

**Buku Panduan Guru**  
**PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN:**  
**KERAJINAN**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

**2022**

**SMA/MA KELAS XI**

## **Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia**

Dilindungi Undang-Undang.

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel [buku@kemdikbud.go.id](mailto:buku@kemdikbud.go.id) diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

### **Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan untuk SMA/MA Kelas XI**

#### **Penulis**

Dessy Rachma Waryanti  
Lu'lu'ul Fauziah Nurwito  
Welly Purnama Kumalasari

#### **Penelaah**

Bandi Sobandi  
Hendriana Werdhaningsih

#### **Penyelia/Penyelaras**

Supriyatno  
Lenny Puspita Ekawati  
Yanuar Adi Sutrasno  
Akunnas Pratama

#### **Kontributor**

Agus Styawati  
Ely Karyati

#### **Ilustrator**

Nurmala Putri Mardianti

#### **Editor**

Varatisha Anjani Abdullah

#### **Desainer**

Giri Lantria Utari

#### **Penerbit**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

#### **Dikeluarkan oleh:**

Pusat Perbukuan  
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan  
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan pertama, 2022

ISBN 978-602-244-902-7 (no.jil.lengkap)

ISBN 978-602-427-954-7 (jil.2)

Isi buku ini menggunakan Noto Serif 9/12 pt, Steve Matteson.  
xiv, 234 hlm.: 17,6 x 25 cm.

## Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini dapat menjadi salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik.

Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran yang ditetapkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 262/M/2022 Tentang Perubahan atas Keputusan Mendikbudristek No. 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran, serta Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Desember 2022  
Kepala Pusat,

Supriyatno  
NIP 196804051988121001



# Prakata

Prakarya merupakan salah satu kegiatan pendidikan yang mewadahi pelatihan praktik kewirausahaan yang apresiatif dan kreatif serta berkelindan secara komprehensif, artistik, dan analitis kritis atas ragam budaya dan artefak kekayaan lokal yang ada di Nusantara. Kerajinan, Rekayasa, Budi Daya, dan Pengolahan adalah aspek-aspek pembelajaran yang diupayakan dapat membantu pengembangan pendidikan dalam memberikan wawasan pengetahuan seputar keterampilan hidup dan kewirausahaan yang relevan dengan perkembangan global.

Mengacu pada spektrum karakter Profil Pelajar Pancasila dengan syntax Capaian Pembelajaran Prakarya Kerajinan Fase F maka penulis memilih topik per unit secara berurutan dengan memulai aktivitas pembelajaran dari perancangan embrio karya/ produk kerajinan melalui pengamatan yang terdokumentasi dalam jurnal visual. Selanjutnya proses pengembangan bentuk melalui desain yang dikerjakan berbasis pengamatan dalam jurnal visual dilanjutkan dengan pemilihan dan pengolahan bahan hingga proses pembuatan prototype atau sampling karya. Sebelum proses akhir yakni produksi masal, dilakukan penghitungan untuk melihat peluang usaha yang dapat dilakukan terhadap produk kerajinan tersebut. Kegiatan tersebut dengan demikian dapat memberikan wawasan kepada peserta didik seputar dunia kerajinan, ekonomi dan industri kreatif. Sehingga di masa depan, selepas peserta didik lulus dari bangku sekolah telah mengetahui setidaknya dasar pengetahuan seputar kewirausahaan dan kepekaan untuk merawat kearifan lokal secara kreatif dan memiliki nilai ekonomi. Tentunya, nilai-nilai kewirausahaan yang diajarkan melalui pengalaman, pelatihan dan perancangan produk dengan menjalani rangkaian proyek produksi menggunakan teknologi terkini dapat terwujud secara sempurna jika hal ini diamini sebagai tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, sekolah, dan orang tua.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para kontributor buku yang terdiri dari seniman, perajin, desainer dan fotografer yang telah mengabadikan kerajinan-kerajinan bersejarah. Serta tokoh-tokoh wirausaha kreatif yang telah bersedia kami wawancarai dan ditulis. Hal tersebut diupayakan oleh tim penulis untuk bersama-sama merekam perkembangan ekonomi kreatif dari tokoh dan pelaku itu sendiri yang inspiratif. Bahwa, saat ini jenis pekerjaan yang memerlukan ketrampilan artistik, kreativitas dan orisinal merupakan telah banyak berkembang.

Akhirnya, penulis berharap kepada masyarakat yang membaca dan menggunakan buku ini untuk dapat menggunakan embrio pembelajaran sembari mengembangkan dengan modifikasi dari guru-guru yang kreatif.

Selamat membaca dan mengaplikasikan. semoga buku ini memberikan manfaat berarti bagi pengembangan pendidikan, khususnya Mata Pelajaran Prakarya di Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah (SMA/MA) Kelas XI.

Jakarta, Juni 2022

Penulis





# Daftar Isi

## 03

### Kata Pengantar

#### Bagian I Panduan Umum | 1

- A. Pendahuluan | 2
- B. Tujuan Panduan Buku Guru | 5
- C. Karakteristik Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan di SMP | 6
- D. Prosedur Keselamatan Kerja | 7
- E. Profil Pelajar Pancasila | 9
- F. Capaian Pembelajaran | 16
- G. Strategi Pembelajaran | 19

#### Bagian II

## 37

### UNIT 1

#### Analisa Ragam Kerajinan Nusantara

- A. Deskripsi Unit | 40
- B. Informasi Untuk Guru | 41
- C. Model Pembelajaran | 43
- D. Materi Pokok | 45
- E. Langkah-Langkah Pembelajaran | 61

- Prakata | iv
- Daftar Isi | vi
- Daftar Gambar | viii
- Petunjuk Penggunaan Buku | xi

- H. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila | 21
- I. Interaksi Guru, Orang Tua, dan Masyarakat | 21
- J. Asesmen | 22
- K. Kriteria Sukses Pembelajaran | 26
- L. Jurnal Visual | 26
- M. Model Pembelajaran | 29
- N. Asesmen | 32
- O. Refleksi Guru | 36

