pelatihan *Sketch Up*

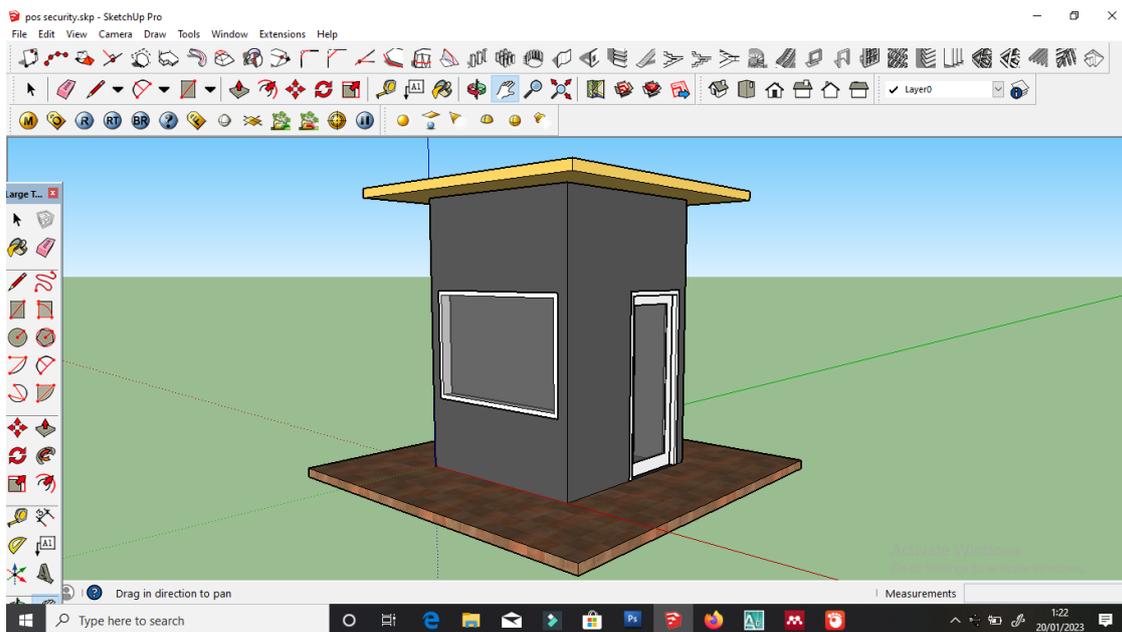
3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pengabdian masyarakat ini mendeskripsikan data yang di peroleh dari pelaksana saat pengambilan gambar pada saat pelatihan *Sketch Up*. Membuat pembelajaran dalam bentuk *Sketch Up* dan materi yang diberikan antara lain:

1. Pengenalan *Software Sketch Up*, Pengenalan *tools* pada Sकेchup
2. Tutorial menggambar Pos Satpam. Gambar 2 menampilkan dokumentasi pelatihan dan Gambar 3 menampilkan hasil akhir dari pelatihan berupa gambar perspektif (3D) Pos Satpam.



Gambar 2 Dokumentasi Pelatihan *Sketch Up*.

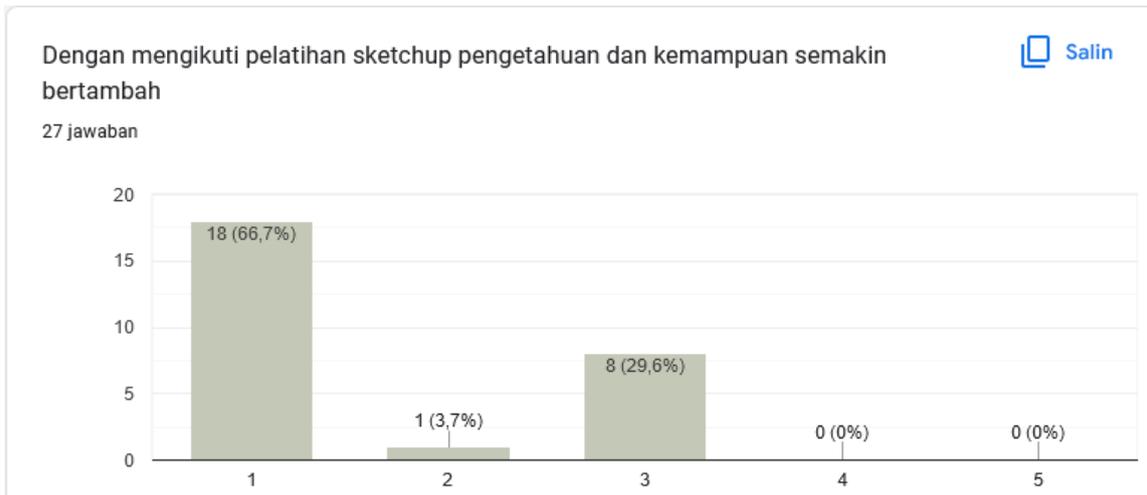


Gambar 3 *Modeling* 3D Pos Satpam.

Dengan adanya pelatihan *Sketch Up*, para peserta menyatakan puas dengan kegiatan ini karena sesuai dengan yang mereka harapkan yaitu dapat memberikan pengetahuan serta keterampilan di bidang gambar *modeling* yang berguna dalam pekerjaan di bidang jasa konstruksi. Berdasarkan hasil dari pengisian kuisioner *google Form*, para peserta ingin menambah pengetahuan mereka lagi dengan melanjutkan pelatihan *sketchup* Part 2 yang juga dilaksanakan di SMK Negeri 5 Pekanbaru.

4. Kesimpulan

Dari hasil pengisian kuisioner, peserta siswa dan siswi kelas XI SMK Negeri 5 Jurusan DPIB (Desain Permodelan Informasi Bangunan). Dapat kita lihat dari diagram di bawah ini hasil dari pelatihan *Sketch Up* yaitu:



Gambar 1: Diagram 1



Gambar 2: Diagram 2

5. Saran

Sesuai dengan hasil evaluasi yang kami lakukan, kami menyarankan agar kegiatan Pelatihan *Sketch Up* ini, terus dilakukan secara berkelanjutan kepada SMK Negeri 5 Pekanbaru.

6. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Negeri 5 Pekanbaru yang telah menjadi mitra pada pengabdian masyarakat ini.

Daftar Pustaka

- Manullang.Rio, 2019, Aplikasi *Google Sketch Up* untuk Desain 3 Dimensi, Jakarta: PTElex Media Komputindo.
- Manullang.Rio,2018, Belajar Sendiri Desain 3D Rumah dengan Google Sketch Up, Jakarta: PTElex Media Komputindo.
- AlexanderC.Schreyer,2015, Architectural Design with Sketch up: 3D modeling, Extensions, BIM Rendering, Makingand Scripting, Published by: Wil.