

# PEMBEKALAN BAGI PESERTA MAGANG SISWA SMSR PADANG (SMK N 4 PADANG) UNTUK PERUSAHAAN YANG BERGERAK DI BIDANG INTERIOR

**Kendall Malik**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Seni Indonesia Padangpanjang  
Alamat : Jalan Bahder Johan No.35 Padangpanjang 27128.  
Padangpanjang-Sumatera Barat  
kendall.malik@gmail.com

## ABSTRAK

Membuka jurusan desain di SMK N 4 / SMSR Padang ini merupakan langkah yang baik dan maju untuk sekolah ini. Karena banyak masyarakat kita sudah faham mengenai desain seperti : desain kitchen set, ruang tamu, ruang keluarga dan lain – lain. Hal ini menjadi peluang bagi siswa SMK N 4 / SMSR Padang lulusan nantinya. Hal ini menjadi peluang kerja bagi siswa yang akan datang dan bisa membuka lapangan kerjanya sendiri dan ditambah dengan hadirnya aplikasi-aplikasi untuk perancangan interior. Menyikapi peran pentingnya sekolah desain di Padang merupakan upaya dalam menyelesaikan masalah desain dalam lingkungan masyarakat kita khususnya di Padang. Hal ini menjadi kesadaran bagi kita semua baik dari pihak sekolah maupun pihak stakeholders dimana lulusan desain adalah jantung dari sebuah perusahaan. Dengan diberikannya penyuluhan tentang prinsip-prinsip desain ini maka guru dan siswa dapat memahami pentingnya desain lingkungan sekitar kita dan hendaknya dapat diaplikasikan ke dalam bentuk nyata (tiga dimensi).

**Kata Kunci:** Penyuluhan, Siswa, Magang, Jurusan Interior

## PENDAHULUAN

Pendidikan desain di sekolah kejuruan (SMK) yang dilihat dalam konteks pendidikan merupakan pendidikan desain yang penting dibanding dengan pendidikan lainnya. Perkembangan pendidikan desain baru berkembang di Indonesia mulai dari perguruan tinggi sampai dengan sekolah-sekolah kejuruan yang ada di Indonesia. Tujuan didirikan sekolah desain ini adalah untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen atau pengguna (user) dimana desain sangat penting untuk kelangsungan hidup manusia. Pendidikan desain di sekolah kejuruan merupakan pendidikan yang penting untuk dikembangkan dan dipahami. Oleh karena itu, pendidikan desain selanjutnya mendapatkan perhatian yang serius oleh pemerintah. Sehingga, pendidikan desain di sekolah kejuruan berjalan sesuai tujuan yang diharapkan.

Pengabdian kepada masyarakat ini penulis melakukan penyuluhan tentang prinsip-prinsip desain dan

ruanglingkup desain itu sendiri di SMK N 4/SMSR Padang dimana memiliki 7 (tujuh) buah jurusan diantaranya: 1. Akuntansi, 2. Pemasaran, 3. Seni Lukis, 4. Desain Komunikasi Visual, 5. Desain Produk Kria Tekstil, 6. Desain Interior Perhotelan dan Landscaping, 7. Multimedia. Namun tidak semua jurusan yang penulis berikan penyuluhan hanya 2 (dua) buah jurusan yaitu jurusan Desain Komunikasi Visual dan Desain Interior Perhotelan dan Landscaping. Penulis memberikan penyuluhan ke kelas X dan XI. Pada kelas 10 pada jurusan Desain Komunikasi Visual sedangkan kelas 11 pada jurusan Desain Interior Perhotelan dan Landscaping.

Penyuluhan yang penulis lakukan pada 2 (dua) jurusan ini difokuskan pada prinsip-prinsip desain Interior dan desain komunikasi visual dan ruanglingkupnya. Dimana siswa setingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di jurusan tersebut harus memahami tentang prinsip – prinsip desain. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang

standarisasi desain, proses desain, dan final desain. Karena ini berpengaruh kepada target pengguna (user).

