
PROGRAM PELATIHAN DESAIN 3D “BASIC SKETCHUP & 3D BLENDER”

Iza Raniasti¹, Abdullah Reza Fahlevi², Meidlyn Claudia Larasati³,
Matthew Joshua Rundengan⁴, Imron Khasani⁵
raniastiiza@gmail.com, rezafahleviboyy@gmail.com, meidlynk7@gmail.com,
rundenganjoshua@gmail.com, imron.khas28@gmail.com

Sekolah Tinggi Desain Interstudi
Jalan Kapten Tendean No.2, RT.2/RW.5, Pela Mampang, Kec. Mampang Prapatan.,
Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12720

Abstract:

One of the tri dharma of higher education is community service. For this reason, we, as Interior Design students, carry out community service with the topic "3D Design Training, Basic Sketchup & 3D Blender". of course it becomes a necessity to meet market needs. Manual sketch drawings are still needed but for results that are closer to reality it needs to be poured into 3D images which can even be printed directly using a 3D printer so that the design results can be corrected immediately. One of the software that has been can be utilized to design 3D images is Autodesk Inventor. As an aid to our supporting facilities SketchUp and Blender basic training / workshops. This training is also expected to improve especially applied art in the world of interior architecture, to help provide insight and provision to them especially for for the field of interior & animation, as well as increasing participants' interests and abilities in making 3D designs.

Key Words: 3D Design, Skechup, Interior Architecture

Abstrak:

Salah satu tri darma perguruan tinggi adalah pengabdian kepada masyarakat. Untuk itu kami sebagai mahasiswa Desain Interior melaksanakan pengabdian kepada mesyarakat dengan topik “Pelatihan Desain 3D, Basic Skechup & 3D Blender”. Pengabdian ini menyasar anak – anak SMA dan juga mahasiswa. Latar Belakang dilakasanakannya pengabdian ini adalah Peningkatan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia tentu saja menjadi suatu keharusan untuk memenuhi kebutuhan pasar. Gambar sketsa manual masih diperlukan tetapi untuk hasil yang lebih mendekati realitas perlu dituangkan menjadi gambar 3D yang bahkan bisa langsung di cetak menggunakan printer 3D sehingga bisa langsung dikoreksi hasil desain yang telah dibuat. Salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain gambar 3D adalah Autodesk Inventor. Sebagai bantuan sarana pendukung kami Pelatihan / workshop SketchUp dan Blender basic. Pelatihan ini juga diharapkan dapat meningkatkan khususnya seni rupa terapan dalam dunia arsitektur interior, membantu memberikan wawasan dan bekal kepada mereka khususnya untuk bidang interior & animasi, serta meningkatkan minat dan kemampuan peserta dalam membuat desain 3D.

Kata Kunci: 3D Desain, Skechup, Interior

PENDAHULUAN

Media visual menampilkan banyak suguhan yang dikemas dalam berbagai macam versi salah satunya adalah animasi. 3D Desain sebagai tentunya memiliki sebuah tujuan ketika dikembangkan yaitu menerangkan bagaimana cara untuk berkomunikasi dan berinteraksi melalui media visual yang menggunakan gambar sebagai fasilitas untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan sejelas-jelasnya. Tidak dapat dipungkiri dalam kehidupan ini bahwa 3D

desain banyak dimanfaatkan dalam desain komunikasi dan fine art. Oleh karena itu, desain 3D dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), ataupun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Seni tersebut mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

Pada praktiknya 3D desain dapat digunakan untuk pembuatan brosur, leaflet, kartu nama, poster, spanduk, baliho, modifikasi atau manipulasi foto/gambar, perancangan buku/majalah, dan sebagainya. Secara lebih mendalam dengan ilmu 3D Desain bahwa seorang desainer sangat memiliki potensi yang sangat besar untuk berapresiasi sebagai pengemas efek dan segala teknik berbau 3D dan animasi. Bidang 3D desain tidak pernah lepas dari tujuan komersial dan pengekspresian seni yang disampaikan dalam bentuk visual baik secara elektronik maupun non elektronik.

TINJAUAN TEORI

SketchUp mulai dirilis pertama kali tahun 2000 oleh @lastsoftware sebagai program kreasi bangun 3 dimensi (3D).Pembuatnya, Brad Schell and Joe Esch menginginkan pengguna program ini memiliki kemampuan menggambar yang sama dengan layar computer mereka dengan kesenangan dan kebebasan berkreasi dengan menggunakan pena dan kertas. Kemudian pada tahun 2006 diakuisisi oleh google, dan berganti nama menjadi Google SketchUp™. Kelebihan SketchUp bertambah dengan adanya fasilitas placing model menggunakan google earth dan dukungan komponen (library) yang cukup banyak melalui google 3dwarehouse sehingga menjadikan SketchUp sebagai salah satu software 3d favorit saat ini. Google SketchUp™ tergolong software open source yang artinya software ini dapat dikembangkan lebih jauh oleh penggunanya yang menginginkan kemampuan dan efisiensi yang lebih tangguh dari sebelumnya. Open source ini dapat ditemui dari adanya penggunaan ruby script untuk fungsi-fungsi tambahan,seperti membuat pipa sepanjang jalur, array polar, champer, bevel dan lain-lain.