## 75

### UNIT 2

#### Pengolahan dan Perancangan Produk Kerajinan

- A. Deskripsi Unit | 78
- B. Informasi Untuk Guru | 79
- C. Model Pembelajaran | 82
- D. Materi Pokok | 87
- E. Langkah-Langkah Pembelajaran | 92

# 109

## UNIT 3

### Pengemasan Produk Kerajinan

- A. Deskripsi Unit | 112
- B. Informasi Untuk Guru | 113
- C. Model Pembelajaran | 116
- D. Materi Pokok | 121
- E. Langkah-Langkah Pembelajaran | 128

# 165

## UNIT 5

### Pemasaran Produk Kerajinan Lokal

- A. Deskripsi Unit | 168
- B. Informasi Untuk Guru | 169
- C. Strategi Pembelajaran | 172
- D. Materi Pokok | 174
- E. Langkah-Langkah Pembelajaran | 183

# 143

## UNIT 4

### Produksi Karya Kerajinan Komersil

- A. Deskripsi Unit | 146
- B. Informasi Untuk Guru | 147
- C. Model Pembelajaran | 149
- D. Materi Pokok | 152
- E. Langkah-Langkah Pembelajaran | 157

# 195

## UNIT 6

### Refleksi Kegiatan Pembelajaran

- A. Deskripsi Unit | 198
- B. Informasi Untuk Guru | 199
- C. Strategi Pembelajaran | 201
- D. Materi Pokok | 203
- E. Langkah-Langkah Pembelajaran | 206

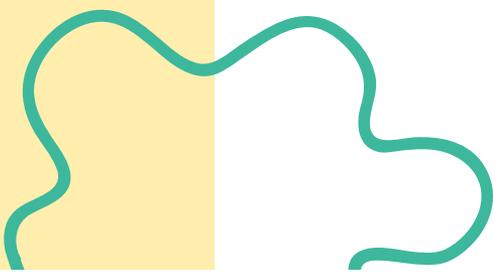
Glosarium | 217

Daftar Pustaka | 219

Ucapan Terima Kasih | 220

Daftar Tautan Sumber Gambar | 221

Profil Pelaku Perbukuan | 224



## Daftar Gambar

<b>Gambar I.1.</b>	Bagan pembelajaran prakarya, dan kewirausahaan .....	4
<b>Gambar I.2.</b>	Profil Pelajar Pancasila .....	10
<b>Gambar I.3.</b>	Contoh gambar desain 1 .....	34
<b>Gambar I.4.</b>	Contoh gambar desain 2 .....	34
<b>Gambar I.5.</b>	Contoh gambar desain 3 .....	35
<b>Gambar I.6.</b>	Contoh gambar desain 4 .....	35
<b>Gambar 1.1.</b>	Kerajinan-kerajinan Nusantara .....	45
<b>Gambar 1.2.</b>	Wanita Tenun Dayak Sëribas, Serawak (atas) dan Rote, Nusa Tenggara Timor (bawah) .....	49
<b>Gambar 1.3.</b>	Bentuk Kain Sulaman Manik di Perpunas .....	50
<b>Gambar 1.4.</b>	Perajin anyaman Jawa .....	50
<b>Gambar 1.5.</b>	Pengantin wanita Minangkabau .....	51
<b>Gambar 1.6.</b>	Kain Sasirangan di Museum Lambung Mangkurat Banjarbaru.....	52
<b>Gambar 1.7.</b>	Perajin Batik Jawa .....	52
<b>Gambar 1.8.</b>	Penari bali dan Kain Prada .....	53
<b>Gambar 1.9.</b>	Ukiran Rumah Adat Tonjong, Sulawesi Tengah .....	54
<b>Gambar 1.10.</b>	Ukiran Ujung Atas Tongkat Sihir Batak.....	54
<b>Gambar 1.11</b>	Ukiran Jepara.....	55
<b>Gambar 1.12.</b>	Ukiran Batu .....	55
<b>Gambar 1.13.</b>	Kerajinan Logam dalam bentuk perhiasan untuk pementasan sendratari.....	56
<b>Gambar 1.14.</b>	Kerajinan Noken, Papua, Irian Jaya .....	56
<b>Gambar 1.15.</b>	Penjual gerabah di sekitar Borobudur, 1948 .....	57
<b>Gambar 1.16.</b>	Diskusi kelas untuk menyamakan konsep .....	61
<b>Gambar 1.17.</b>	Contoh kegiatan identifikasi Gambar berdasar jenisnya .....	63
<b>Gambar 1.18.</b>	Contoh kegiatan penelitian mengunjungi gallery .....	65
<b>Gambar 1.19.</b>	Contoh Jurnal Investigasi Visual artistik karya Morgan Triple A, 2010 .....	66

