

16 Oktober 2020

Nomor : 773-KLPPM/6157/UNTAR/X/2020
Lampiran : 2 (dua) lembar
Perihal : Pengisian Data Kegiatan 100 PKM SMA/SMK

Kepada Yth.
Ibu Agnatasya Listianti M., S.T., M.Sc
Dosen Pelaksana Kegiatan **Program 100 PKM SMA/SMK**
Universitas Tarumanagara

Dengan hormat,

Pada tahun 2020, Universitas Tarumanagara meraih peringkat ke-3 Perguruan Tinggi terbaik di Jakarta, dan secara nasional meraih peringkat ke-7 Perguruan Tinggi Swasta terbaik, serta peringkat ke-31 Perguruan Tinggi terbaik Nasional. Kita terus berupaya melakukan berbagai kegiatan dan program untuk peningkatan pemeringkatan.

Saat ini, dalam klasterisasi Pengabdian kepada Masyarakat (PKM), Universitas Tarumanagara berada pada klaster SANGAT BAGUS. Melalui berbagai kegiatan PKM yang akan kita lakukan, target Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) adalah peningkatan menjadi klaster UNGGUL. Selain upaya pencapaian klaster tersebut, hal utama yang harus diperhatikan adalah *outcome* kinerja PKM. Bobot dari *outcome* kinerja PKM adalah 30% dalam penilaian Pemeringkatan.

Mengingat besarnya bobot tersebut, LPPM Universitas Tarumanagara mempunyai tugas untuk meningkatkan kualitas serta kuantitas kegiatan PKM oleh dosen bersama mahasiswa, antara lain melalui **Program Kegiatan 100 PKM SMA/SMK Tahun 2020**.

Sehubungan hal tersebut, kami mohon Ibu dapat mengisi data Kegiatan 100 PKM SMA/SMK **yang akan dilaksanakan** melalui *google form* bit.ly/100pkmsekolah2020 untuk dapat diproses sesuai ketentuan dari LPPM (Surat Tugas dan Pendanaan).

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Ketua LPPM,



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., Ph.D.

Tembusan :

1. Rektor
2. Warek I

-ek-

KETENTUAN KEGIATAN 100 PKM SMA/SMK

A. Ketentuan Umum Kegiatan

Ketentuan umum kegiatan PKM adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan **100 PKM SMA/ SMK** harus dilaksanakan di sekolah-sekolah pada tingkat SMA/SMK di seluruh Indonesia yang telah bekerja sama dengan UNTAR atau dapat diajukan oleh Tim Pelaksana.
2. Personalia tim pelaksana terdiri dari 1-2 dosen dan wajib melibatkan 1-3 mahasiswa.
3. Ketua tim pelaksana adalah Dosen tetap Untar ber NIDN/ NIDK.
4. Setiap kegiatan **100 PKM SMA/ SMK** wajib menghasilkan paling sedikit 1 (satu) luaran.
5. Waktu pelaksanaan kegiatan **100 PKM SMA/ SMK** : 04 Februari – 12 Desember 2020.
6. Waktu pelaporan kegiatan dan luaran **100 PKM SMA/ SMK** paling lambat 30 Desember 2020.
7. Pengajuan kegiatan **100 PKM SMA/ SMK** oleh Dosen tidak mengurangi kuota PKM reguler dalam semester ganjil 2020/2021.

B. Prosedur Pelaksanaan Kegiatan PKM

Prosedur pelaksanaan kegiatan PKM oleh para dosen adalah sebagai berikut:

1. Dosen mengisi data kegiatan melalui *google form* bit.ly/100pkmsekolah2020, yang berisi:
 - a. Identitas Tim Pelaksana (dosen dan mahasiswa).
 - b. Data kegiatan.
 - c. Ringkasan kegiatan (maksimal 500 kata)
 - d. Target luaran yang dipilih.
2. Dosen akan menerima informasi persetujuan pelaksanaan PKM setelah mengisi data tersebut.
3. Tim Pelaksana akan mendapatkan Surat Tugas untuk pelaksanaan kegiatan.
4. Dosen melaksanakan kegiatan secara daring (webinar).
5. Dosen wajib menyerahkan laporan akhir beserta dengan lampiran-lampiran paling lambat 30 Desember 2020.
6. Lampiran yang wajib dimasukkan dalam laporan akhir meliputi: surat kesediaan mitra, surat tugas, materi paparan (PPT), foto kegiatan, video kegiatan (jika ada), dan luaran.
7. Dosen wajib melaporkan luaran kegiatan paling lambat tanggal 30 Desember 2020.
8. Laporan akhir dan luaran dikirimkan dalam bentuk file pdf ke alamat email: 100pkmsekolah@untar.ac.id, dengan format:

Subjek Email : LapAkhir-100pkmsekolah

Nama File : LapAkhir-100pkmsekolah-Nama Ketua-Fakultas-Kata Pertama Judul Kegiatan

C. Luaran Kegiatan

Luaran yang dapat diakui adalah sebagai berikut: (wajib menghasilkan minimal 1 luaran)

1. Publikasi Hasil PKM berupa artikel yang diterbitkan pada jurnal ilmiah.
2. Publikasi Hasil PKM berupa artikel yang dipresentasikan dan diterbitkan pada buku prosiding.
3. Publikasi Hasil PKM berupa artikel yang diterbitkan pada media massa cetak maupun online
4. Karya yang dapat dicatatkan sebagai HKI.
5. Modul/ Teknologi Tepat Guna (TTG).

