

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan dengan judul Teknologi Visualisasi Dalam Pendidikan Arsitektur :

1. Teknologi Visualisasi apa saja yang di butuhkan oleh Industri
  - a. perusahaan yang menggunakan autocad yaitu sebesar 100% dimana perusahaan digunakan untuk menggambarakan sebuah gambar kerja yang berbentuk 2D
  - b. perusahaan menggunakan 3D Autocad sebesar 88% dimana memang tidak selalu menggambar 3D dengan menggunakan aplikasi ini, tapi beberapa industry masih menggunakan ini di peroleh 54 perusahaan mmenggunakan software ini
  - c. perusahaan menggunakan sketchup sebesar 100% dimana perusahaan digunakan untuk menggambar sebuah gambar 3D dengan aplikasi ini, karna menurut perusahaan aplikasi ini sangat mudah untuk di operasikan.
  - d. Perusahaan menggunakan Archicad sebesar 72% dimana memang tidak semua perusahaan menggambarakan semua gambar 3D dengan menggunakan aplikasi ini, sebanyak 52 perusahaan menggunakan software ini,
  - e. Perusahaan menggunakan Blender sebesar 75% dimana tidak semua perusahaan menggunakan aplikasi ini sebagai penggambaran 3D Sebanyak 54 perusahaan menggunakan aplikasi ini.
  - f. Perusahaan menggunakan Revit sebesar 74% dimana tidak semua perusahaan menggunakan aplikasi ini sebagai penggambaran 3D sebanyak 53 perusahaan menggunakan aplikasi ini.
  - g. Perusahaan menggunakan 3DS MAX sebesar 68% dimana tidak semua perusahaan menggunakan aplikasi ini sebagai penggambaran 3D sebanyak 49 perusahaan menggunakan aplikasi ini
  - h. Perusahaan menggunakan Lumion sebesar 89% dimana 64 perusahaan semua menggunakan aplikasi ini sebagai penggambar redering dan animasi.
  - i. Perusahaan menggunakan Enscape sebesar 75% dimana tidak semua perusahaan menggunakan aplikasi ini sebagai aplikasi rendering sebanya 54 perusahaan menggunakan aplikasi ini

## 2. Gambaran umum Kompetensi yang ada di SMK Negeri 5 Bandung

Keseluruhan indikator mengenai aplikasi 2D maupun 3D dan rendering siswa masih banyak yang kurang memahami mengenai aplikasi tersebut, siswa diberi pengetahuan mengenai aplikasi autocad dan sketchup, dengan nilai siswa mampu dalam aplikasi sebesar autocad 80% dan sketchup 72% .

Dalam skkni dan silabus dimana siswa di tuntutan untuk harus bisa menggambar 2D 3D dan rendering sebagai tanda ketuntasan dalam pembelajaran, aplikasi yang di berikan pada pembelajaran sekolah yaitu autocad dan sketchup saja.

## 3. Tingkat Relevansi Kompetensi Industri dan Kompetensi SMK

Dalam tingkat relevansi Industry dan SMK bisa dikatakan sangat besar dalam tingkat tidak kesesuaiannya di karenakan pada industry banyak menggunakan beragam aplikasi dalam proses pengerjaannya baik 3D dan rendering, tetapi dari 72 perusahaan menyarankan aplikasi 2D Autocad, 3D Autocad, Sketchup dan Lumion, siswa hanya di ajarkan oleh sekolah hanya mampu hingga 2D autocad dan 3D sketchup.

Perusahaan memberikan rekomendasi kompetensi siswa harus bisa menggunakan dan perlu untuk di pelajari yaitu aplikasi 2D seperti autocad sebesar 100%, menggunakan aplikasi 3D seperti 3D Autocad sebesar 75%, Sketchup sebesar 97%, dan menggunakan aplikasi rendering Lumion sebesar 76%. Dengan kategori perlu untuk dipelajari seperti aplikasi Archicad 60%, revit 65%, 3Ds Max 58%, Enscape 64% dan Dengan kategori tidak perlu Blender 53%.

Kompetensi yang dimiliki siswa Smk hanya pada aplikasi Autocad sebesar 80% dan sketchup sebesar 72%. Berdasarkan data yang di dapatkan bahwa kompetensi yang diperoleh oleh SMK masih kurang dalam menjawab Kompetensi yang harus dimiliki sebelum memasuki dunia Industri.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian berikut disajikan beberapa implikasi yang dianggap relevan dengan penelitian ini antara lain:

Responden dalam penelitian ini cenderung menunjukkan bahwa aplikasi industry dan SMK sudah ada kesamaan pada Aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi AutoCAD dan Sketchup, hanya saja SMK tidak mengajarkan dan mengenalkan macam-macam aplikasi

yang digunakan pada industry. Dengan demikian siswa dapat mengetahui bahwa aplikasi selain itu ada yang digunakan oleh industry.

### **C. Rekomendasi**

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian dengan ini penulis kemukakan sebagai berikut :

#### **1. Kepada Industri Konstruksi**

Industry dapat menjalin kerjasama dengan SMK dengan lebih mendalam, diadakan sebuah pembelajaran Aplikasi yang digunakan oleh industry untuk menyamakan persepsi antara industry dan juga SMK, memberikan masukan mengenai aplikasi apa saja yang digunakan oleh industry.

#### **2. Kepada guru yang mengajar pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak**

Memberikan pengetahuan dan pengenalan aplikasi lain yang menunjang pekerjaan saat masuk pada industry. Mencari tahu mengenai aplikasi-aplikasi yang digunakan pada industry konstruksi hingga cara penggambaran.

#### **3. Kepada Sekolah**

Sebelum siswa yang akan keluar dari ranah sekolah di adakan penjaluran industry bagi lulusan-lulusan. Memberikan arah kepada industry yang di butuhkan dengan menyalurkan siswa sesuai dengan kebutuhan industry yang akan di targetkan oleh siswa setelah lulus dari sekolah.