## PEMBAHASAN

### A. Materi dan Metode Pelaksanaan

#### 1. Kerangka Pemecahan Masalah

Memecahkan suatu masalah yang terdapat dalam kegiatan pelatihan pembekalan magang dalam memahami prinsip-prinsip desain desain khususnya produk desain interior adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan pemahaman bahwa prinsip-prinsip desain sangat penting pada saat melakukan pengembangan di proyek produk-produk desain interior.
- b. Memberikan penjelasan bahwa kemampuan berkarya dalam produk interior dapat menjadi salah satu alternative dalam membuka peluang kerja nantinya dan dapat menciptakan dan membuat lapangan kerja nantinya.

c. Materi desain interior merupakan salah satu bentuk kegiatan yang menitik beratkan pada konsep desain, proses desain, prinsip-prinsip desain, ruang lingkup desain dan proses pengerjaan proyek desain.

#### 2. Realisasi Pemecahan Masalah

Siswa mengetahui serta memahami bahwa Desain Interior merupakan bentuk kegiatan merancang dengan memenuhi selera konsumen baik dari segi kebutuhan (*needs*) dan keinginan (*wants*).

- a. Pengetahuan desain dapat difahami oleh siswa di sekolah sedangkan pemahaman dalam segi proses desain siswa harus terjun kelapangan langsung, seperti : konsultan desain, workshop-workshop furniture yang bergerak dibidang interior dan lain-lain.
- b. Dengan mendapatkan pengetahuan desain (secara teoritis) dan pengalaman dilapangan (secara praktek

lapangan) maka siswa dapat mengembangkannya ke bentuk kewirausahaan, seperti mendesain furniture untuk rumah tinggal, produk penunjang interior dan lain-lain.

### 3. Khalayak Sasaran

Adapun yang menjadi khalayak sasaran dalam kegiatan Pelatihan Pembekalan tentang prinsip-prinsip desain Interior ini adalah Siswa SMK Negeri 4 Padang jurusan DIPL (Desain Interior Perhotelan dan Landscaping).

### 4. Metode yang Digunakan

Kegiatan pelatihan pembekalan ini yang pertama dilakukan adalah menjelaskan pengertian desain, kemudian ruang lingkup desain, pekerjaan desainer dan prinsip-prinsip desain dalam desain interior. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan beberapa metode diantaranya metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan latihan. Khusus untuk metode ceramah diberikan oleh penulis kepada siswa dimana tentang materi prinsip-prinsip

desain dan ruang lingkup desain khususnya desain interior (secara teoritis) sedangkan metode demonstrasi diberikan oleh guru yang mengampu mata pelajaran produk interior dan komputer desain. (Lihat **Gambar 1**). Hal | 29



**Gambar 1.**

Pemberian Materi Dasar dan tanya jawab tentang Prinsip Desain Interior oleh Penulis.  
(Difoto oleh: Andre, 2015)

Metode ceramah dilakukan untuk memberikan pengetahuan-pengetahuan secara teoritis kepada siswa. Dalam metode ceramah ini juga disampaikan hal-hal yang dapat memotivasi siswa, dengan menjelaskan tujuan, kekuatan serta kegunaan yang dapat diperoleh siswa setelah mengikuti pelatihan ini. (Lihat **Gambar 2**).



**Gambar 2.** Pemberian Materi Dasar tentang Prinsip Desain Interior oleh Penulis. (Difoto oleh: Andre, 2015)

Metode demonstrasi, latihan dan penugasan dilakukan ketika siswa memasuki tahap proses kegiatan (praktik). Metode ini sangat penting karena untuk menguasai keterampilan secara teknis, siswa harus melewatinya secara bertahap. Metode ini dilakukan mulai dari awal sampai akhir, berurutan secara teknis, sampai siswa-siswi benar-benar menguasai keterampilan ini dengan baik. Namun metode dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran desain interior.

## **B. Hasil dan Pembahasan**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan pada tanggal 23 Februari sampai dengan 5 Juni 2015 di SMK N 4 Padang.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini tentu saja tidak terlepas dari berbagai kendala-kendala, antara lain:

Hal| 30

1. Ruangan yang terlalu terang sehingga pada saat presentasi gambar/screen pada infokus (proyektor) tidak terlalu jelas.
2. Tingkat keseriusan dan konsentrasi siswa yang tidak sama.
3. Siswa masih kurang faham tentang ruanglingkup desain interior secara keseluruhan.
4. Siswa masih bingung apa yang harus dilakukan pada saat magang nanti dan mereka bertanya mereka diposisi mana kalau di perusahaan nanti.