<b>Gambar 2.1</b>	Contoh pengembangan desain bentuk Visual artistik karya Morgan Triple A .....	83
<b>Gambar 2.2</b>	Merumuskan ide bentuk kerajinan wayang golek.....	84
<b>Gambar 2.3.</b>	Kegiatan mengimplementasikan rancangan dengan prototipe/ karya sampling.....	85
<b>Gambar 2.4.</b>	Pemaparan rancangan .....	86
<b>Gambar 2.5.</b>	Produk kerajinan tekstil tradisional dalam bentuk busana modern karya Dian Oerip .....	87
<b>Gambar 2.6.</b>	Desain berbasis penelitian dan pengamatan karya Lisa Ingrassia .....	89
<b>Gambar 2.7.</b>	Moodboard dan Desain busana yang memadukan unsur lokal dalam modernitas karya Adila Alatas.....	91
<b>Gambar 2.8.</b>	Kegiatan Diskusi dengan meja melingkar .....	92
<b>Gambar 2.9.</b>	Contoh Papan konsep sketsa dan material .....	94
<b>Gambar 2.10.</b>	Contoh kegiatan peneltian kelompok .....	95
<b>Gambar 2.11.</b>	Contoh kegiatan eksplorasi tekstur dengan tumbuhan sekitar .....	96
<b>Gambar 2.12.</b>	Contoh kegiatan perancangan sketsa dan prototipe .....	97
<b>Gambar 2.13.</b>	Contoh kegiatan perancangan sketsa bertahap dan prototipe .....	107
<b>Gambar 2.14.</b>	Profil dan Karya seni kerajinan Dyah Retno.....	107
<b>Gambar 3.1.</b>	Contoh penggunaan botol bekas sebagai wadah perhiasan	
<b>Gambar 3.2.</b>	Contoh pengemasan karya sampling.....	119
<b>Gambar 3.3.</b>	Uji coba evaluasi .....	120
<b>Gambar 3.4.</b>	Kemasan aksesoris rambut karya Brittany .....	121
<b>Gambar 3.5.</b>	(kiri) sketsa desain logo karya David Rothwell dan (kanan) desain logo karya David Peters.....	126
<b>Gambar 3.6.</b>	Proses mendesain logo dengan ikon singa arsip karya Underconstruction.com .....	129
<b>Gambar 3.7.</b>	Contoh Pelabelan merek dagang karya Alyce Blossom Heart Quilts .....	131
<b>Gambar 3.8.</b>	Contoh pelabelan kemasan oleh Kemayu and Co.....	132
<b>Gambar 3.9.</b>	Contoh dokumentasi bentuk final Pengemasan produk, karya Kemayu and Co.....	133
<b>Gambar 3.10.</b>	Kamara beserta karya-karya fotografi produknya.....	141

<b>Gambar 4.1.</b>	Pemanfaatan limbah pipa sebagai bahan kerajinan .....	152
<b>Gambar 4.2.</b>	Contoh alat produksi yang digunakan untuk kerajinan anyaman .....	153
<b>Gambar 4.3.</b>	Contoh penggandaan produk kerajinan buku jilid dengan sampul wastra Nusantara .....	154
<b>Gambar 4.4.</b>	Zahra dan karya-karya anyaman tekstilnya dengan label Your Dream Weaver .....	163
<b>Gambar 5.1.</b>	Kerajinan notebook motif modern karya Achebong .....	175
<b>Gambar 5.2.</b>	Kerajinan notebook motif tradisional Karya Tarlen Handayani .....	175
<b>Gambar 5.3.</b>	Tangkapan Layar laman pencarian inspirasi fotografi produk menggunakan <i>Pinterest</i> .....	177
<b>Gambar 5.4.</b>	Contoh fotografi produk dengan latar belakang polos, produk dan karya fotografi Amaylia Permahani .....	178
<b>Gambar 5.5.</b>	Contoh fotografi produk dengan latar belakang natural, karya Kamara Studio and Labs .....	178
<b>Gambar 5.6.</b>	Contoh fotografi produk kerajinan interior dengan latar belakang natural, karya Dodo Aldiano/ Tedanesia .....	179
<b>Gambar 5.7.</b>	Penataan Bazaar kerajinan yang menarik akan mengundang pengunjung bertanya hingga membeli .....	181
<b>Gambar 5.8.</b>	<i>Concept Store</i> barang Kerajinan .....	182
<b>Gambar 5.9.</b>	Contoh penataan atau pengeditan foto untuk media pemasaran .....	182
<b>Gambar 5.10.</b>	Karya kerajinan <i>notebook recycle</i> Achebong .....	193
<b>Gambar 6.1.</b>	Contoh bentuk laporan akhir kegiatan pembelajaran .....	204
<b>Gambar 6.2.</b>	Diskusi reflektif dengan menghadirkan kritik dan saran dari pihak lain akan sangat membantu dalam pengembangan diri .....	207
<b>Gambar 6.3.</b>	Kerajinan ukir .....	209
<b>Gambar 6.4.</b>	Kerajinan buku .....	210
<b>Gambar 6.5.</b>	Kemasan produk .....	211
<b>Gambar 6.6.</b>	Tas Poket .....	211



## Petunjuk Penggunaan Buku



Buku ini ialah buku panduan guru yang dapat digunakan sebagai referensi dan inspirasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran Prakarya Kerajinan SMA Kelas XI. Guru Prakarya diharapkan membaca secara seksama serta menggali informasi yang telah diberikan melalui eksplorasi sumber-sumber lain. Guru dapat mengembangkan cara, temuan informasi dan pengetahuan serta kegiatan pembelajaran yang cocok dengan kondisi lingkungan sekitar.

Guru diharapkan dapat menyajikan materi yang ada dalam buku dengan ragam kreativitas yang dimiliki. Distribusi sajian materi dalam buku ini dapat dilakukan dengan menggandakan materi-materi tertentu seperti yang terdapat di halaman pengayaan atau linimasa sejarah dengan mesin fotokopi atau mengolah esensi pengetahuan melalui tampilan slide presentasi.

Dalam tiap unit memuat informasi seputar kegiatan beserta langkah-langkah pembelajarannya. Kegiatan pembelajaran dalam setiap unit mengacu pada empat butir capaian pembelajaran prakarya kerajinan. Guru diharapkan untuk membiasakan peserta didik untuk melakukan observasi dan eksplorasi sebagai langkah awal kegiatan sebelum merancang desain/ perencanaan dan produksi kerajinan. Di akhir kegiatan, guru dapat mengajak peserta didik untuk bersama-sama melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil karya mereka beserta prosesnya.

Asesmen pembelajaran dalam buku ini terbagi menjadi asesmen diagnostik, formatif dan sumatif. Pada asesmen diagnostik, guru menilai kemampuan dan pengetahuan peserta didik untuk menentukan strategi dan tahapan selanjutnya. Asesmen formatif digunakan untuk menilai proses pembelajaran dan sumatif untuk melihat bagaimana keseluruhan pembelajaran diterima oleh peserta didik.

