

Sosialisasi Aplikasi Sketchup Untuk Umkm Komunitas Hobi Kayu Padang Dalam Mendesain Produk Interior

Hadi Syahputra¹, Raja Ayu Mahessya², Annisak Izzaty Jamhur³

^{1,3} Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

² Teknik Informatika, Ilmu Komputer, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

¹hadi_skyone@yahoo.com. ²ayumahessya@gmail.com. ³annisakizzaty@gmail.com

Abstract

Pallet wood is wood waste that is not used and even thrown away. This opportunity was captured by wood craftsmen in the city of Padang and transformed into a creative craft. The waste wood crafts can be in the form of: display cabinets, bookshelves, chairs, tables, wall décor, and others. This is one of the efforts made by the community to improve their economy. The results of the production of this waste wood have economic value which if sold will provide benefits to the craftsmen. However, the production results have not been maximally marketed because of the limitations of promotional media for the sale of these products. In addition, in designing products, craftsmen still use the traditional method by drawing using paper. At this time, to design products, one can use technology, one of which is SketchUp. SketchUp is an application for designing products that is easy to use even for young people, because the design uses 3 dimensions so that if there is an order for the same item, craftsmen can show consumers their product designs.

Keywords: Palette Wood, Design, Sketchup, 3Dimensional, Product

Abstrak

Kayu palet merupakan limbah kayu yang sudah tidak terpakai dan bahkan terbuang. Peluang ini ditangkap oleh pengrajin kayu Kota Padang disulap menjadi kerajinan kreatif. Hasil kerajinan kayu limbah tersebut dapat berupa: lemari pajangan, rak buku, kursi, meja, wall décor, dan lainnya. Ini merupakan salah satu usaha yang dilakukan masyarakat untuk bisa meningkatkan perekonomiannya. Hasil produksi pembuatan kayu limbah ini memiliki nilai ekonomi yang apabila dijual akan memberi keuntungan pada pengrajin. Akan tetapi hasil produksi belum maksimal dipasarkan karena keterbatasan media promosi untuk penjualan produk tersebut. Selain itu dalam mendesain produk pengrajin masih menggunakan cara tradisional dengan menggambar menggunakan kertas. Pada saat sekarang ini untuk mendesain produk bisa menggunakan teknologi salah satunya Sketchup. SketchUp merupakan aplikasi untuk mendesain produk yang mudah digunakan oleh golongan pemua sekalipun, karena desainya menggunakan 3 Dimesi sehingga bila ada orderan barang yang sama, pengrajin bisa mellihatkan kepada konsumen desain produknya

Kata kunci: Kayu Palet, Desain, Sketchup, 3Dimensi, Produk

© 2021 Jurnal Pustaka Mitra

1. Pendahuluan

Kota Padang merupakan salah satu kota yang memiliki banyak kawasan industri. Dalam operasionalnya industri-industri tersebut menghasilkan limbah kayu palet. Kayu palet

merupakan kayu limbah hasil buangan packingan barang. Peluang ini ditangkap oleh pengrajin kayu Kota Padang. Dengan menjadikan kayu ini sebagai bahan baku produk kerajinannya, pengrajin kayu kota padang bisa menciptakan hasil kerajinan kayu

kreatif yang bernilai jual. Dari penghasilan penjualan produk kayu tersebutlah mata pencaharian pengrajin kayu Kota Padang. Pembuatan furniture di Padang tetapi masih dilakukan secara tradisional. Hal ini dapat memperlambat hasil produksi dimana permintaan terhadap furniture tersebut semakin meningkat dari tahun ke tahun. Terlebih ketika banyaknya orang yang membuka usaha seperti café membutuhkan interior yang berbeda dengan produk dari kayu sehingga membuat ruangan menjadi lebih alami.

Usaha pengrajin kayu limbah di kota padang menjadi sangat strategis, karena berada dikota besar dan mempunyai banyak kawasan industri yang membuang sisa kayu packingan menjadi limbah yang bisa diolah kembali oleh pengrajin menjadi produk yang bernilai jual. Hal ini bisa dimanfaatkan untuk membuka lapangan kerja, menambah peluang usaha baru dan komoditas. Meningkatkan pendapatan daerah dan mensejahterakan perekonomian masyarakat. Usaha pengrajin kayu bagi masyarakat terkategori dalam skala usaha mikro sebagian besar tumbuh secara tradisional. Keterbatasan SDM usaha kecil baik dari segi pendidikan formal maupun pengetahuan dan keterampilannya sangat berpengaruh terhadap manajemen pengelolaan usahanya, usaha tersebut sulit untuk berkembang dengan optimal. Hal ini dialami oleh pengrajin kayu di kota padang. Sektor usaha ini mencoba bertahan dengan keterbatasan mereka, walau mereka mempunyai pangsa pasar yang cukup potensial untuk dikembangkan. Namun karena keterbatasan yang mereka miliki mitra tidak mampu memaksimalkan potensi pasar tersebut.

