
Perkembangan Digitalisasi sebagai Profesi *Drafter* pada Pekerjaan Desain Interior

Muhammad Abdu¹, Muhammad Alwi²

Program Studi Bisnis Digital, Institut Teknologi dan Bisnis Muhammadiyah Polewali Mandar¹
abdu.bdg21@itbmpolman.ac.id¹, muhammadalwi@itbmpolman.ac.id²

Abstrak

Digitalisasi telah membawa dampak besar pada berbagai bidang industri, termasuk profesi *drafter* dalam desain interior. Artikel ini mengulas hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Muhammadiyah Polewali Mandar di CV. Media Kreasi, sebuah perusahaan konstruksi yang fokus pada renovasi interior. Dalam kegiatan ini, penulis berperan sebagai *drafter* pada proyek renovasi ruang kerja Badan Kebijakan Fiskal Kementerian Keuangan di Jakarta Pusat.

Sebagai *drafter*, peran utama adalah mengubah konsep desain menjadi gambar teknis yang rinci dan presisi untuk digunakan dalam proses konstruksi. Di era digitalisasi, profesi ini menghadapi tantangan berupa kebutuhan untuk beradaptasi dengan teknologi baru yang lebih efektif dibandingkan metode manual. Kendala sering muncul karena tidak semua *drafter* memiliki kemampuan teknologi yang memadai, sehingga proses kerja bisa terhambat dan membutuhkan pendekatan khusus untuk mengatasinya.

Melalui program PKM, penulis mengaplikasikan berbagai strategi seperti riset digital, simulasi proyek menggunakan teknologi digital, serta diskusi dan *sharing session* untuk meningkatkan kemampuan teknis dalam pemanfaatan teknologi. Artikel ini mengulas langkah-langkah, hasil, dan evaluasi dari kegiatan tersebut, serta menggambarkan bagaimana digitalisasi dapat meningkatkan produktivitas dan kualitas kerja seorang *drafter* di bidang desain interior.

Kata kunci: Digitalisasi, *Drafter*, Desain Interior, Pengabdian Kepada Masyarakat, Teknologi

Korespondensi Email : abdu.bdg21@itbmpolman.ac.id

Diterima Redaksi : 21-01-2025 | **Selesai Revisi** : 28-01-2025 | **Diterbitkan Online** : 31-01-2025

1. Pendahuluan

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) Institut Teknologi dan Bisnis Muhammadiyah Polewali Mandar merupakan salah satu bentuk implementasi tridharma perguruan tinggi yang bertujuan untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat melalui pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. Dalam hal ini, saya sebagai mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Muhammadiyah Polewali Mandar program studi Bisnis Digital, dapat berpartisipasi sebagai peserta program PKM ini melalui praktik kerja di sebuah perusahaan konstruksi yakni CV. Media Kreasi yang bergerak di bidang renovasi interior, perusahaan ini beralamat di Mangasa Permai blok X/1 Makassar. Perusahaan ini melaksanakan paket pekerjaan Renovasi Interior Ruang Kerja Badan Kebijakan Fiskal Kementerian Keuangan yang berlokasi di Jakarta Pusat. proyek renovasi interior ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan estetika dan kenyamanan dalam ruangan, tetapi juga untuk memberikan dampak sosial yang signifikan bagi komunitas atau pengguna local itu sendiri. Melalui jurnal inilah akan diuraikan proses, hasil, dan evaluasi dari program PKM yang telah dilaksanakan.



Gambar 1. CV Media Kreasi sebagai mitra kerja

Paket pekerjaan yang dilaksanakan perusahaan CV. Media Kreasi yaitu Renovasi Interior Ruang Kerja Lantai 4 dan Lantai 8 di Badan Kebijakan Fiskal Kementerian Keuangan, dimana perusahaan ini sebagai vendor atau pelaksananya. Adapun posisi saya di Perusahaan CV. Media Kreasi pada paket pekerjaan tersebut yakni sebagai **Drafter** atau Juru Gambar, dimana profesi tersebut mempunyai tugas membuat gambar teknis berdasarkan desain yang telah dibuat oleh perencana dan sesuai dengan kontrak kerja yang telah disepakati.