D. Narahubung

Mei Ie, S.E., M.M. (+62 895-8002-79865)

Nafiah Solikhah, S.T., M.T. (+62 813-2938-0937)

LAMPIRAN: Kegiatan PKM yang akan dilaksanakan

No.	Dosen Pelaksana	Mitra	Judul/ Topik	Tanggal Pelaksanaan
1	Agnatasya Listianti M., S.T., M.Sc	SMA Aloysius (Bandung)	Workshop Sketching & Watercolor: How to Do Basic Sketching and Watercolour	31 Oktober 2020 (13.00 - 14.00 WIB)

PERJANJIAN

PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT PROGRAM 100 PKM NOMOR: PKM100-2020-004-SPK-KLPPM/UNTAR/XI/2020

1. Pada hari Senin tanggal 16 bulan November tahun 2020, yang bertanda tangan di bawah ini:

I Nama : Ir. Jap Tji Beng, Ph.D.
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Pertama**.

II Nama : Agnatasya Listianti Mustaram, S.T., M.Sc
Jabatan : Asisten Ahli
Fakultas : Teknik
Program Studi : Arsitektur

Bertindak untuk diri sendiri dan Anggota Tim Pengusul:

1. Nama : Natalia Velony Putri (545180020)
Jabatan : Mahasiswa

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Kedua**.

2. Pihak Pertama menugaskan Pihak Kedua untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan:
- Judul kegiatan : *Workshop Sketching & Watercolors: How to Do Basic Sketching and Simple Use of Watercolors*
- Nama mitra : SMA St. Aloysius 2 (Bandung)
- Tanggal kegiatan : 31 Oktober 2020
- dengan biaya **Rp.3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah)** dibebankan kepada anggaran Universitas Tarumanagara.
3. Lingkup pekerjaan dalam tugas ini adalah kegiatan sesuai dengan yang tertera dalam usulan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diajukan oleh Pihak Kedua, dan telah disetujui oleh Pihak Pertama yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam surat tugas ini.
4. Pihak Kedua wajib menyerahkan laporan kegiatan dan luaran kegiatan selambat-lambatnya tanggal 30 Desember 2020, sesuai prosedur dan peraturan yang berlaku dengan format sesuai ketentuan.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, Ph.D.

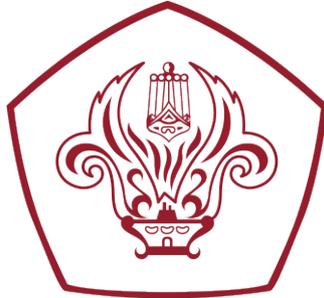
Jakarta, 16 November 2020

Pihak Kedua



Agnatasya Listianti Mustaram, S.T., M.Sc.

LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
YANG DIAJUKAN KE
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



UNTAR
Universitas Tarumanagara

WORKSHOP SKETCHING AND WATERCOLORS:
HOW TO DO BASIC SKETCHING AND SIMPLE USE OF
WATERCOLORS

Disusun oleh:

Ketua Tim

Agnatasya Listianti Mustaram, S.T.,M.Sc. 0313088203/10313013

FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
DESEMBER 2020

Halaman Pengesahan
Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Judul PKM : Workshop Sketching and Watercolors: How To Do Basic Sketching and Simple Use Of Watercolors
2. Nama Mitra PKM : SMA St. Aloysius 2 Bandung
3. Ketua Tim Pelaksana :
 - A. Nama dan Gelar : Agnatasya Listianti Mustaram
 - B. NIDN/NIK : 0313088203 / 10313010
 - C. Jabatan/Gol. : Dosen Tetap / Asisten Ahli
 - D. Program Studi : Sarjana Arsitektur
 - E. Fakultas : Teknik
 - F. Bidang Keahlian : Arsitektur dan Perancangan
 - G. Alamat Kantor : Jl. S. Parman no.1 Jakarta Barat 11440
 - H. Nomor HP/Tlp : 0811223112
3. Anggota Tim PKM
 - A. Jumlah Anggota (Dosen) : -orang
 - B. Nama Anggota/Keahlian : -
 - C. Jumlah Mahasiswa : 1 orang
 - D. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Natalia Velony Putri 545180020
 - E. Nama & NIM Mahasiswa 2 :
 - F. Nama & NIM Mahasiswa 3 :
4. Lokasi Kegiatan Mitra :
 - A. Wilayah Mitra : Batununggal
 - B. Kabupaten/Kota : Kota Bandung
 - C. Provinsi : Jawa Barat
5. Metode Pelaksanaan : Luring/Daring
6. Luaran yang dihasilkan : Prosiding Pada Serina 2020
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : ~~Januari-Juni~~/Juli-Desember* (pilih salah satu)
8. Pendanaan :
Biaya yang disetujui : Rp. 3,000,000.00

Jakarta, 22 Desember 2020

Menyetujui,
Ketua LPPM

Ketua Pelaksana



Jap Tji Beng, Ph.D.
NIK:10381047

Agnatasya Listianti Mustaram, S.T.,M.Sc.
0313088203 / 10313010

RINGKASAN LAPORAN AKHIR

Proses pembelajaran arsitektur saat ini mengenal berbagai metode. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka demikian pula perkembangan cara pembelajaran menggambar di dunia arsitektur yang mulai meninggalkan metode manual (*hand drawing*) dan memilih menggambar melalui metode digital. Banyak proses yang dilewatkan pada metode penggambaran digital yang hanya akan dirasakan ketika kegiatan menggambar dilakukan secara manual. Tak hanya kegiatan penggambaran, pewarnaan gambar pun akan terasa instan tanpa proses ketika dilakukan dengan metode digital.