Fitur-fitur yang terdapat di dalam Buku Panduan Guru Prakarya Kerajinan SMP Kelas XI beserta penjelasannya adalah:

**“Judul dari materi dalam setiap kegiatan”** Penamaan judul tiap unit disesuaikan dengan inti kegiatan pembelajaran.

## A. Informasi Unit

Memuat informasi seputar unit tentang tujuan, model, pokok materi dan tahapan pembelajaran tiap unit, fitur-fitur informasi unit terbagi menjadi:



### Peta Materi

Skema keterhubungan antara unit, langkah pembelajaran, tujuan dan manfaat dari kegiatan yang berlangsung dalam setiap unit.



### Tujuan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran yang dipelajari dalam setiap elemen. Dalam kegiatan ini mencakup kemampuan-kemampuan pembelajaran yang hendak dipraktekkan peserta didik yang dijabarkan dalam setiap pertemuan.



### Deskripsi Unit

Berisi penjelasan gambaran kegiatan, materi dan keterhubungan suatu konsep dengan pengetahuan lain yang diharapkan dapat membantu guru dalam membayangkan garis besar pengetahuan konseptual yang akan dipelajari.



### Informasi untuk Guru

Berisi kumpulan informasi yang didapatkan dari pembelajaran dan pengalaman. Informasi untuk guru dapat berisi berbagai saran atau rekomendasi tentang konsep ilmu, penerapan pembelajaran dengan pendekatan *student centre*, pengaturan peserta didik, penataan kelas, sarana prasarana yang perlu disiapkan guru dan peserta didik, interaksi dengan orang tua, maupun prosedur keselamatan kerja.

## B. Pembelajaran

Berisi sifat kegiatan pembelajaran dengan kekhasan karakter materi dalam setiap unit yang berurutan mulai dari:



### Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kegiatan yang dapat digunakan guru untuk menghasilkan produk dari peserta didik. Setiap kegiatan memiliki berbagai strategi yang dapat dilakukan oleh guru dengan model yang beragam. Model pembelajaran ini tidak bersifat mutlak, guru dapat mengolah model pembelajaran sesuai kondisi di sekolah masing-masing.



### Langkah-langkah Pembelajaran

Pada langkah-langkah pembelajaran, akan diuraikan beberapa rancangan pembelajaran berdasarkan alokasi waktu yang ditentukan. Langkah-langkah pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.



### Kegiatan Alternatif

Alternatif kegiatan merupakan contoh saran strategi yang dapat digunakan guru apabila tidak dapat menyelenggarakan strategi yang telah disampaikan sebelumnya.



### Asesmen

Berisi rubrik penilaian yang diuraikan berdasarkan ketercapaian pembelajaran peserta didik. Jenis asesmen dan kriteria penilaian yang terdiri dari penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Setiap asesmen dilengkapi pula dengan rubrik dari setiap strategi pencapaiannya.



## C. Halaman Pengayaan

Memuat materi tambahan yang dapat digandakan oleh guru dengan mesin fotokopi atau sebagai tambahan esensial saat pemaparan materi dan kegiatan pembelajaran, fitur-fitur halaman pengayaan dalam buku ini antara lain:

### Wawancara Tokoh



Berisi wawancara dengan seniman dan perajin Indonesia yang telah dilakukan oleh tim penulis sebagai pengetahuan tambahan terkini tentang perkembangan industri kerajinan dan tokoh-tokoh baru seni kerajinan Indonesia. Melalui informasi ini diharapkan dapat digunakan guru untuk memandu interaksi saat peserta didik melakukan kunjungan ke industri rumahan, menginspirasi peserta didik menjadi wirausahawan seni dan berkontribusi dalam perkembangan ekonomi kreatif. Guru dapat menggandakan laman ini dan dibagikan kepada murid sebagai bahan diskusi.

### Linimasa Sejarah



Pengetahuan sejarah tersaji dalam bentuk infografis linimasa yang dapat digunakan guru sebagai bahan dasar penjabaran materi dan pengetahuan terkait topik. Laman ini dapat digandakan guru dengan mesin fotokopi dan disebarikan kepada peserta didik sebagai bahan diskusi.

### Refleksi Guru



Tahapan akhir kegiatan unit yang dapat dilakukan guru demi tercapainya kualitas pembelajaran yang lebih baik untuk unit selanjutnya. Pada sub unit ini, guru dapat mengulas cara mengajar yang telah diberikan dan bagaimana hal tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap lingkungan belajar di sekelilingnya. Selain itu, melalui kegiatan ini, guru dapat menilai dirinya sendiri untuk mengembangkan kompetensi menjadi pendidik yang semakin berkualitas dengan meninjau arena dan media pembelajaran, sarana-prasarana serta sikap peserta didik terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan  
Untuk SMA/MA Kelas XI

Penulis : Dessy Rachma Waryanti, dkk.

ISBN : 978-602-427-954-7 (jil.2)



Bagian

1

# Panduan Umum



## A. Pendahuluan

Kewirausahaan pada mata pelajaran Prakarya Kerajinan di SMA mengarah pada memfasilitasi peserta didik mengembangkan diri dengan kecakapan hidup (*education for life*) dan diarahkan pada pembentukan karakter kewirausahaan dengan mengembangkan sikap Profil Pelajar Pancasila, pengetahuan, dan penumbuhan nilai-nilai kewirausahaan. Pembentukan nilai-nilai karakter kewirausahaan ini dimulai dari penyelarasan antara kemampuan dan kesukaan dengan minat dan motif berwirausaha dengan tujuan melatih koordinasi otak dengan keterampilan teknis. Selain itu, pengembangan keterampilan kerajinan diarahkan kepada teknologi tepat guna dengan mengganti bahan, bentuk, serta keteknikan kepada pemenuhan keterampilan keluarga/rumah tangga (*family/home skill*) dan keterampilan hidup (*life skill*) dengan berbasis pada potensi/konteks daerah (kearifan lokal) setempat. Pengembangan kewirausahaan dilakukan dengan mengikuti perkembangan masa kini, di antaranya dapat melalui cara luring (*offline*) dan melalui media sosial (*online*).

