

## Pelatihan Penggunaan Aplikasi Sketchup Desain Interior Pada Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Banda Aceh

Zuhrahmi<sup>1</sup>, Mahmuddin Marbun<sup>2</sup>, Asdiana<sup>3</sup>, Zulyaden<sup>4</sup>, Veranita<sup>5</sup>, Rinaldy<sup>6</sup>

<sup>1,3</sup> Program Studi Desain Interior ISBI Aceh, Indonesia

<sup>2</sup> Jurusan Teknik Mesin Universitas Teuku Umar, Indonesia

<sup>4,5,6</sup> Jurusan Teknik Sipil Universitas Teuku Umar, Indonesia

### Corresponding Author

Nama Penulis: Zulyaden

E-mail: [zulyaden@gmail.com](mailto:zulyaden@gmail.com)

### Abstrak

Penggunaan aplikasi SketchUp dalam desain interior telah menjadi fokus utama dalam pelatihan untuk program keahlian desain permodelan dan informasi bangunan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas pelatihan menggunakan SketchUp dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Banda Aceh dalam merancang desain interior. Metode pelatihan yang digunakan mencakup sesi praktik langsung, studi kasus, dan diskusi kelompok yang dipandu oleh instruktur berpengalaman. Pelatihan ini dilakukan dengan menganalisis respons peserta terhadap materi, sebelum dan sesudah mengikuti kursus. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep dasar desain interior dan kemampuan teknis menggunakan aplikasi. Siswa Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Banda Aceh menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap pendekatan pelatihan yang interaktif dan terstruktur. Hasil dari penelitian ini memberikan rekomendasi untuk integrasi yang lebih baik dari pelatihan aplikasi SketchUp dalam kurikulum pendidikan desain interior, serta pentingnya pelatihan yang berkelanjutan untuk memastikan siswa dapat mengembangkan keterampilan mereka secara maksimal dalam merancang dan memvisualisasikan ruang interior menggunakan teknologi terkini seperti SketchUp.

**Kata kunci** - SketchUp, Desain interior, Pelatihan

### Abstract

The use of SketchUp applications in interior design has become a primary focus in training programs for modeling and building information design skills. This research aims to explore the effectiveness of SketchUp training in enhancing the skills and understanding of students in the Modeling and Building Information Program at SMK Negeri 2 Banda Aceh in designing interior spaces. Training methods included hands-on sessions, case studies, and guided group discussions led by experienced instructors. The training evaluated participant responses to the material before and after the course. Results indicated a significant improvement in understanding basic interior design concepts and technical abilities using the application. Students expressed high satisfaction with the interactive and structured training approach. This study recommends better integration of SketchUp application training into interior design education curricula and emphasizes the need for ongoing training to ensure students maximize their skills in designing and visualizing interior spaces using modern technologies like SketchUp.

**Keywords** - SketchUp, Interior design, Training

## **PENDAHULUAN**

Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan salah satu dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang berperan penting dalam upaya peningkatan kemampuan dan pengetahuan masyarakat. Pengabdian Kepada Masyarakat juga memberikan kesempatan kepada para dosen guna mengimplementasikan bidang keahlian yang dikuasai kepada masyarakat (Riduwan, 2016). Sebagai dosen dari Program Studi Desain Interior yang memiliki keahlian dalam proses desain dengan penggunaan aplikasi digital khususnya penggunaan aplikasi Sketchup maka implementasinya dituangkan dalam bentuk pelatihan berupa Workshop Penggunaan Aplikasi Sketchup pada desain interior kepada siswa/siswi di Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Banda Aceh.

Pada era digital seperti saat ini, kemampuan menggunakan perangkat lunak desain menjadi keterampilan yang sangat penting, terutama di bidang desain interior (Pamurti et al., 2022). Di tingkat pendidikan menengah, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), siswa program keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan perlu memiliki pemahaman mendalam dalam penggunaan aplikasi desain, seperti SketchUp. SketchUp adalah perangkat lunak pemodelan tiga dimensi yang dirancang untuk bidang arsitek, insinyur sipil, pembuat film, pengembang permainan, aplikasi dan profesi lain yang terkait bidang tiga dimensi lainnya. Aplikasi ini memungkinkan para siswa untuk mengembangkan keterampilan desain interior secara praktis dan efektif (Faiztyan et al., 2015). Aplikasi Sketchup mempunyai kelebihan ketika saat digunakan membuat pemodelan 3 dimensi menjadi menyenangkan, dapat memperoleh tiga dimensi dengan mudah (Setiawan, 2011). Dengan adanya kegiatan pelatihan software SketchUp diharapkan dapat meningkatkan kompetensi dan pemahaman peserta mengenai perkembangan teknologi, serta diharapkan dapat mengaplikasikan teknologi tersebut dengan baik oleh siswa Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Banda Aceh (Nasukha et al., 2023)