Kegiatan PKM yang dilakukan ini memaparkan pentingnya pengenalan metode non-digital pada penggambaran dan pewarnaan, dalam hal ini adalah sketsa dan pewarnaan sederhana dengan peralatan dasar penggambaran, yaitu pensil, tinta, pensil warna dan juga cat air yang diselenggarakan dalam bentuk workshop dengan sistem daring untuk siswa SMA. Konten pelatihan berisi dasar-dasar penggambaran dan pewarnaan sederhana yang memperlihatkan sebuah proses dari mulai merekam, menginterpretasikan, hingga menyajikan objek yang digambar dalam tuangan titik, garis, bentuk, ruang, dan warna sesuai dengan keadaan dan peralatan menggambar masing-masing peserta. Dengan kegiatan workshop ini, siswa SMA diberikan pengetahuan singkat mengenai proses penggambaran secara non-digital dan sekilas pengetahuan mengenai konsep estetika.

Kesimpulan dari kegiatan ini, didapatkan bahwa siswa SMA di masa sekarang lebih sering berinteraksi secara digital, termasuk interaksi pada aktivitas menggambar. Padahal proses penggambaran non-digital lebih melibatkan hubungan secara emosional dan rasa yang langsung tertuang pada produk penggambaran. Hal ini berbeda dengan hasil digital yang melalui proses menggambar menggunakan fitur-fitur pada perangkat lunak yang digunakan, sehingga pada penggambaran dengan metode digital, hubungan antara penggambar dengan objek yang digambar sifatnya lebih terbatas. Maka, pengenalan proses penggambaran secara non-digital dirasakan sangat berguna sebagai pengetahuan dasar dan pengenalan konsep estetika melalui proses pengekspresian elemen titik, garis, bentuk dan ruang dan pengaplikasian warna sederhana.

Kata Kunci: arsitektur, digital, gambar, warna

BAB I

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Pembelajaran bidang Arsitektur selalu menjadi materi yang menarik untuk diketahui. Arsitektur yang erat kaitannya dengan keindahan, pada proses pembelajarannya selalu dikaitkan dengan kemampuan menggambar seseorang. Seringkali ketidakmampuan seseorang menggambar sering dibandingkan secara lurus dengan ketidakmampuan seseorang tersebut di bidang arsitektur. Padahal, arsitektur merupakan sebuah bidang yang lebih luas lagi dari hanya sekadar kemampuan menggambar. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa kegiatan menggambar merupakan aktivitas yang penting untuk dilakukan, terutama pada proses pembelajaran Arsitektur.

Calon mahasiswa-mahasiswi yang akan datang merupakan generasi yang terlahir di era digital. Hampir semua lini kehidupan mereka sudah dihiasi dengan segala sesuatu yang bersifat digital. Sejak dini, mereka sudah terbiasa dengan beberapa perangkat lunak untuk menggambar, sehingga penggambaran secara digital adalah hal yang cukup familiar. Berbeda dengan keadaan di masa lampau, proses menggambar dalam berarsitektur secara manual bukanlah sebuah pilihan, melainkan cara satu-satunya untuk merepresentasikan sebuah objek. Maka seseorang yang melakukan pembelajaran dalam bidang arsitektur harus memiliki kemampuan lebih untuk menggambar. Dalam buku 'Architectural Graphic', D.K Ching memaparkan beberapa perbedaan yang akan terjadi ketika penggambaran dilakukan melalui metode digital dibandingkan dengan penggambaran dengan manual (*hand drawing*). Perbedaan tersebut terdiri dari kualitas garis hingga beberapa elemen arsitektural yang meliputi vegetasi hingga manusia sebagai skala dan proporsinya. (Ching, 2015)

Menggambar merupakan sebuah proses yang melibatkan aktivitas melihat (*seeing*), memvisualisasikan (*visualizing*) dan juga pengungkapan ekspresi (*expressing*) di mana masing-masing aktivitas ini memiliki nilai-nilai tersendiri dalam proses penggambaran. (Ching, 1990). Tentu saja baik penggambaran digital maupun non-digital akan mengalami aktivitas-aktivitas seperti yang disebutkan tadi, namun akan ada perbedaan pada setiap aktivitasnya, terutama dalam hal mengekspresikan sebuah objek menjadi sebuah gambar.

Di tengah situasi pandemi yang terjadi di hampir setiap wilayah di Indonesia, proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Tak hanya proses kegiatan belajar-mengajar, hampir semua proses kehidupan berubah menjadi sistem daring. Selain beberapa dampak negatif dari sistem daring, terdapat juga dampak positif dari kegiatan dengan sistem daring ini, yaitu tidak terbatasnya jarak lokasi. Sehingga semua wilayah bisa dicapai.

Salah satu kendala yang dihadapi dari siswa-siswi SMA yang akan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi adalah tidak dapat dilakukannya survey langsung ke lokasi universitas incaran. Dengan demikian, info yang didapat mengenai universitas yang biasanya bisa dilakukan dengan berkunjung langsung ke lokasi tujuannya, saat ini tidak bisa dilakukan. Untuk itu diperlukan sebuah solusi yang dapat menjembatani kebutuhan akan informasi universitas dari siswa-siswi yang akan segera lulus SMA, dengan universitas-universitas yang akan menerima siswa baru di tahun ajaran yang akan datang.