Sejarah Prakarya Kerajinan di Indonesia dimulai dari kegiatan nonformal yang bersinggungan dengan tradisi lokal yang memuat sistem budaya, teknologi lokal, serta nilai-nilai kehidupan sosial. Oleh karena itu, berdasarkan dokumentasi Kemendikbud, penataan pelajaran Prakarya Kerajinan pada Kurikulum Merdeka ini berjalan mengikuti perubahan serta berpijak pada perkembangan IPTEK yang mendasarkan pada budaya dan kearifan lokal. Hal ini diajukan karena kekuatan nilai kearifan lokal (*local wisdom*) merupakan keunggulan dan menjadi sistem nilai kerja pada setiap daerah sebagai potensi lokal. Konteks pendidikan kearifan lokal dan berbasis budaya yang diselenggarakan dalam bentuk pendidikan, antara lain (1) tata nilai, sumber etika, dan moral dalam kearifan lokal, sekaligus sebagai sumber pendidikan karakter bangsa; (2) teknologi tepat guna yang relevan dikembangkan untuk menumbuhkan semangat pendidikan keterampilan proses produksi dan (3) materi kearifan lokal.

Dasar pembelajaran berbasis budaya ini diharapkan dapat menumbuhkan nilai kearifan lokal dan jati diri sehingga tumbuh semangat kemandirian, kewirausahaan dan sekaligus kesediaan

melestarikan potensi dan nilai-nilai kearifan lokal. Hal ini didasari pada kondisi nyata bahwa pengaruh kuat budaya luar masih perlu mendapat perhatian dan pengaruhnya terhadap pemahaman budaya peserta didik.

Pelajaran Prakarya Kerajinan juga memperhatikan wawasan pasar, dengan mendasarkan pada prinsip pendidikan dan latihan (diklat). Hal ini sesuai dengan harapan Inpres No. 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan, Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, dan Belajar Aktif dan Naturalistik dilaksanakan dengan pendekatan kontekstual. Isi Instruksi Presiden tersebut menyangkut kebijakan Pengembangan Ekonomi Kreatif untuk periode 2009—2015, yakni pengembangan kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Tantangan pelajaran Prakarya Kerajinan dalam menghadapi persoalan internal dan eksternal dibutuhkan keterpaduan pada hal-hal sebagai berikut:

- 1) pemahaman nilai tradisi dan kearifan lokal serta teknologi tepat guna;
- 2) adopsi sistem produksi dengan teknologi dasar, serta
- 3) mendasarkan wawasan pelatihan dengan kewirausahaan.

Secara garis besar, pelajaran Prakarya Kerajinan diharapkan memperhatikan:

- 1) pendidikan budaya dan karakter Profil Pelajar Pancasila sebagai bagian integral yang tak terpisahkan dari pendidikan nasional;
- 2) pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dikembangkan secara komprehensif sebagai proses pembudayaan;
- 3) fasilitasi pendidikan dan kebudayaan secara kelembagaan perlu diwadahi secara utuh;
- 4) pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, sekolah dan orang tua, serta
- 5) revitalisasi pendidikan dan budaya karakter bangsa dalam menggugah semangat kebersamaan.

Kewirausahaan adalah proses dinamis antara visi yang ingin dicapai dengan perubahan lingkungan dan kemampuan berkreasi untuk menyelaraskan visi dan perubahan lingkungan. Proses dinamis tersebut perlu didorong oleh energi dan hasrat yang tinggi untuk menemukan ide-ide baru dalam memecahkan setiap persoalan yang timbul selama proses harmonisasi. Konteks daerah menjadi kekuatan motivasi dan inspirasi bagi guru dan peserta didik dalam proses perubahan tersebut.

Guru Prakarya Kerajinan diharapkan memiliki karakter yang mampu mendorong tumbuh kembang peserta didik secara holistik; aktif dan proaktif dalam mengembangkan pendidik lainnya; serta menjadi teladan dan agen transformasi ekosistem pendidikan untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, yaitu pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.



Gambar I.1. Bagan pembelajaran prakarya, dan kewirausahaan

Dalam pembelajaran Prakarya Kerajinan Peserta didik dilatih mampu berpikir kreatif-inovatif, logis, sistematis dan menyeluruh (komprehensif). Pengembangan materi pembelajaran bersifat kontekstual yaitu menggali kearifan lokal melalui kemampuan apresiasi, observasi dan eksplorasi untuk membuat desain/perencanaan. Proses produksi kerajinan melalui eksperimentasi, modifikasi dan sentuhan akhir (*finishing touch*) produksi dengan memberi kesempatan merefleksi dan mengevaluasi. Akhirnya, melalui penguasaan ilmu dan pengetahuan: seni, desain, teknologi, budaya, ekonomi dengan semangat kewirausahaan diharapkan dapat terwujud Profil Pelajar Pancasila.

Tahapan yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran meliputi: eksplorasi, perencanaan, pelaksanaan dan asesmen pembelajaran. Secara operasional langkah-langkah dalam tahap setiap tahapan dijelaskan dalam buku panduan guru ini. Selain itu langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari empat elemen; observasi/eksplorasi, rancangan/desain, produksi, dan refleksi/evaluasi juga disampaikan dengan rinci.

## **B. Tujuan Panduan Buku Guru**

Buku ini merupakan buku pegangan guru untuk memberikan contoh mengelola pembelajaran, terutama dalam memfasilitasi peserta didik memahami materi dan mengamalkannya. Buku ini dipergunakan guru sebagai salah satu rujukan dan atau petunjuk dalam melaksanakan pembelajaran. Buku panduan ini bukan sumber informasi tunggal, tetapi guru Prakarya Kerajinan diharapkan memperkaya pengetahuan dan pemahamannya dengan mempelajari buku-buku atau sumber informasi lain yang relevan.