METODE


Adapun rencana pelaksanaan pelatihan dilakukan secara daring / online melalui media zoom dan juga google meet dengan materi terlampir yaitu basic sketchup dan basic 3D rendering. Adapun Uraian materi sebagai berikut ;

a. Uraian materi pelatihan 3D SketchUp

NO.	MATERI	TEMPAT	DURASI
1	Pengenalan general tentang aplikasi sketcup		40 Menit
2	Pengenalan awal pemilihan <i>Template</i> untuk memulai sketcup (<i>centimeter</i>)		
3	Penjelasan dan pengenalan (<i>Drawing And Editing Tools</i>)		
4	Basic modelling ; bangunan sederhana / rumah satu lantai (Lantai, Dinding, Kolom & Atap)		
5	Pengaplikasian material pada objek		

6	Penjelasan mengenai pengembangan yang dapat dilakukan masing-masing peserta terhadap objek yang telah diajarkan	
---	---	--

b. Uraian materi pelatihan 3D blender

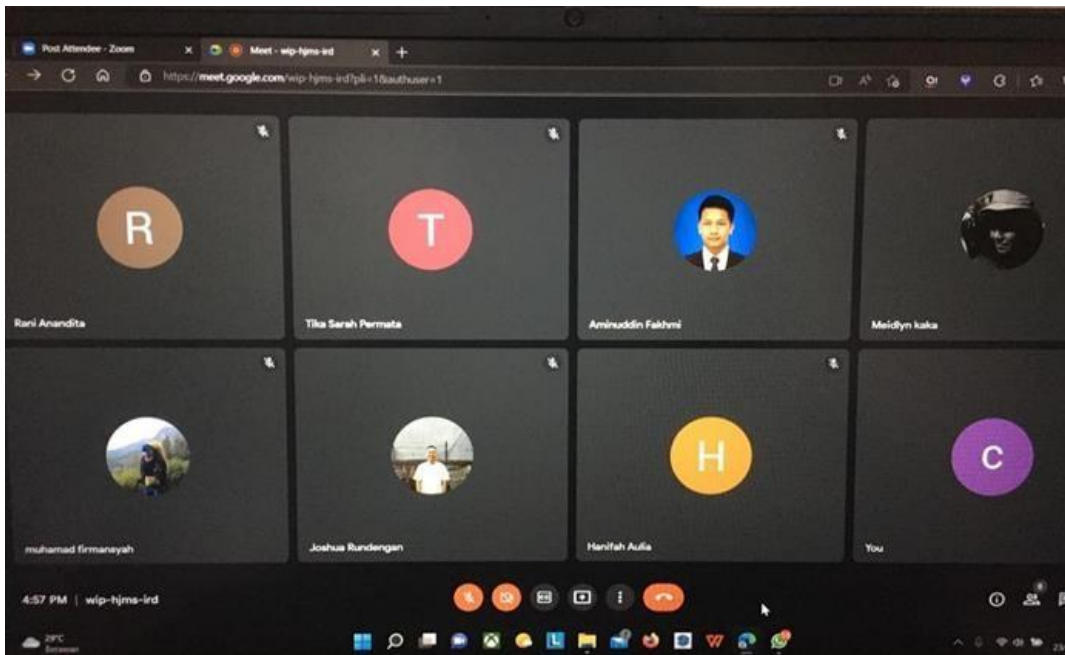
NO.	MATERI	TEMPAT	DURASI
1	Pengenalan basic command		40 Menit
2	Basic meshes		
3	Pengaplikasian texture / material pada objek		
4	Basic animation		

c. Sasaran kegiatan

Adapun sasaran kegiatan pada pelatihan 3D basic Sketchup dan Blender ini ditujukan untuk rentang usia antara 15 – 25 tahun dan diutamakan untuk pelajar SMA / SMK / STM. Hal tersebut dimaksudkan demi tercapainya tujuan dari pelatihan ini yaitu untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia, yang dimana nantinya diharapkan pelatihan ini dapat berkelanjutan dan membawa dampak perubahan bagi mereka setelah lulus sekolah. Baik untuk mereka yang ingin melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi sebagai seorang desainer atau drafter, serta mereka yang ingin mencoba memulai karir sebagai seorang dekorator, drafter atau Freelance animator. Pelatihan ini juga diharapkan dapat menambah skill dan wawasan mereka akan dunia 3D desain dan animasi. Sehingga menjadi pilihan dan peluang mereka untuk berkarya dan mengembangkan potensi dalam diri mereka.