Penyelenggaraan Pameran Pendidikan Virtual merupakan salah satu hal yang dapat dilakukan untuk sarana pertukaran informasi dari pihak universitas kepada calon mahasiswa-mahasiswa yang akan datang. Di dalam pameran pendidikan virtual ini, selain calon-calon mahasiswa-mahasiswa diharuskan untuk bersikap pro-aktif dan bertanya mengenai universitas yang akan menjadi tujuan studinya, pihak universitas pun harus juga menyajikan informasi yang cukup jelas bagi calon-calon mahasiswa-mahasiswinya. Selain info administrasi yang disajikan, pengenalan mengenai mata kuliah dan sedikit materi yang cukup mewakili konten pembelajaran yang akan dilaksanakan di universitas juga bisa menjadi konten yang cukup informatif bagi calon mahasiswa-mahasiswa untuk sekadar mengetahui materi apa yang akan mereka dapatkan di perkuliahan. Maka, Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang akan mewujudkan hal tersebut dilaksanakan dalam bentuk *Workshop Sketching and Watercolors: How To Do Basic Sketching and Simple Use of Watercolors*. Pada kegiatan ini, calon-calon mahasiswa-mahasiswa akan diberikan sedikit gambaran mengenai materi yang akan didapatkan pada pembelajaran arsitektur, sekaligus melatih kemampuan dasar penggambaran manual (*hand drawing*) dan juga pengenalan teknik pewarnaan sederhana.

Universitas Tarumanagara memiliki Program PKM 100 SMA, di mana para pengajar di lingkup Universitas Tarumanagara dapat melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pada lokasi SMA-SMA yang dituju. Dalam kegiatan ini terdapat beberapa SMA yang bekerja sama dengan pihak Universitas Tarumanagara di mana dalam hal ini, pihak pengajar dari Universitas Tarumanagara dapat melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMA tersebut. SMA yang dituju pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berbentuk pelatihan

sketsa dasar dan pengaplikasian warna sederhana adalah SMA St. Aloysius 2 Bandung. Di mana, di waktu yang telah ditentukan, pengajar dari pihak Universitas Tarumanagara diberikan slot waktu dalam rangkaian kegiatan Pameran Pendidikan Virtual yang diselenggarakan oleh SMA St. Aloysius 2 Bandung.

Permasalahan Mitra

SMA St. Aloysius 2 berlokasi di kawasan Batununggal, Bandung, Jawa Barat. Saat ini memiliki sejumlah siswa kelas 3 SMA yang akan melanjutkan pendidikannya ke tingkat universitas. Kegiatan survey universitas yang biasanya dapat dilakukan secara langsung, terhambat dengan situasi pandemi saat ini, yang menyebabkan kunjungan langsung ke lokasi universitas yang dituju tidak dapat dilakukan.

Salah satu yang diupayakan oleh pihak sekolah saat ini adalah melaksanakan Pameran Pendidikan Virtual di mana para siswa-siswi SMA St Aloysius 2 Bandung bisa mendapatkan informasi dari berbagai universitas yang dituju. Salah satu hal yang dapat dilakukan dari pihak universitas tujuan adalah menyiapkan informasi selengkap mungkin yaitu dengan pemberian berbagai informasi mengenai administratif hingga memberikan info yang berkaitan dengan akademis. Misalnya dengan memperkenalkan materi pembelajaran perkuliahan. Sebagai contoh, pada bidang Arsitektur sering dikaitkan dengan bahasa visual dan presentasi gambar. Setiap individu tentu saja tidak bisa menggunakan gaya menggambar yang sama dengan para arsitek terkenal dalam rangka menterjemahkan cara pemikiran awalnya ke dalam sebuah sketsa, namun hal yang dapat dipelajari adalah bagaimana sketsa masih digunakan hingga kini oleh para arsitek untuk menjadi bagian dari sebuah perjalanan proses desain. (Rice and Purcell, 2004). Pelatihan pembuatan sketsa dasar menjadi salah satu kegiatan yang penting dan menarik untuk diketahui. Sketsa yang bagus tidak bisa diartikan secara harfiah adalah sketsa yang mirip dengan objek aslinya; dapat dikatakan pada proses pembelajaran, sketsa bisa digunakan lebih untuk menganalisis dan menguraikan subjek. Sketsa yang terdiri dari hasil observasi seputar tema tertentu bisa jadi terbukti sangat berguna bagi seorang perancang karena selanjutnya akan bermanfaat untuk proses eksplorasi lebih lanjut. (Edwards, 2008). Maka teknik dasar penggambaran adalah hal yang dapat diberikan sebagai bagian dari pengenalan materi sekaligus menjadi wawasan untuk calon mahasiswa-mahasiswi yang berminat di bidang tersebut.

Solusi Mitra

Pengenalan bidang arsitektur pada calon mahasiswa-mahasiswi dari SMU St Aloysius 2 Bandung adalah dengan pemberian materi mengenai teknik dasar penggambaran dan pewarnaan yang dikemas dalam sebuah workshop daring. Dengan demikian, pembelajaran dengan metode non-digital pada proses penggambaran dapat diperkenalkan sebagai wawasan untuk calon mahasiswa-mahasiswi. Pembelajaran arsitektur juga erat kaitannya dengan pengolahan sebuah konsep berpikir. Ketika seseorang sudah terlatih membuat sketsa, secara tidak langsung orang tersebut akan melatih kemampuan *structuring, developing and communicating* yang dimilikinya sebagai bagian dari rangkaian proses perancangan (Waanders, et al, 2011).