Drafter merupakan profesi yang bertugas menerjemahkan konsep desain menjadi gambar teknis yang detail dan akurat, berfungsi sebagai panduan dalam proses konstruksi atau produksi. Mereka bekerja sama dengan arsitek, insinyur, dan desainer untuk memastikan bahwa ide-ide tersebut diwujudkan dalam bentuk visual yang dapat dipahami dan diimplementasikan. *Drafter* adalah individu yang menuangkan konsep desain ke dalam bentuk gambar detail, lengkap dengan ukuran, tata letak, dan fitur-fitur di dalamnya. Gambar ini kemudian digunakan untuk membantu eksekusi pembangunan atau produksi (Felixitas Yolanda, 2022).



ks

Gambar 2. Kondisi lokasi kerja (sebelum renovasi)

Pada pekerjaan ini tentunya perusahaan melaksanakan atau melakukan pekerjaan renovasi pada ruang atau interior gedung yang sebelumnya sudah ada, dimana *drafter* disini harus membuat dan menyiapkan gambar teknis atau gambar kerja berdasarkan konsep atau desain dari perencana. Ada beberapa tantangan yang sering dihadapi seorang *drafter* dalam melakukan tugas atau pekerjaannya. Apalagi profesi seorang *drafter* merupakan salah satu bagian dari Desain Grafis dibidang Arsitektur yang tentunya memerlukan ide-ide kreatif secara konseptual dan fungsional. Dalam dunia Digitalisasi sendiri, seorang *drafter* memiliki beberapa tantangan yang harus dihadapi terutama dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat. Berikut diantaranya yakni :

1.1. Adaptasi Terhadap Perangkat Lunak (*Software*) Baru

Seiring perkembangan teknologi, software drafting dan desain Arsitektur terus berkembang dengan fitur terbarunya, seperti *AutoCAD*, *SketchUp*, *Revit*, *Photoshop* atau *3D rendering tools*. Hal ini membutuhkan waktu untuk belajar dan menguasai bahkan memungkinkan untuk mengupgrade perangkat yang digunakan.

1.2. Kesesuaian Format File

Format file yang digunakan oleh beberapa perangkat lunak sering kali tidak kompatibel, terutama saat berbagi file antar-tim atau dengan klien atau penerima file. Misalnya, file SketchUp yang harus diubah menjadi format file AutoCad atau keformat file lain dapat kehilangan data atau kualitas saat konversi. Ini menghambat kolaborasi dan menyebabkan revisi tambahan.

1.3. Manajemen Data dan Penyimpanan

Volume data yang besar seperti file dari *software* CAD dan model 3D memerlukan penyimpanan yang cukup dan manajemen data yang baik. File desain semakin besar karena mencakup detail yang kompleks dapat menyebabkan masalah seperti file yang tidak dapat diakses, kehilangan data, atau kebutuhan penyimpanan tambahan yang lebih besar.

1.4. Keamanan Digital

File desain interior sering kali mencakup informasi sensitif tentang klien, material, dan biaya. Ketika file ini disimpan atau dikirim melalui jaringan digital, resiko keamanannya meningkat. Seperti resiko kebocoran data atau serangan siber terhadap file proyek yang disimpan secara digital.

1.5. Kurangnya Keterampilan Digital

Seorang *drafter* mungkin masih nyaman dengan metode kerja manual atau perangkat lunak sederhana, sehingga membutuhkan lebih banyak waktu untuk beradaptasi dengan teknologi baru. Tidak semua *drafter* memiliki latar belakang teknologi yang cukup kuat untuk mengikuti digitalisasi dengan cepat.

Beberapa permasalahan tersebut menjadi tantangan yang harus dihadapi seorang *drafter* dalam melaksanakan tugas dan pekerjaannya terutama dalam penggunaan digitalisasi. Tantangan tersebutlah yang dapat menghambat proses pelaksanaan pekerjaan, sehingga perlu adanya kemampuan digitalisasi untuk mempermudah seorang *drafter* dalam melakukan pekerjaannya.