Pelatihan Aplikasi Sketchup Penggunaan pada Desain Interior ini dilaksanakan di Kota Banda Aceh, tepatnya pada Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Banda Aceh yang diikuti oleh siswa/siswi kelas X sejumlah 32 orang dan beberapa guru. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman siswa serta meningkatkan keahlian siswa/siswi untuk membuat desain dengan lebih mudah dengan bantuan aplikasi-aplikasi digital yang berkaitan dengan program sekolahnya. Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Banda Aceh khususnya Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. Sekolah ini merupakan tempat yang tepat untuk dilaksanakannya pelatihan ini agar dapat menambah wawasan dan keahlian siswa/siswi sekolah dengan mempelajari berbagai aplikasi digital khususnya sketchup yang akan sangat bermanfaat dalam mewujudkan desain model yang lebih baik di bidangnya.

## **METODE**

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Sketchup pada Desain Interior ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimental. Metode kuantitatif yang lebih menekankan pada pengukuran angka dan statistik, metode kualitatif menekankan pada interpretasi, pemahaman konteks, dan makna subjektif. Dalam penelitian kualitatif, peneliti terlibat secara langsung dengan subjek penelitiannya untuk mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai berbagai aspek kehidupan manusia, sosial, atau budaya (Dr. Arif Rachman, Dr. E. Yochanan, 2024) Siswa SMK dari program keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan akan dibagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen akan menerima pelatihan intensif menggunakan aplikasi SketchUp dari pemateri.

Kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Sketchup pada desain interior ini dilaksanakan dengan bentuk pelatihan yang dimulai dengan pemberian materi terkait dasar-dasar pengenalan aplikasi Sketchup dan dilanjutkan dengan praktek langsung untuk menghasilkan sebuah gambar 3D (Tiga Dimensi) sesuai dengan tema yang diberikan.

---

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan awal, yaitu membuat rencana kegiatan berupa survey tempat yang memiliki relevan terkait penggunaan aplikasi *sketchup* pada siswa/siswi sekolah menengah. Maka sekolah yang tepat adalah SMK Negeri 2 Banda Aceh khususnya di Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan.
2. Pelaksanaan, mengkoordinasikan dengan pihak sekolah terutama para guru terkait ketersediaan peralatan untuk workshop ini, yaitu berupa ruang komputer yang memadai.
3. Pemaparan materi berupa pengenalan aplikasi dan langkah-langkah dasar dalam membuat sebuah gambar 3D.
4. Eksekusi, Siswa/siswi mulai mengerjakan sebuah project dengan membuat gambar 3D berdasarkan tema yang sudah diberikan (dalam hal ini siswa/siswi diminta untuk membuat sebuah desain kamar tidur).
5. Evaluasi, pemateri mengevaluasi hasil kerja para siswa dengan mengecek dan membantu menyelesaikan permasalahan dan kendala selama kegiatan dilaksanakan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan adalah Workshop Penggunaan Aplikasi Sketchup pada Desain Interior di Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Banda Aceh. Peserta dalam workshop ini adalah siswa/siswi sejumlah 32 orang dan guru pendamping sebanyak 5 orang. Seluruh siswa dan siswi berhasil membuat gambar 3D desain kamar tidur dengan kualitas gambar yang bervariasi.