BAB II

PELAKSANAAN

Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan dengan mengadakan pelatihan singkat dalam kemasan *workshop* dengan menggunakan peralatan sederhana yang dimiliki oleh partisipan. Proses penggambaran dilakukan dengan melakukan aktivitas bersama-sama dengan contoh aktivitas dalam bentuk video yang disajikan.

Tatalaksana Pelatihan

Workshop berlangsung dalam waktu 60 menit dengan peserta sebanyak 60 orang. Kegiatan ini merupakan bagian dari Pameran Pendidikan Virtual yang dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi MoreEdu. Pameran Pendidikan Virtual berlangsung dari pukul 09.00 pagi hingga pukul 17.00 WIB dengan sesi *workshop* dilaksanakan pada pukul 13.00 – 14.00 WIB.

Peserta yang akan mengikuti *workshop* ini terlebih dahulu melakukan registrasi yang keseluruhannya telah dikelola oleh pihak moreedu. Lalu tepat pada pukul 13.00 WIB acara *workshop* dimulai dengan dibuka oleh pihak mahasiswa Universitas Tarumanagara dilanjutkan dengan materi oleh Dosen Arsitektur Universitas Tarumanagara.

Materi Pelatihan

Workshop ini berjalan sangat singkat dan padat dimulai dari memperkenalkan elemen titik menjadi garis lalu menjadi bentuk hingga akhirnya membentuk objek 3D. Lalu diperkenalkan alat penggambaran sederhana berupa pensil, tinta, pensil warna hingga cat air. Setelah itu para peserta melakukan pelatihan sketsa sederhana bersama-sama dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab di akhir sesi.

Konten pelatihan yang diberikan juga mencakup intisari dan keutamaan menggambar non-digital (*hand drawing*) dan perbedaan dari objek yang dihasilkan jika dibandingkan dengan menggambar digital (*digital drawing*).

BAB III

KESIMPULAN

Sketsa merupakan sebuah bentukan dari penggambaran non-digital yang memiliki peran penting dalam sebuah proses berarsitektur. Walaupun dinilai sebagai tahapan yang paling awal dari proses komunikasi melalui bahasa visual, tidak dapat dipungkiri bahwa sketsa merupakan buah pemikiran yang menuju kepada perkembangan pemikiran yang lebih luas lagi. Banyak bangunan-bangunan arsitektur yang ternama dan memiliki nilai tambah berawal dari sebuah sketsa mentah dari perancangannya. Maka, sketsa merupakan sebuah teknik penggambaran yang perlu dikuasai dalam berarsitektur. Karena dari sanalah awal pemikiran konseptual mengenai sebuah perancangan yang bernilai.

Pengenalan dasar membuat sketsa untuk calon mahasiswa-mahasiswi arsitektur dirasakan cukup berguna. Ditambah dengan pengenalan dasar pewarnaan sederhana, sebuah gambar yang merupakan ide mentah akan bisa lebih mudah terkomunikasikan. Pelatihan Sketsa dasar dan pengaplikasian warna sederhana dengan kemasan yang tepat walaupun dengan metode daring, akan memberikan gambaran tentang salah satu materi yang akan diberikan pada pembelajaran arsitektur sekaligus memberikan pemahaman kepada generasi yang sudah sangat tergantung pada hal-hal yang serba digital untuk menyeimbangkan kemampuannya dalam metode non-digital.

Secara keseluruhan pengadaan *Workshop Sketching and Watercolors: How to do Basic Sketching and Simple Use of Watercolors* yang diselenggarakan oleh Universitas Tarumanagara kepada siswa-siswi SMA St. Aloysius 2 Bandung sebagai bagian dari Pameran Pendidikan Virtual dirasakan sangat bermanfaat. Selanjutnya jika keadaan memungkinkan bisa dilakukan dengan metode tatap muka langsung.