Kendala ini tidak dapat dihindari karena kondisi di lapangan memang terjadi. Namun kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pelatihan ini tidak mengurangi makna dan semangat para peserta dan pelatih.

Demi lancarnya pelaksanaan pelatihan ini perlu dilakukan antisipasi agar tujuan dari pelatihan ini tercapai

sesuai dengan target. Adapun bentuk antisipasi yang dilakukan oleh tim pelatihan berdasarkan kendala-kendala yang ada di lapangan antara lain:

1. Kondisi ruangan yang kurang memadai tersebut diatasi dengan cara siswa diminta untuk mengisi kursi bagian depan terlebih dahulu.
2. Tingkat konsentrasi peserta yang beragam ini dikarenakan ada tiga bentuk peserta yang mengakibatkan konsentrasi peserta pelatihan terganggu yaitu (1) Peserta yang sangat antusias, (2) Peserta yang terlalu banyak mengobrol dan ribut (3) Peserta yang biasa-biasa saja. Peserta yang antusias sangat cepat mengerti dan memahami materi yang penulis berikan, akan tetapi cenderung mengganggu konsentrasi peserta lain. Kendala ini dapat diatasi dengan cara memberikan penjelasan berikutnya kepada mereka.
3. Penulis menjelaskan ruanglingkup dan bagian, peran

desainer interior dalam sebuah perusahaan.

## SIMPULAN

Dalam terlaksananya kegiatan pelatihan pembekalan tentang Desain Interior ini dapat disimpulkan:

1. Bentuk karya desain produk interior yang disajikan dan dipresentasikan merupakan karya hasil dari pemahaman konsep desain dan prinsip-prinsip desain khususnya desain interior. Sehingga siswa dapat mempelajari dengan baik dan dipraktikan pada saat magang nantinya.
2. Bidang desain produk interior adalah sebagai cabang ilmu yang dapat diajarkan pada siswa SMK. Pemahaman ilmu desain tidak terlalu diajarkan secara mendalam, hanya saja penjelasan-penjelasan desain interior secara umum saja.
3. Tingginya antusias dan semangat siswa menandakan mereka tertarik dengan

pekerjaan desainer interior nantinya, karena mereka belum pernah melaksanakan magang ditempat-tempat konsultan interior, workshop furniture interior dan lain-lain.

4. Keilmuan desain produk interior perlu dikembangkan pada sekolah –sekolah kejuruan yang membuka jurusan desain, agar mendapatkan ilmu secara fisik oleh elemen-elemen arsitektur dan interior,
5. Disamping itu secara konseptual oleh elemen-elemen desain (bentuk, bidang, volume, skala, warna, dll) yang disusun dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain (keseimbangan, harmony dan kesatuan, dll), ini penting untuk diajarkan kepada siswa di jurusan desain interior perhotelan dan landscaping.

Sriwarno, Andar Bagus. 1998. *Pengantar Studi Perancangan Fasilitas Duduk*. Penerbit ITB. Bandung.

Sachari, Agus dan Trinawati, Suranti. 1998. *Kamus Desain*. Penerbit ITB. Hal| 32 Bandung.

Sachari, Agus. 2001. *Metoda-Metoda Tinjauan Desain*. Penerbit ITB. Bandung.

\_\_\_\_\_. 1998. *Desain Produk Sebuah Pengantar*. Penerbit ITB. Bandung.

Sachari, Agus dan Sunarya, Yan yan. 2000. *Tinjauan Desain*. Penerbit ITB

Wardono, Prabu. 2005. *Prinsip Desain Interior*. Penerbit ITB. Bandung.

Yusuf, Herman. 2000. *Tinjauan Desain Sebuah Pengantar*. Penerbit STISI. Bandung.

## KEPUSTAKAAN