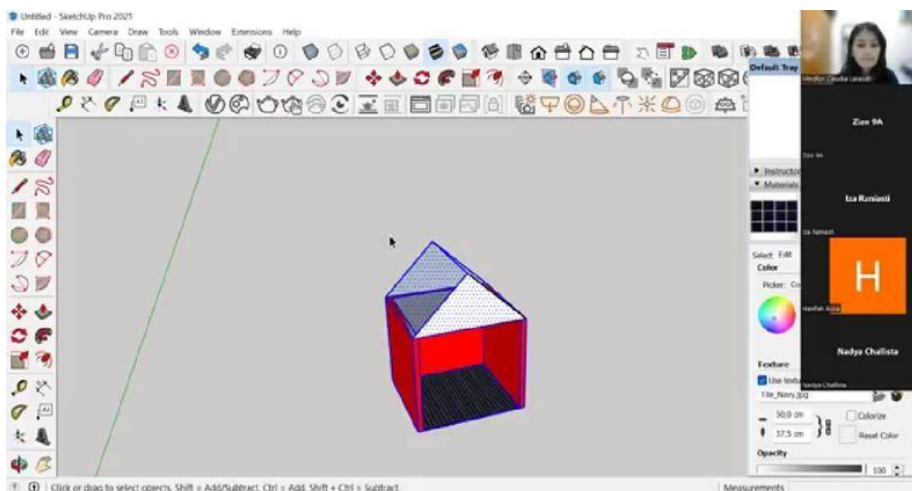
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan program pelatihan desain 3D Sketchup dan blender yang telah dilaksanakan pada tanggal 23 Juli 2022, melalui persiapan yang sudah dilakukan sejak tanggal 30 Mei 2022, dalam program pengabdian masyarakat ini melibatkan peserta dari SMA/STM dan beberapa mahasiswa. Kemudian dalam proses pelatihan, kami bekerjasama dalam melaksanakan program pelatihan dengan melibatkan perwakilan anggota kelompok dalam memberikan materi pelatihan. Sebelum memulai kegiatan, diawali dengan koordinasi ke masing-masing peserta dalam menentukan jadwal pelatihan serta waktu pelaksanaannya dalam grup whatsapp, serta untuk memastikan peserta dan penyelenggara dapat hadir tepat waktu dalam acara pelatihan. Karena pelatihan 3D berbasis online, maka kami sebagai penyelenggara melakukan gladi bersih terlebih dahulu untuk memastikan koneksi internet serta media yang digunakan dapat berfungsi dengan baik, sehingga kegiatan pelatihan dapat berjalan dengan lancar. Berikut hasil kegiatan pelatihan kami yang berhasil di dokumentasikan.