1. Metode Pelaksanaan

Untuk menghadapi tantangan dalam melaksanakan pekerjaan desain interior sebagai seorang *drafter* terdapat beberapa metode yang dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

2.1. Riset Digital

Era digitalisasi saat ini mengharuskan kita untuk meningkatkan pengetahuan secara cepat. Dengan melakukan metode pelaksanaan pencarian pengetahuan melalui website, atau biasa disebut sebagai **Riset Digital**. Riset Digital atau *Digital Methods* merupakan metode umum dalam bidang penelitian yang menggunakan teknologi digital dan internet untuk mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan menghasilkan temuan baru (Rogers, 2013).

Riset Digital merupakan pendekatan yang memanfaatkan teknologi digital dan internet untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menghasilkan informasi atau temuan baru. Tujuan dalam melakukan Riset Digital yakni dengan menggunakan internet kita dapat mengakses berbagai sumber informasi dengan cepat dan luas. Penggunaan internet juga dapat menghasilkan temuan baru dan juga memberikan solusi inovatif.

2.2. Simulasi Proyek Digital

Menggunakan skenario proyek nyata sebagai pelatihan *drafter* dalam menerapkan teknologi digital, dalam hal ini memanfaatkan teknologi kolaborasi berbasis *cloud*. Media penyimpanan *cloud* atau disebut dengan *Cloud Computing* adalah model komputasi yang menyediakan pemrosesan, penyimpanan, perangkat lunak, dan layanan lainnya sebagai sumber daya virtual terintegrasi melalui jaringan yang umumnya adalah internet. Sumber daya komputasi ini bersifat tersebar dan dapat diakses sesuai kebutuhan dari berbagai perangkat dan lokasi yang terhubung (Laudon, 2015).

Dengan melakukan simulasi proyek digital dapat membantu dalam memahami cara kerja dari beberapa perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada pekerjaan interior ini diantaranya seperti AutoCAD, SketchUp dan Photoshop dengan memanfaatkan teknologi kolaborasi berbasis *cloud*, sehingga dapat menggunakannya secara efektif dalam proyek nyata.

Tabel 1. Software yang digunakan seorang *drafter*

Software	Penggunaan
----------	------------

AutoCAD	Membuat gambar teknis berupa gambar 2D dan 3D
SketchUP	Membuat desain 3D modeling, Penggunaan rendering (tambahan tools V-RAY)
Photoshop	Pengeditan dan peningkatan kualitas file gambar.

Sumber : eriskusnadi.com

Beberapa perangkat lunak tersebut menjadi alat digital bagi seorang *drafter* dalam mendesain dan membuat gambar teknis. Penggunaan perangkat lunak tersebut memberikan kinerja optimal bagi seorang *drafter* dalam menyelesaikan pekerjaannya, sehingga terkadang *output file* dari perangkat lunak tersebut memerlukan kapasitas penyimpanan yang lebih besar. Untuk itu pemanfaatan teknologi kolaborasi berbasis *cloud* dapat menjadi alat pendukung tambahan dalam meningkatkan kapasitas penyimpanan.

2.3. Diskusi dan *Sharing Session*

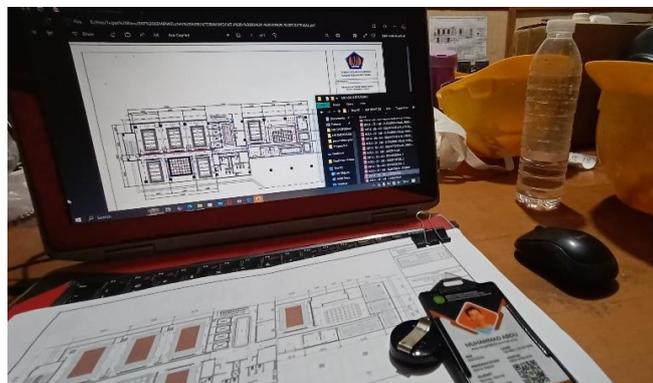
Melakukan rapat diskusi dan *sharing session* untuk berbagi pengalaman, ide, atau tantangan terkait digitalisasi dengan pihak proyek lainnya. *Sharing Session* merupakan aktivitas di mana individu atau kelompok membagikan pengetahuan, pengalaman, atau informasi tertentu kepada orang lain. Kegiatan ini dapat berlangsung dalam berbagai situasi, seperti diskusi bersama, rapat formal, seminar, webinar, atau bahkan obrolan santai sehari-hari (Achmad Farid, 2023).