Menghadapi realitas ini, diperlukan langkah nyata dari semua pihak untuk secara bersama-sama berpartisipasi aktif membangun negeri ini. Dengan didukung oleh tindakan nyata dalam penguatan sektor usaha rumahan contohnya. Sektor usaha ini tumbuh dan berkembang dari kekuatan ekonomi masyarakat dengan kemampuan pengetahuan yang rendah. Maka program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini ditujukan kepada usaha rumahan yang berada di wilayah Kota Padang. Usaha pengrajin yang dipilih sebagai mitra adalah usaha yang bergerak di bidang pengrajin kayu. Usaha yang ada masih sebatas usaha rumahan yang dilakukan terkadang hanya tergantung pada ada tidaknya pesanan dari pelanggan, karena mereka tidak mempunyai kemampuan untuk ready stock barang serta sistem produksi dan manajemen yang tradisional. Sehingga sulit bersaing ditengah persaingan sektor usaha modern saat ini. Dasar pemilihan usaha ini, karena usaha ini merupakan sektor usaha yang mempunyai prospek dan potensi pasar yang cukup luas yang selalu diminati masyarakat. Namun dengan teknologi produksi dan manajemen yang masih tradisional sampai saat ini,

sehingga hasil yang didapat tidak begitu mengembirakan sehingga usaha ini sulit berkembang. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menghadapi masalah dalam memenuhi permintaan pasar karena peralatan produksi yang ada terbatas kemampuannya dalam menghasilkan produk yang bervariasi.
2. Bagaimana cara mendisain sebuah produk yang masih menggunakan cara manual mejadi terkomputerisasi.
3. Bagaimana cara pengrajin menjual dan mempromosikan hasil karyanya agar dapat lebih mudah dilakukan.

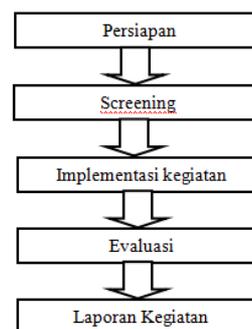
Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pengadaan program ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pemahaman cara memenuhi permintaan pasar karena peralatan produksi yang ada terbatas kemampuannya dalam menghasilkan produk yang bervariasi.
2. Memberikan pelatihan kepada pengrajin cara mendisain sebuah produk yang masih menggunakan cara manual mejadi terkomputerisasi.
3. Memberikan pelatihan agar pengrajin dapat menjual dan mempromosikan hasil karyanya secara lebih mudah.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Metode kerja yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah melakukan transfer ilmu dan pelatihan kepada pengrajin kayu kota padang. Jadwal Kegiatan PKM ini dilakukan selama 2 (dua) Hari yakni tanggal 20 – 21 November 2021. Tema yang diberikan adalah pelatihan Sketchup karena dirasa perlu dan dapat membantu dalam mendisain interior. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara langsung dan tatap muka. Peserta Pelatihan Sketchup merupakan pengrajin kayu dikota padang.

Adapun pelaksanaannya sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Proses Kegiatan

2.1. Persiapan

Persiapan dari kegiatan ini mencakup beberapa prosedur:

- a. Menyiapkan materi
- b. Survei lokasi
- c. Mengurus surat perizinan
- d. Membuat proposal dan proses persetujuan lokasi pengabdian kepada masyarakat.

2.2 Screening

Setelah memaksimalkan persiapan, screening kemudian menjadi agenda selanjutnya. Ada beberapa tahap yang dilakukan:

- a. Menyiapkan pembicara dan panitia sebelum acara
- b. Memastikan semua alat alat dibawa ke lokasi
- c. Memastikan semua kebutuhan acara seperti transportasi, laptop dan spanduk.

2.3 Implementasi Kegiatan

Tindakan atau pelaksanaan dari rencana yang sudah disusun dalam pelatihan yang diberikan kepada pengrajin kayu Kota Padang diantaranya:

- a. Memberikan pelatihan dalam mendisain sebuah produk dengan memanfaatkan Teknologi.

2.4 Evaluasi

Untuk menilai keberhasilan program kegiatan ini adalah :

- a. 100% peserta yang diundang hadir dalam sosialisasi dan pelatihan.
- b. Terlaksananya seluruh kegiatan pelatihan
- c. 80 % peserta mampu memahami Teknologi Informasi
- d. Pernyataan kepuasan dari peserta.