DAFTAR PUSTAKA

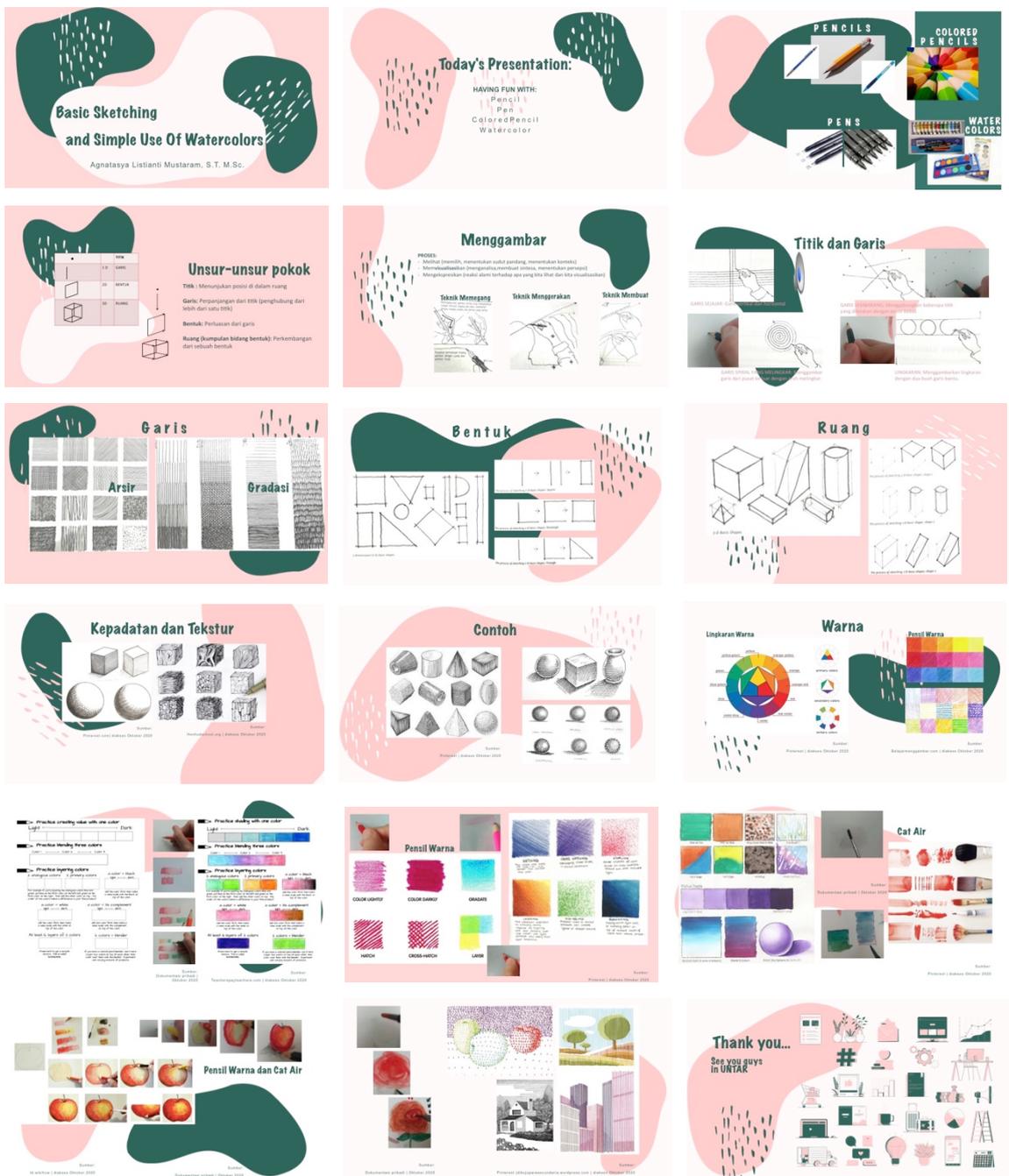
- Ching, D.K. (1990). *Drawing: A Creative Process*. John Wiley & Sons, Inc. New York
- Ching, D.K. (2015). *Architectural Graphic* (6th Edition). John Wiley & Sons, Inc. New Jersey
- Edwards, Bryan (2008). *Understanding Architecture through Drawing* (2nd Edition). Taylor and Francis E-Library.
- Rice, Susan and Purcell, Terry. (2004). The importance of early design sketches in architectural education. "Contexts of architecture". The 38th International Conference of Architectural Science Association ANZAScA. Launceston, Tasmania. 10-12 November 2004. 324-329.
- Waanders, Remko. Eggink, Wouter. & Mulder-Nijkamp, Maaïke. (2011). *International Conference on Engineering and Product Design Education*. City University, London, UK. 8-9 September 2011.