Buku Pembelajaran Prakarya Kerajinan ini dibuat untuk mewujudkan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu, termasuk tersedianya guru Prakarya Kerajinan profesional yang terliterasi secara baik. Kehadiran buku panduan bagi Guru Prakarya Kerajinan ini diharapkan turut memberi sumbangsih dalam memperbanyak ragam sumber informasi kepada guru dan peserta didik.

## C. Karakteristik Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan di SMA

Pembelajaran merupakan proses komunikasi interaktif antara sumber belajar, guru, dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Dalam CP 2022 Kurikulum Kemendikbud, istilah prakarya dalam pembelajaran adalah karya keterampilan yang dihasilkan dengan tangan, mengandung arti kecakapan melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan cekat, cepat, dan tepat. Kata cekat mengandung makna tanggap terhadap permasalahan yang dihadapi dari sudut pandang karakter, bentuk, sistem, dan perilaku objek yang diwaspadai. Di dalamnya terdapat unsur kreativitas, keuletan mengubah kegagalan menjadi keberhasilan (*adversity*) serta kecakapan menanggulangi permasalahan dengan tuntas. Istilah cepat merujuk kepada kecakapan mengantisipasi perubahan, mengurangi kesenjangan kekurangan (*gap*) terhadap masalah, maupun objek dan memproduksi karya berdasarkan target waktu terhadap keluasan materi, maupun kuantitas sesuai dengan sasaran yang ditentukan. Kata tepat menunjukkan kecakapan bertindak secara presisi untuk menyamakan bentuk, sistem, kualitas maupun kuantitas dan perilaku karakteristik objek atau karya. Pada dunia pendidikan pengertian pelajaran Prakarya Kerajinan adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat, dan tepat dalam menghadapi permasalahan belajar. Perilaku yang terampil ini dibutuhkan dalam keterampilan hidup manusia di masyarakat.

Melihat uraian tersebut, secara substansi bidang Prakarya Kerajinan mengandung kinerja keterampilan. Istilah kerajinan berasal dari kecakapan melaksanakan, mengolah, dan menciptakan dengan dasar kinerja *psychomotoric-skill*. Oleh karena itu, prakarya kerajinan berisi kerajinan tangan membuat (*creation with innovation*) benda pakai atau fungsional dan benda hias berbasis kewirausahaan. Hal ini sesuai dengan arti kata prakarya kerajinan sebagai kata kerja yang diartikan kinerja produktif yang berorientasi pada pengembangan keterampilan, kecakapan, kerapian, dan ketepatan.

Orientasi pembelajaran Prakarya Kerajinan di SMA adalah memfasilitasi pengalaman intelektual, sosial, estetik, artistik, dan kreativitas kepada peserta didik. Kegiatan ini dimulai dari identifikasi

potensi di lingkungan daerah peserta didik diubah menjadi produk yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, mencakup bentuk, karakteristik, fungsi, tema, komposisi, bahan, peralatan, teknik, dan kelebihan serta keterbatasan produk kerajinan. Selain itu, peserta didik juga melakukan aktivitas memproduksi berbagai produk kerajinan melalui kegiatan yang sistematis dengan berbagai cara yang dapat dimulai dengan cara mencontoh, mengubah/memodifikasi, dan mengkreasi serta diakhiri dengan mencipta produk dan sistem kerja baru. Menurut Ki Hadjar Dewantara (1959) disebutkan 4N dalam bahasa Jawa, yaitu *nonton* (mengamati), *niteni* (mengidentifikasi), *niroke* (menirukan), *nambahi* (mengembangkan/memodifikasi).

#### D. Prosedur Keselamatan Kerja

Kegiatan dalam Prakarya Kerajinan perlu memperhatikan keselamatan peserta didik dalam belajar. Apakah peralatan dan bahan yang dipakai pada praktik pembuatan karya cukup aman digunakan oleh peserta didik sesuai dengan kelompok usianya. Guru maupun peserta didik perlu mengetahui prosedur keselamatan kerja sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Bagaimana sebaiknya kita melakukan perlindungan diri terhadap bahaya yang dapat terjadi akibat penggunaan bahan-bahan maupun peralatan. Oleh sebab itu, prosedur penjelasan yang bersumber dari pertanyaan apa, mengapa, bagaimana, di mana, dan kapan dalam memperlakukan sebuah karya harus disampaikan di awal pembelajaran, sebagai bagian dari eksplorasi.

Biasanya bahaya dari bahan-bahan yang dapat merusak lingkungan maupun kesehatan terdiri dari cairan yang berupa getah (*resin*), asam (*acid*), cairan yang disemprotkan (*lacquers*), ampas/kotoran (*dirt*), dan bahan pelarut (*solven*). Bahan-bahan tersebut dikhawatirkan menjadi racun bagi kesehatan jika pemakaiannya tidak mengikuti petunjuk yang benar. Bahaya juga biasa muncul pada penggunaan alat yang berupa benda tajam, benda tumpul, alat pemukul, alat pemanas, alat listrik, alat pendingin, alat penekan, dan lain sebagainya.

Guru perlu memberikan perhatian yang ekstra sebelum bekerja. Guru juga dapat menempelkan slogan-slogan peringatan bahaya dan kalimat kehati-hatian, seperti berikut ini.

“Hati-hati aliran listrik!” “Bahaya bahan panas.”

“Lakukan dengan perlahan.”

Termasuk juga kalimat-kalimat yang mengarah kepada penghematan dan pemeliharaan bahan/alat, seperti berikut ini.

“Cukup ambil satu saja!”

“Ambil satu alat dan kembalikan!” “Kumpulkan sisa bahan di tempat ini.”

Dalam hal pembelian material/bahan, guru hendaknya memperhatikan hal-hal berikut ini.

- 1) Periksa label kedaluwarsa pada produk atau tanyakan kepada produsen/penjual material.
- 2) Perhatikan petunjuk pemakaian dan penyimpanan. Informasi yang disampaikan dalam sebuah material/bahan berkaitan pula dengan penggunaan peralatan untuk keselamatan kerja sehingga baik guru maupun peserta didik sebaiknya menggunakan peralatan keselamatan yang tepat.