2.5 Laporan Kegiatan

Laporan kegiatan disusun oleh Tim PKM Mandiri UPI YPTK Padang setelah kegiatan selesai

3. Hasil dan Pembahasan

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama 2 hari yaitu tanggal 20-21 November 2021. Berdasarkan hasil kajian dan identifikasi yang telah dilakukan ternyata banyak persoalan / hambatan yang dihadapi oleh pengrajin kayu di Padang dalam mengembangkan usahanya. Berdasarkan hasil survei dan wawancara dengan ada beberapa masalah yang perlu segera dicarikan solusinya. Masalah yang menjadi prioritas adalah bagaimana memasarkan produk yang sudah dibuat oleh pengrajin, pengembangan desain produk dan peningkatan minat konsumen.



Gambar 2. Foto Penyampaian Materi



Gambar 3. Foto Suasana Peserta Mengikuti Kegiatan



Gambar 4. Foto Suasana Peserta Mengikuti Kegiatan



Gambar 5. Foto Suasana Peserta Mengikuti Kegiatan

dari permasalahan yang dihadapi oleh pengrajin maka tim PKM menawarkan metoda pendekatan dalam memberikan beberapa solusi sebagai berikut :

Memberikan pelatihan dalam membuat desain kreatif menggunakan komputer dengan aplikasi Sketchup, karena aplikasi ini user friendly mudah digunakan oleh kalangan pemula sekalipun dan menghasilkan gambar 3 dimensi dimana akan memberikan gambaran yang lebih nyata kepada konsumen menurut tampak aslinya.

Website berisikan galeri dari karya atau kreatifitas yang telah dibuat oleh pengrajin sehingga memudahkan konsumen yang ingin memesan karena bisa melihat dan membedakan produk sejenis.

Memberikan pelatihan pemasaran produk yang baru yang sesuai dengan perkembangan selera konsumen. Menurut tim pengusul mitra untuk bertahan dipasar harus mampu mengikuti permintaan dan selera konsumen, jika tidak maka mitra akan ditinggalkan oleh pelanggan.

dalam kegiatan ini narasumber sangat baik dan narasumber juga menguasai peserta sehingga kegiatan berjalan dengan sangat baik dilihat dari tingkat kepuasan peserta sebesar 95%. Materi yang diberikan, dalam kegiatan pengabdian ini materi yang diberikan sangat mudah dipahami oleh peserta sehingga peserta dengan mudahnya mempraktekkan cara mengajar yang baik di depan kelas dan sangat antusias dalam mempraktekannya.

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diselenggarakan selama dua hari, mendapat sambutan baik dari peserta pelatihan, yaitu pengrajin kayu kota padang dalam komunitas hobi kayu dan Program PKM ini dapat dinyatakan lancar dan sesuai dengan target yang telah diusulkan. Sehingga Bertambah pengetahuan para pengrajin kayu dalam mendisain dengan menggunakan aplikasi sketchup.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kami ucapkan kepada Dekan Fakultas Ilmu Komputer UPI YPTK Padang yang telah memberikan kami izin untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Daftar Rujukan

- [1] P. Aplikasi, M. Unityd, A. M. Agung, and J. Tengah, "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D," vol. 3, no. 2, pp. 207–212, 2015.
- [2] I. L. Belakang, "PENGUNAAN GOOGLE SKETCH UP SOFTWARE DALAM."
- [3] M. Subali and H. Rahmadi, "Pengembangan Virtual Reality

Untuk Mendigitalisasi Situs Peninggalan Sejarah Masjid Agung Banten," vol. 5, no. 1, pp. 86–99, 2018.

- [4] T. A. Ghuzdewan, "PENGUNAAN SOFTWARE SKETCH-UP UNTUK MODELING PEMELIHARAAN BANGUNAN GEDUNG DAN FASILITASNYA BIMA GAVIAN CAHYO, Toriq Arif Ghuzdewan, ST., MSCE.," 2016.
- [5] P. Aplikasi *et al.*, "RENDERING UNTUK PENDIDIKAN YANG KREATIF PADA SEKOLAH DASAR ISLAM AL-CHASANAH Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Laboratorium Komputer Sekolah Dasar Islam Al-Chasanah di bawah naungan Yayasan Pendidikan Al-Chasanah ," vol. 4, no. September, 2017.
- [6] E. Nurdiana, "Khazanah Pengabdian," vol. 02, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- [7] P. Bahasa, "Yulyan Iftanurohman Yulyan Iftanurohman," vol. 14, no. April, pp. 22–27, 2021.
- [8] S. Wijaksono, B. A. Suryawinata, and M. I. Djimantoro, "UNTUK PERMODELAN BANGUNAN BERSEJARAH," no. 9, pp. 751–756.