LAMPIRAN

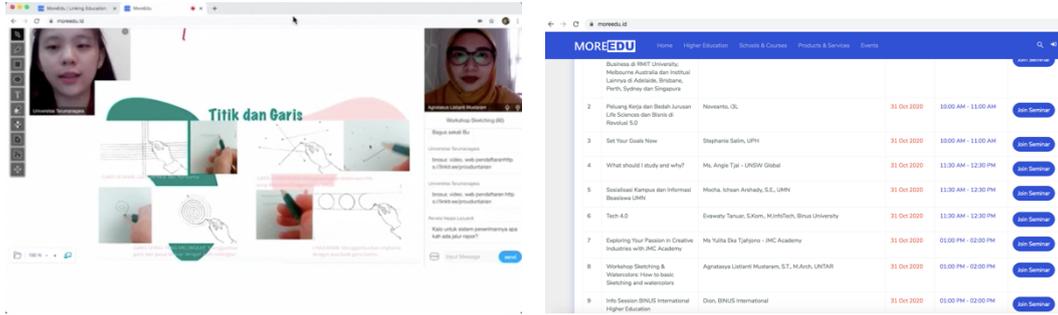
1. SURAT PERJANJIAN KERJASAMA



2. MATERI PAPARAN PELAKSANAAN WORKSHOP



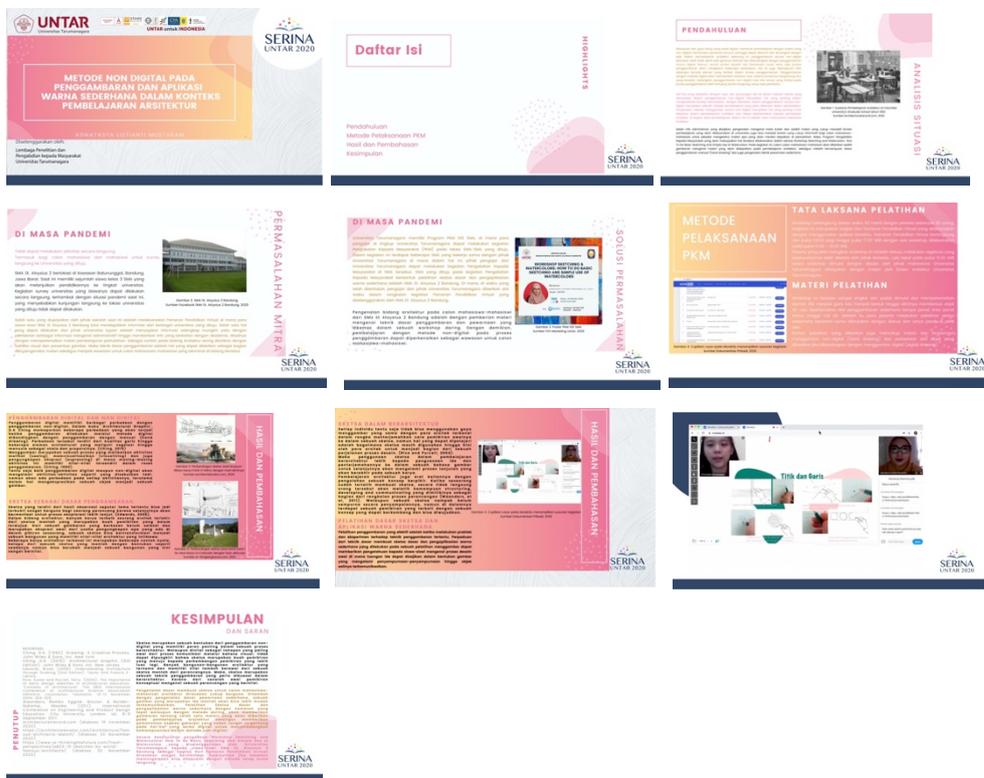
3. FOTO KEGIATAN



4. SERTIFIKAT (Bukti Keikutsertaan pada Seminar)



5. BUKTI LUARAN (Materi Paparan Pada Seminar)



6. EKSTENDED ABSTRAK (RINGKASAN KEGIATAN)

Calon mahasiswa-mahasiswi yang akan datang merupakan generasi yang terlahir di era digital. Hampir semua lini kehidupan mereka sudah dihiasi dengan segala sesuatu yang bersifat digital. Sejak dini, mereka sudah terbiasa dengan beberapa perangkat lunak untuk menggambar, sehingga penggambaran secara digital adalah hal yang cukup familiar. Berbeda dengan keadaan di masa lampau, proses menggambar dalam berarsitektur secara manual bukanlah sebuah pilihan, melainkan cara satu-satunya untuk merepresentasikan sebuah objek. Maka seseorang yang melakukan pembelajaran dalam bidang arsitektur harus memiliki kemampuan lebih untuk menggambar. Dalam buku 'Architectural Graphic', D.K Ching memaparkan beberapa perbedaan yang akan terjadi ketika penggambaran dilakukan melalui metode digital dibandingkan dengan penggambaran dengan manual (*hand drawing*). Perbedaan tersebut terdiri dari kualitas garis hingga beberapa elemen arsitektural yang meliputi vegetasi hingga manusia sebagai skala dan proporsinya. (Ching, 2015)

Menggambar merupakan sebuah proses yang melibatkan aktivitas melihat (*seeing*), memvisualisasikan (*visualizing*) dan juga pengungkapan ekspresi (*expressing*) di mana masing-masing aktivitas ini memiliki nilai-nilai tersendiri dalam proses penggambaran. (Ching, 1990). Tentu saja baik penggambaran digital maupun non-digital akan mengalami aktivitas-aktivitas seperti yang disebutkan tadi, namun akan ada perbedaan pada setiap aktivitasnya, terutama dalam hal mengekspresikan sebuah objek menjadi sebuah gambar.

Di tengah situasi pandemi yang terjadi di hampir setiap wilayah di Indonesia, proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Tak hanya proses kegiatan belajar-mengajar, hampir semua proses kehidupan berubah menjadi sistem daring. Selain beberapa dampak negatif dari sistem daring, terdapat juga dampak positif dari kegiatan dengan sistem daring ini, yaitu tidak terbatasnya jarak lokasi. Sehingga semua wilayah bisa dicapai.

Salah satu kendala yang dihadapi dari siswa-siswi SMA yang akan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi adalah tidak dapat dilakukannya survey langsung ke lokasi universitas incaran. Dengan demikian, info yang didapat mengenai universitas yang biasanya bisa dilakukan dengan berkunjung langsung ke lokasi tujuannya, saat ini tidak bisa dilakukan. Untuk itu diperlukan sebuah solusi yang dapat menjembatani kebutuhan akan informasi universitas dari siswa-siswi yang akan segera lulus SMA, dengan universitas-universitas yang akan menerima siswa baru di tahun ajaran yang akan datang.