Adapun hal-hal yang menjadi perhatian pada peralatan yang digunakan untuk prosedur keselamatan disesuaikan dengan kegunaannya sebagai berikut.

- 1) Menghindari penghirupan zat. Gunakan masker dengan ukuran yang tepat untuk menutup hidung dan mulut.
- 2) Menghindari keracunan. Cegahlah bahan masuk melalui mulut. Peringatan dan pengawasan dari orang dewasa harus lebih ketat.
- 3) Menghindari penyerapan cairan. Gunakan celemek/baju kerja, sarung tangan, kacamata, atau pelindung kepala untuk menghindarkan diri dari masukkan cairan melalui kulit.
- 4) Menghindari setruman listrik. Tutup kabel dengan isolasi, hindari tangan dari keadaan basah, gunakan sarung tangan jika ingin memasang/mencabut stop kontak aliran listrik.
- 5) Menghindari bahaya kebakaran. Gunakan pelindung wajah/kepala dan tameng badan, gunakan sarung tangan tebal dan celemek/baju kerja.

Untuk kepentingan bersama, sebaiknya saat mata pelajaran Prakarya Kerajinan, selalu disiapkan kotak P3K untuk membantu prosedur kesehatan. Selain itu, selalu disiapkan wadah daur ulang untuk setiap material yang tersisa, dan masih dapat digunakan, serta

tong sampah yang cukup untuk membuang semua limbah proses pembuatan karya. Dengan demikian, prosedur keselamatan kerja dan pelestarian lingkungan dapat dikondisikan lebih awal, sehingga segala risiko dapat diminimalkan dengan sebaik-baiknya.

## E. Profil Pelajar Pancasila

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka, istilah “*pelajar*” atau “*learner*” digunakan dalam penamaan profil ini merupakan representasi seluruh individu yang belajar. Istilah ini lebih inklusif daripada “peserta didik” yang hanya mewakili individu yang tengah menempuh program pendidikan yang terorganisir. Menjadi pelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*) adalah salah satu atribut yang dinyatakan dalam Profil Pelajar Pancasila, sehingga harapannya meskipun sudah tidak menjadi peserta didik lagi, sudah menamatkan pendidikannya, seseorang akan terus menambah kemampuan berpikir dan kerjanya dari segala sumber yang tersedia.

Profil Pelajar Pancasila adalah karakter dan kemampuan sehari-hari yang dibangun dan dihidupkan dalam diri setiap individu pelajar. Karakter dan kemampuan ini adalah perwujudan dari nilai-nilai Pancasila sepanjang hayat. Melalui Profil Pelajar Pancasila, sistem pendidikan nasional menempatkan Pancasila tidak saja sebagai dasar, tetapi juga ditempatkan sebagai tujuan utama. Dalam kerangka kurikulum, profil ini berada di paling atas, menjadi luaran (*learning outcomes*) yang dicapai melalui berbagai program dan kegiatan pembelajaran.



Gambar I.2. Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila memiliki enam dimensi utama, yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong-royong, dan 6) berkebinekaan global. Keenam dimensi tersebut kemudian dirangkum dalam satu rangkaian profil yang tidak terpisahkan, sebagai berikut “Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.” Profil lulusan yang dibangun dan dinamai “Profil Pelajar Pancasila” dengan tujuan untuk menguatkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam diri setiap individu pelajar Indonesia.

Mata pelajaran Prakarya Kerajinan turut berkontribusi dalam penerapan dan pencapaian Profil Pelajar Pancasila. Selain itu secara umum mempertimbangkan pembelajaran langsung (*direct*) dan tidak

langsung (*indirect*), agar semua dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila dapat didukung pencapaiannya oleh mata pelajaran Prakarya Kerajinan melalui dua jenis pembelajaran tersebut. Dalam konteks upaya untuk pencapaian dan penerapan Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran intrakurikuler, pembelajaran mengarah pada kesadaran bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah Profil Pelajar Pancasila. Diharapkan indikator alur perkembangan dalam Profil Pelajar Pancasila dapat menjadi poin pembelajaran serta menjadi indikator asesmen, sehingga upaya pencapaian dan penerapan Profil Pelajar Pancasila bisa terencana, dilaksanakan dengan baik dan terukur.

Untuk memberikan gambaran kegiatan pembelajaran Prakarya Kerajinan yang mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila, dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan yang Mendukung Pencapaian Profil Pelajar Pancasila**

Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Fase F Menuju Elemen Dimensi Pelajar Pancasila
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.	1. Akhlak beragama	Menyadari bahwa dirinya adalah makhluk yang mendapatkan amanah dari Tuhan sebagai pemimpin di muka bumi yang mempunyai tanggung jawab untuk mengasihi dan menyayangi dirinya, sesama manusia dan alam, dengan menggunakan potensi sumber daya alam dan manusia di sekitar dengan baik dan dalam takaran yang benar bukan eksploitatif.

	2. Akhlak pribadi	<p>Memaksimalkan kinerja panca indera (melihat, merasa, membau, mendengar, meraba) untuk mengamati lingkungan sekitar.</p> <p>Menampilkan tindakan yang konsisten dengan apa yang dikatakan dan dipikirkan melalui kegiatan jurnal visual dan proses realisasi produk.</p> <p>Menjelaskan alasan logis jika terjadi perubahan rencana awal secara jujur dan rendah hati.</p>
	3. Akhlak kepada manusia	<p>Menganalisis permasalahan di lingkungan sekitar dan mencari solusi bersama dengan peserta didik lain menggunakan strategi penciptaan karya seni kerajinan.</p>
	4. Akhlak kepada alam	<p>Mengamati nilai artistik yang terdapat di sumber daya, baik sumber daya alam maupun sumber daya manusia serta menyadari bahwa dirinya adalah salah satu di antara bagian-bagian dari ekosistem bumi yang saling mempengaruhi.</p>

	5. Akhlak bernegara	Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama, peduli dan membantu sesama melalui kegiatan brainstorming, bergotong royong menciptakan produk karya kerajinan.
Berkebinekaan global	1. Mengenal dan menghargai budaya	Menjelaskan konsep kerajinan yang berbeda-beda di setiap daerah, mendokumentasikan, memotret, mencatat informasi tentang kerajinan khas daerah dan menyusun pengetahuan dan informasi yang terkumpul dalam dokumentasi menjadi jurnal visual.
	2 Komunikasi dan interaksi antarbudaya	Menggali informasi tentang perajin, karya dan industri kerajinan dengan mewawancarai tokoh-tokoh seni kerajinan: perajin, pelaku industri, kolektor/ konsumen, serta Berkolaborasi dengan guru mata pelajaran lain (geografi, antropologi, sejarah, seni budaya, kewarganegaraan) untuk memperkaya informasi tentang seni kerajinan.