Dengan metode pelaksanaan melalui diskusi dan *sharing session* yang merupakan pendekatan pembelajaran kolaboratif yang melibatkan interaksi antara anggota tim, di mana mereka berbagi pengetahuan, pengalaman, dan pandangan terkait topik pekerjaan yang dilakukan. *Sharing session* ini bertujuan untuk memahami berbagai sudut pandang, melakukan pendekatan, dan memberikan solusi yang mungkin belum mereka pikirkan sebelumnya.

2. Hasil dan Pembahasan

3.1. Melakukan Riset Digital Melalui *Website*

Dengan melakukan pencarian pengetahuan melalui *website* atau disebut dengan riset digital, ada beberapa perkembangan dalam melakukan pekerjaan sebagai *drafter*. Salah satu riset digital yang dilakukan melalui *website* yaitu dengan pemanfaatan AI Generator. Situs AI Generator ini menjadi alat pendukung dalam mengkonversi format file dan ada juga sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pada gambar desain. Adapun *website* yang digunakan yakni ***smallpdf.com*** dimana situs ini sebagai alat untuk mengkonversi format file pdf ke format file lainnya seperti doc, jpg, png, excel dan sebagainya seperti pada (Gambar 4). Ada juga ***imgupscaler.com*** sebagai situs untuk meningkatkan kualitas output file berupa gambar yang menjadikan hasilnya lebih berkualitas seperti pada (gambar 6). Kedua situs yang sangat efisien dalam pengoperasiannya juga dapat diakses dan digunakan secara gratis kapan saja.



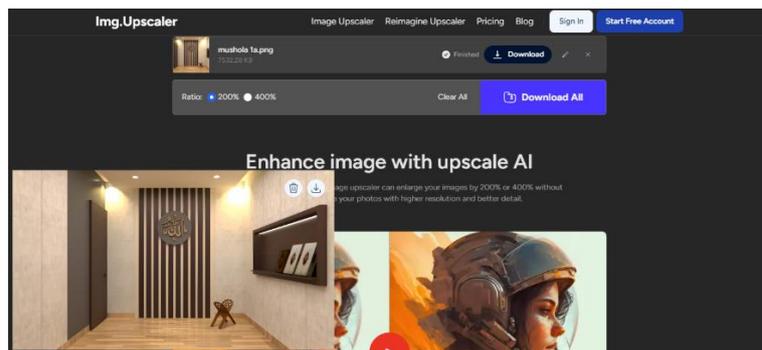
Gambar 3. Membuat dan menyiapkan gambar teknis berupa file pdf



Gambar 4. Mengkonversi dan menggabungkan file pdf menggunakan *smallpdf.com*



Gambar 5. Membuat gambar 3D menggunakan SketchUP, V-Ray



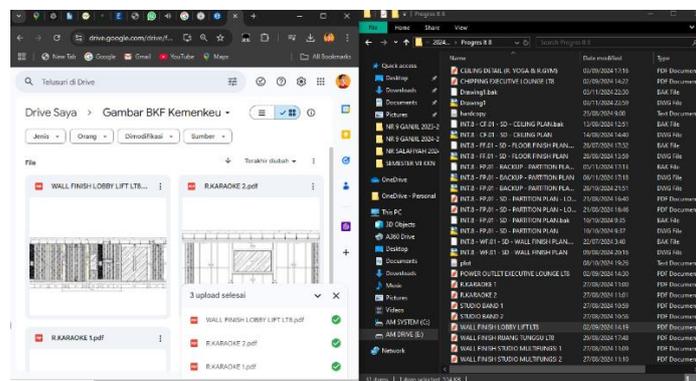
Gambar 6. Meningkatkan kualitas output file gambar 3D menggunakan *imgupsaclar.com*