Penyelenggaraan Pameran Pendidikan Virtual merupakan salah satu hal yang dapat dilakukan untuk sarana pertukaran informasi dari pihak universitas kepada calon mahasiswa-mahasiswi yang akan datang. Di dalam pameran pendidikan virtual ini, selain calon-calon mahasiswa-mahasiswi diharuskan untuk bersikap pro-aktif dan bertanya mengenai universitas yang akan menjadi tujuan studinya, pihak universitas pun harus juga menyajikan informasi yang cukup jelas bagi calon-calon mahasiswa-mahasiswinya. Selain info administrasi yang disajikan, pengenalan mengenai mata kuliah dan sedikit materi yang cukup mewakili konten pembelajaran yang akan dilaksanakan di universitas juga bisa menjadi konten yang cukup informatif bagi calon mahasiswa-mahasiswi untuk sekadar mengetahui materi apa yang akan mereka dapatkan di perkuliahan. Maka, Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang akan mewujudkan hal tersebut dilaksanakan dalam bentuk *Workshop Sketching and Watercolors: How To Do Basic Sketching and Simple Use of Watercolors*. Pada kegiatan ini, calon-calon mahasiswa-mahasiswi akan diberikan sedikit gambaran mengenai materi yang akan didapatkan pada pembelajaran arsitektur, sekaligus melatih kemampuan dasar penggambaran manual (*hand drawing*) dan juga pengenalan teknik pewarnaan sederhana.

Universitas Tarumanagara memiliki Program PKM 100 SMA, di mana para pengajar di lingkup Universitas Tarumanagara dapat melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pada lokasi SMA-SMA yang dituju. Dalam kegiatan ini terdapat beberapa SMA yang bekerja sama dengan pihak Universitas Tarumanagara di mana dalam hal ini, pihak pengajar dari Universitas Tarumanagara dapat melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMA tersebut. SMA yang dituju pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berbentuk pelatihan sketsa dasar dan pengaplikasian warna sederhana adalah SMA St. Aloysius 2 Bandung. Di mana, di waktu yang telah ditentukan, pengajar dari pihak Universitas Tarumanagara diberikan slot waktu dalam rangkaian kegiatan Pameran Pendidikan Virtual yang diselenggarakan oleh SMA St. Aloysius 2 Bandung.

Setiap individu tentu saja tidak bisa menggunakan gaya menggambar yang sama dengan para arsitek terkenal dalam rangka menterjemahkan cara pemikiran awalnya ke dalam sebuah sketsa, namun hal yang dapat dipelajari adalah bagaimana sketsa masih digunakan hingga kini oleh para arsitek untuk menjadi bagian dari sebuah perjalanan proses desain. (Rice and Purcell, 2004). Pelatihan pembuatan sketsa dasar menjadi salah satu kegiatan yang penting dan menarik untuk diketahui. Sketsa yang bagus tidak bisa diartikan secara harfiah adalah sketsa yang mirip dengan objek aslinya; dapat dikatakan pada proses pembelajaran, sketsa bisa digunakan lebih untuk menganalisis dan menguraikan subjek. Sketsa yang terdiri dari hasil observasi seputar tema

tertentu bisa jadi terbukti sangat berguna bagi seorang perancang karena selanjutnya akan bermanfaat untuk proses eksplorasi lebih lanjut. (Edwards, 2008). Maka teknik dasar penggambaran adalah hal yang dapat diberikan sebagai bagian dari pengenalan materi sekaligus menjadi wawasan untuk calon mahasiswa-mahasiswi yang berminat di bidang tersebut.

Pengenalan bidang arsitektur pada calon mahasiswa-mahasiswi dari SMU St Aloysius 2 Bandung adalah dengan pemberian materi mengenai teknik dasar penggambaran dan pewarnaan yang dikemas dalam sebuah workshop daring. Dengan demikian, pembelajaran dengan metode non-digital pada proses penggambaran dapat diperkenalkan sebagai wawasan untuk calon mahasiswa-mahasiswi. Pembelajaran arsitektur juga erat kaitannya dengan pengolahan sebuah konsep berpikir. Ketika seseorang sudah terlatih membuat sketsa, secara tidak langsung orang tersebut akan melatih kemampuan *structuring, developing and communicating* yang dimilikinya sebagai bagian dari rangkaian proses perancangan (Waanders, et al, 2011).

Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan dengan mengadakan pelatihan singkat dalam kemasan *workshop* dengan menggunakan peralatan sederhana yang dimiliki oleh partisipan. Proses penggambaran dilakukan dengan melakukan aktivitas bersama-sama dengan contoh aktivitas dalam bentuk video yang disajikan.

Pengenalan dasar membuat sketsa untuk calon mahasiswa-mahasiswi arsitektur dirasakan cukup berguna. Ditambah dengan pengenalan dasar pewarnaan sederhana, sebuah gambar yang merupakan ide mentah akan bisa lebih mudah terkomunikasikan. Pelatihan Sketsa dasar dan pengaplikasian warna sederhana dengan kemasan yang tepat walaupun dengan metode daring, akan memberikan gambaran tentang salah satu materi yang akan diberikan pada pembelajaran arsitektur sekaligus memberikan pemahaman kepada generasi yang sudah sangat tergantung pada hal-hal yang serba digital untuk menyeimbangkan kemampuannya dalam metode non-digital.

Secara keseluruhan pengadaan *Workshop Sketching and Watercolors: How to do Basic Sketching and Simple Use of Watercolors* yang diselenggarakan oleh Universitas Tarumanagara kepada siswa-siswi SMA St. Aloysius 2 Bandung sebagai bagian dari Pameran Pendidikan Virtual dirasakan sangat bermanfaat. Selanjutnya jika keadaan memungkinkan bisa dilakukan dengan metode tatap muka langsung.