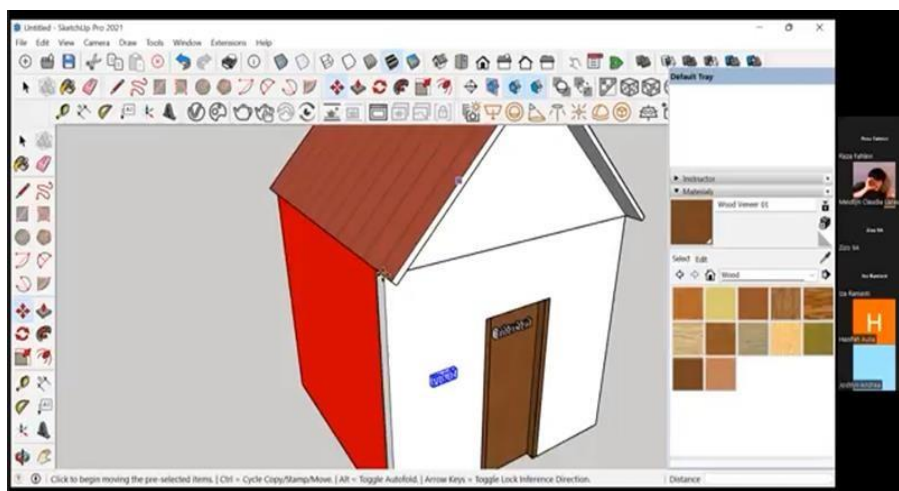


Gambar 1. pelatihan 3D berbasis online

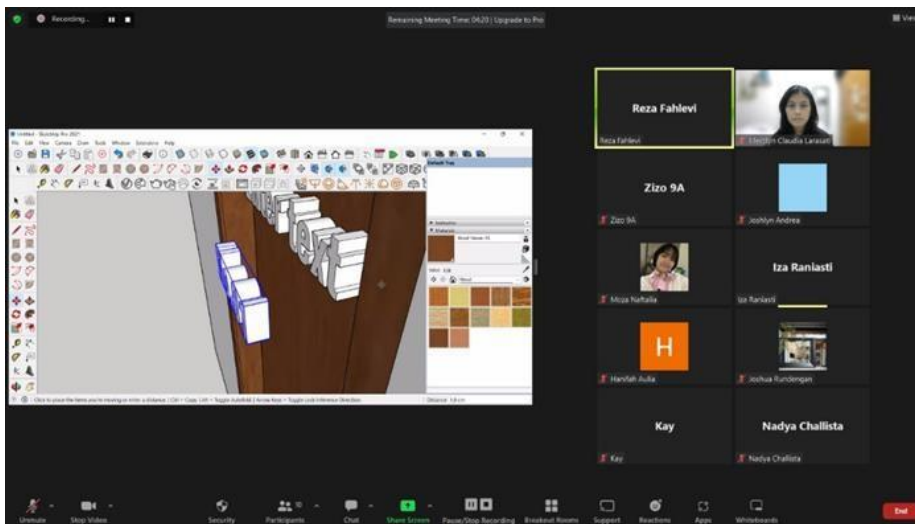
A. Sesi I: Basic Modeling bangunan satu lantai



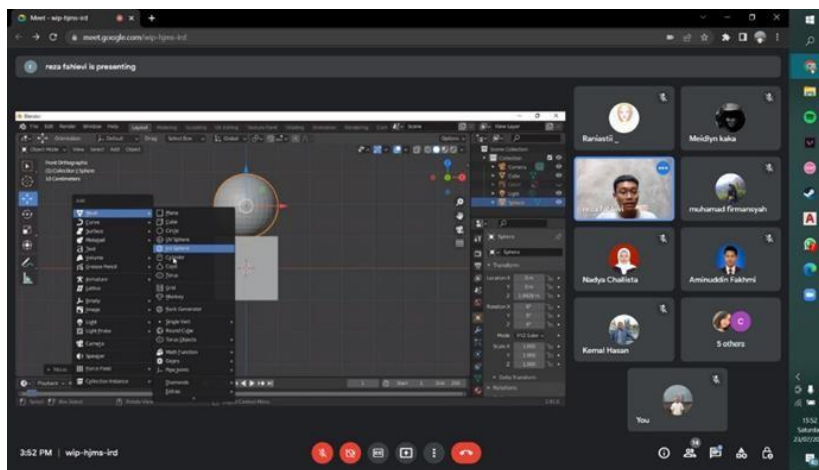
Gambar 2. Proses Pelatihan Basic Modeling Bangunan Satu Lantai



Gambar 3. Proses Pelatihan Basic Modeling Bangunan Satu Lantai (lanjutan 1)



Gambar 4. Proses Pelatihan Basic Modeling Bangunan Satu Lantai (lanjutan 2)
B. Sesi II: Basic Meshes Karakter



Gambar 5. Proses Pelatihan Basic Meshes Karakter



Gambar 6. Proses Pelatihan Basic Meshes Karakter (lanjutan 1)



ambar 7. Proses Pelatihan Basic Meshes Karakter

KESIMPULAN

Berdasarkan pelatihan yang telah dilakukan maka diperoleh beberapa kesimpulan dengan diadakannya pelatihan desain 3D Sktchup dan Blender dapat menarik minat pelajar ataupun mahasiswa untuk belajar desain 3D dan animasi. Kemudian dengan pelatihan dapat memberikan pengetahuan tentang bagaiman proses perancangan desain 3D seorang desainer interior dan juga animator dalam membuat sebuah karakter bagi siswa SMA/STM dan mahasiswa. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa terjadi perubahan pengetahuan yang signifikan dari sebelum pelatihan baik kepada pelajar SMA/STM ataupun mahasiswa dilihat dari antusias para peserta pelatihan dalam mengikuti program pelatihan desain 3D yang kami selenggarakan. Sehingga apa yang sudah menjadi harapan kami dengan adanya pelatihan ini sedikit sudah tercapai dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Desain Interstudi Program Studi Desain Komunikasi Visual atas kesempatannya kepada penulis untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terima kasih juga penulis berikan kepada pemilik terima kasih kepada keluarga dan Dosen Pembimbing Bapak Imron Khasani, M.Si selaku dosen pengampu mata kuliah PKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Bailey, Mike (2010); Using Google SketchUp, Oregon State University Roskes, Bonnie (2006); the SketchUp Book version 5, @LastSOFTWARE
- Yoders, Jeffrey (2010); *Architectural Visualization rendering the Future, Building Design Construction* (<http://www.bdcnetwork.com>)
- Google SketchUp 7 Quick Reference Card
<https://www.saplaw.top/contoh-proposal-penerbitan-buku/ini>
<https://www.ekrut.com/media/usaha-kecil-menengah-besar>