3.2. Pemanfaatan Media Penyimpanan Berbasis *Cloud*

Salah satu hasil dari metode simulasi proyek digital yang dilakukan sebagai seorang *drafter* yaitu dengan pemanfaatan media penyimpanan menggunakan teknologi berbasis *cloud*, dimana menjadi metode dalam mengatasi masalah penggunaan penyimpanan yang berlebihan dan terlalu besar pada perangkat. Penggunaan media penyimpanan berbasis *cloud* merujuk pada pemanfaatan layanan penyimpanan data yang dapat diakses melalui jaringan internet. Data disimpan di server yang dikelola oleh penyedia layanan *cloud*, memungkinkan pengguna untuk menyimpan, mengelola, dan mengakses data mereka dari berbagai perangkat tanpa perlu memiliki infrastruktur fisik sendiri. Salah satu media penyimpanan *cloud* yang digunakan pada praktik kerja ini yakni *Google Drive*, dimana *google drive* merupakan layanan penyimpanan dari *Google* yang sangat fleksibel dan mudah diakses dengan menghubungkan akun *gmail* yang digunakan. Selain itu jumlah kapasitas penyimpanan *google drive* juga lumayan besar dan memiliki sistem keamanan data yang tinggi dari verifikasi langsung oleh pihak *Google* dan pengguna akun sehingga file gambar kerja atau desain 3D dari *software* seperti *Autocad* dan *SketchUP* yang memiliki ukuran output file yang cukup besar dapat dibackup dan dikelola dengan aman di *Google Drive* (lihat pada Gambar 8).



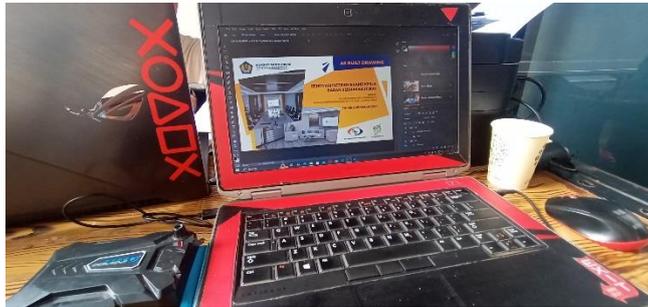
Gambar 7. Membuat backup gambar dan laporan hasil



Gambar 8. Backup file gambar teknis ke *Google Drive*

3.3. Penggunaan *Software Editing* sebagai Peningkatan Kualitas dari Laporan dan Presentasi

Kemampuan *editing* menjadi suatu hal yang harus dimiliki seorang *drafter* sebagai perkembangan digitalisasi pada pekerjaan yang dilakukan, mengingat bahwa *drafter* dan *editor* merupakan profesi yang sama dalam desain grafis dan harus saling berkolaborasi untuk meningkatkan kreativitas dan kualitas pada pekerjaan yang dilakukan. Adapun *software editing* yang digunakan sebagai alat pendukung yaitu aplikasi *Photoshop*, dimana aplikasi ini digunakan untuk membantu dalam mendesain hasil dari pekerjaan menjadi lebih menarik, seperti membuat desain laporan hasil atau gambar kerja dan mengedit desain presentasi hasil pekerjaan (lihat pada Gambar 9).



Gambar 9. Membuat desain cover laporan gambar terlaksana dengan aplikasi *Photoshop*



Gambar 10. Desain untuk presentasi laporan hasil pekerjaan.