Pelatihan Workshop Penggunaan Aplikasi Sketchup pada Desain Interior di Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Banda Aceh diawali dengan memberikan materi dasar tentang aplikasi Sketchup dan langkah-langkah dasar dalam membuat sebuah gambar



**Gambar 1.**

Pemateri memperkenalkan aplikasi sketchup kepada peserta  
(sumber: Dokumentasi Lapangan, 2024)

Setiap siswa/i langsung mempraktekkannya pada computer masing-masing. Para siswa/i mengerjakan tugas yang diberikan sembari terus memperhatikan tata cara penguasaan Teknik menggambar yang dipaparkan oleh pemateri. Pemateri juga berkeliling mengontrol kegiatan siswa/i sembari memperhatikan tugas yang dikerjakanole para siswa/i.



**Gambar 2.**

Peserta mendengarkan pemateri dengan seksama  
(sumber: Dokumentasi Lapangan, 2024)

Peserta siswa/I Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Banda Aceh sedang mengerjakan tugas yang diberikan oleh pemateri.



**Gambar 3.**

Peserta mulai mempraktekkan penggunaan aplikasi sketchup  
(sumber: Dokumentasi Lapangan, 2024)



**Gambar 4.**  
Pemateri berkeliling mengontrol gambar kerja peserta  
(sumber: Dokumentasi Lapangan, 2024)



**Gambar 5.**  
Beberapa hasil kerja peserta workshop  
(sumber: Dokumentasi Lapangan, 2024)



**Gambar 6.**

Beberapa hasil kerja peserta workshop  
(sumber: Dokumentasi Lapangan, 2024)



**Gambar 7.**

Sesi Foto bersama pemateri dan peserta workshop di akhir pelatihan  
(sumber: Dokumentasi Lapangan, 2024)

## KESIMPULAN

Hasil dari Pelatihan Penggunaan Aplikasi Sketchup Desain Interior Pada Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Banda Aceh adalah dengan adanya pelatihan ini siswa/I mendapat pengetahuan baru berupa adanya pemahaman mengenai penggunaan aplikasi Sketchup Desain Interior. Hal ini ditandai adanya peningkatan kemampuan peserta pelatihan yang ditandai dengan hasil gambar kamar tidur yang dapat dibuat oleh para peserta. Terakhir, adanya ketertarikan pada dunia teknik sipil dan arsitek oleh peserta ditandai dengan mulai menanyakan proses perkuliahan yang telah dilaksanakan oleh pemateri. Saran pada kegiatan berikutnya bisa dilaksanakan secara bersama-sama dengan bantuan proyektor untuk mempermudah penjelasan. Kemudian perlu adanya alat berupa laptop atau komputer yang cukup agar semua peserta dapat

mengikuti pelatihan dengan lebih baik. Terakhir, perlu adanya penambahan durasi pelatihan agar dapat tersampaikan materi lainnya pada pelatihan software SketchUp ini.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Baihaqi, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Banda Aceh yang telah banyak membantu dan mengarahkan kami dalam pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Sketchup Desain Interior Pada Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Guru yang telah bersedia memberikan waktu dan kesempatannya untuk kami selama proses pelatihan hingga kegiatan selesai.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dr. Arif Rachman, Dr. E. Yochanan, D. I. A. I. S. (2024). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif Dan Rd*
- Faiztyan, I. F., Isnanto, R. R., & Widiyanto, E. D. (2015). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3d Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3d. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(2), 207. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.2.2015.207-212>
- Nasukha, T. Z., Kuncoro, A. H. B., Rahmawati, D., & Zhafira, T. (2023). Pelatihan Dasar Software Sketchup Kepada Remaja Rt.04 Rw.01 Desa Pepe Kecamatan Tegowanu Kabupaten Grobogan. *Jurnal Pengabdian Kolaboratif*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.26623/jpk.v1i2.5975>
- Pamurti, A. A., Wahjoerini, W., & Prakasa, R. R. (2022). Pelatihan Pemodelan 3 Dimensi Menggunakan Software Sketchup Bagi Siswa Sman 11 Semarang. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1399. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.10567>
- Riduwan, A. (2016). Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Oleh Perguruan Tinggi. *Ekuitas (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan)*, 3(2), 95. <https://doi.org/10.24034/j25485024.Y1999.V3.I2.1886>
- Setiawan, S. I. A. (2011). Google Sketchup Perangkat Alternatif Dalam Pemodelan 3d. *Jurnal Ultimatics*, 3(2), 6–10. <https://doi.org/10.31937/ti.v3i2.298>