

ABSTRAK

Arief Prabudi, NIM 2103151003, **Menggambar meja menggunakan aplikasi Google Sketchup ditinjau dari warna bentuk, dan penggunaan tekstur di SMK Swasta Tunas Pelita Binjai.** Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni (FBS) Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini meninjau tentang menggambarkan meja menggunakan aplikasi menggambar tiga dimensi *Google Sketchup* oleh siswa kelas XI SMK Tunas Pelita, Binjai jalan Perintis Kemerdekaan. Kota Binjai No.166 Kota Medan Sumatera Utara. Tujuan penelitian ini ingin mengetahui apakah *Google Sketchup* dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran menggambar tiga dimensi untuk siswa di kelas XI tingkat SMK swasta Tunas Pelita Kota Binjai.

Guna memperoleh data menggambarkan meja menggunakan aplikasi *Google Sketchup* oleh siswa kelas XI SMK Tunas Pelita Binjai jalan Perintis Kemerdekaan. Kota Binjai No.166 Kota Medan Sumatera Utara, maka dilakukan pengumpulan data melalui instrument penelitian observasi, dan dokumentasi. Data yang terkumpulkan kemudian dianalisis dengan metode diskriptif dan diwujudkan melalui tabel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu dengan cukup baik menguasai *tools* yang terdapat pada *Google Sketcup*, mulai dari penerapan warna, bentuk meja, dan tekstur material bahan meja pada umumnya. Dan dapat disarankan kepada sekolah untuk menggunakan *Google Sketchup* untuk pembelajaran aplikasi menggambar tiga dimensi siswa kelas XI maupun kelas X dan kelas XII.

Kata Kunci : Menggambar, Google Sketchup, SMK, Binjai