3.4. Melakukan *Checklist Item* dan *Sharing Session* untuk Peningkatan dan Penyesuaian Hasil Pekerjaan

Pada tahap finishing pekerjaan tentunya sebelum melakukan penyelesaian harus melakukan pengecekan kembali kesesuaian pekerjaan dilapangan dengan perencanaan, maka dari itu dilakukan *Checklist* item pekerjaan secara berkala untuk menyesuaikan item berupa kesesuaian pada gambar kerja, volume, posisi atau perletakan, serta hasilnya. Dimana hasil dari *checklist* item ini bisa dijadikan sebagai *backup* laporan pelaksanaan (lihat pada Gambar 11). Disamping melakukan *checklist* item pekerjaan, seringkali juga diadakan diskusi atau *sharing session* antara pihak vendor atau pelaksana dan pihak konsultan pengawas, hal ini dilakukan untuk memastikan dan mengevaluasi hasil dari pekerjaan yang telah dilaksanakan termasuk pemeriksaan dan penyesuaian gambar teknis atau gambar kerja yang telah dibuat oleh *drafter*. Penerapan kedua metode ini menekankan pentingnya evaluasi dan peningkatan berkelanjutan dalam proses kerja. Melalui pelaksanaan checklist secara rutin dan sesi berbagi, organisasi dapat membangun budaya kerja yang proaktif untuk meningkatkan kualitas serta tanggap terhadap perubahan.



Gambar 11. Melakukan *Checklist* item pekerjaan



Gambar 12. *Checklist* hasil pekerjaan dan *sharing session* bersama konsultan pengawas

3. Kesimpulan

Digitalisasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor, termasuk desain interior. Profesi *drafter* yang menjadi salah satu komponen utama dalam bidang ini, telah mengalami perubahan signifikan seiring dengan perkembangan teknologi. Jika pada umumnya pekerjaan *drafter* sangat bergantung pada *software* kerja seperti AutoCAD, SketchUP, dan Photoshop, yang dimana kini perangkat lunak desain dan teknologi digital telah berkembang lagi dengan adanya teknologi internet sebagai *tools* dalam meningkatkan cara kerja secara drastis, menciptakan peluang baru sekaligus menghadirkan berbagai temuan yang inovatif.

Beberapa perkembangan yang telah diterapkan pada pelaksanaan praktik kerja sebagai *drafter* di perusahaan CV. Media Kreasi yang merupakan pelaksana dari proyek pekerjaan interior ruang Badan Kebijakan Fiskal Kementerian Keuangan, menjadi sebuah sarana dalam mengembangkan digitalisasi pada pekerjaan seorang *drafter* seperti penambahan alat penunjang pada *software* yang digunakan, kreatifitas pada desain hingga peningkatan kualitas pada hasil pekerjaan.

4. Daftar Rujukan

- [1] Ahmad, M. I. S., Syamsuardi, S., & Farid, M. (2021). PKM Digitalisasi Bisnis UMKM. In Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (Vol. 1, No. 15, pp. 1182-1186).
- [2] Yolanda, F. (2022). Drafter : Definisi, Peran dan Tanggung Jawab, Serta Skill yang Harus Dimilikinya. EKRUT MEDIA.
- [3] Ja'far, S. (2024). Digital Research Method. Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Sunan Ampel.
- [4] Rogers, R. (2019). Doing Digital Methods. London: SAGE Publications Ltd.
- [5] Kusnadi, E. (2012). Software untuk Pekerjaan Engineering. Blog Eris. WordPress.com
- [6] Roger, R. (2013). Digital Methods. London: SAGE Publications Ltd.
- [7] Syafnidawaty. (2020). Penggunaan Cloud Computing. Universitas Raharja.
- [8] Dhika, H., Akhirina, T., Mustari, D., & Destiawati, F. (2019). Pemanfaatan Teknologi Cloud Computing sebagai Media Penyimpanan Data. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 2(03), 221-226.
- [9] Dornelas, J. S., Souza, K. R. R. D., & Amorim, A. N. (2017). Cloud computing: searching its use in public management environments. *JISTEM-Journal of Information Systems and Technology Management*, 14(2), 281-306.
- [10] Farid, A. (2023). Sharing Session: Berbagi Pengetahuan di Era Digital. EXABYTES.