	3. Refleksi dan bertanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan	Menjelaskan ragam kerajinan Nusantara atau Mancanegara dengan menghormati beragam kebudayaan, potensi, dan keunikan daerah.
	4. Berkeadilan sosial	Membuka sikap keterbukaan terhadap ide-ide baru dan membiasakan sikap pembelajar yang digunakan sebagai pengembangan diri. Menghargai perbedaan selera dan pandangan artistik serta mengapresiasi dengan kritik saran yang membangun.
Bergotong Royong	1. Kolaborasi	Berkolaborasi dengan rekan dan masyarakat untuk bersama-sama memahami permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.
	2. Kepedulian	Membiasakan melakukan diskusi dan konsultasi dengan rekan sesama maupun guru. Mempertimbangkan masukan dari orang lain sebagai dasar pengembangan ide produk kerajinan
	3. Berbagi	Menciptakan produk kerajinan yang memiliki dampak dan manfaat terhadap permasalahan di lingkungan sekitar
Mandiri	1. Pemahaman diri dan Situasi yang dihadapi	Mendiskusikan isu-isu yang menjadi tantangan dalam proses berkarya dengan rekan maupun guru.

	2. Regulasi Diri	Menyusun laporan evaluasi, menilai proses berkarya sendiri dan orang lain dan menerima penilaian secara terbuka. Mengkategorikan jenis permasalahan pada saat proses penciptaan karya untuk memutuskan langkah penciptaan lanjutan sehingga menghasilkan karya yang lebih baik dari sebelumnya.
Bernalar Kritis	1. Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Menggali informasi dengan pengambilan inisiatif diri sendiri, tanpa tergantung orang lain, dan sanggup kerja mandiri serta bertanggungjawab.
	2. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Mampu mengukur kemampuan diri dalam pembagian waktu kerja. Menyusun konten jurnal visual dengan percaya diri dan membuat skema perencanaan pembagian tugas sebagai bentuk latihan manajemen waktu.
	3. Refleksi pemikiran dan proses berpikir	Menentukan batas waktu pengerjaan produk untuk melatih disiplin.
Kreatif	1. Menghasilkan gagasan yang orisinal	Membuat desain dengan mengenali kualitas diri dan minat diri serta tantangan yang dihadapi.



	2. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Menggunakan bahan-bahan di lingkungan sekitar untuk mengolah bentuk jurnal visual yang menarik. Merancang desain kemasan dan label yang inovatif dan sesuai dengan kategori produk kerajinan.
	3. Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Mengombinasikan nilai kedaerahan sebagai elemen artistik dalam produk kerajinan (motif-motif tradisional, filosofi, budaya/adat istiadat). Menafsirkan kesalahan-kesalahan yang telah terjadi untuk mempertimbangkan dan mempertahankan langkah-langkah lanjutan untuk proses yang lebih baik dan tepat.

## F. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran (*learning outcomes*) adalah suatu ungkapan tujuan pendidikan, yang merupakan suatu pernyataan tentang apa yang diharapkan diketahui, dipahami, dan dapat dikerjakan oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu periode belajar. Capaian pembelajaran memuat rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, dan urutan pencapaian setiap fase pada setiap pembelajaran.

### Capaian Pembelajaran Per Fase

Pada akhir Fase F (Kelas XI SMA/MA/Program Paket C) peserta didik mampu mampu mengembangkan dan/atau menciptakan produk

kerajinan nusantara dan/atau mancanegara yang memiliki nilai jual berdasarkan proposal. Penyusunan proposal melalui kajian ekosistem/kajian ilmiah/analisis kebutuhan/kelayakan pasar. Produk kerajinan tersebut dipresentasikan secara lisan, visual, dan grafis pada berbagai media informasi dan komunikasi secara verbal maupun visual. Pada fase ini, peserta didik mampu mengevaluasi, memberikan kritik, saran, dan solusi terhadap pengembangan produk kerajinan berdasarkan nilai kewirausahaan/dampak lingkungan/teknologi produksinya.

#### Elemen Observasi dan Eksplorasi

Peserta didik mampu mengeksplorasi desain produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan nilai ergonomis, ekonomis, teknik, prosedur, display atau kemasan dan aspek pemasaran dari berbagai sumber.

#### Elemen Observasi dan Eksplorasi

Peserta didik mampu membuat rancangan produk kerajinan nusantara dan mancanegara sesuai proposal berdasarkan kajian teknologi produksi/ergonomi, studi kelayakan pasar serta potensi sumber daya yang tersedia.

#### Elemen Produksi

Peserta didik mampu mengembangkan produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan proposal atau desain dan ditampilkan dalam bentuk display atau kemasan yang menarik serta dipromosikan melalui berbagai media informasi dan komunikasi secara verbal maupun visual.

#### Elemen Refleksi dan Evaluasi

Peserta didik mampu memberikan penilaian, argumentasi, dan rekomendasi produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan kajian teknologi produksi/ergonomis dan dampaknya terhadap lingkungan/budaya secara lisan, visual, dan grafis.

## Tujuan Pembelajaran di Kelas XI

Berdasarkan tujuan pembelajaran peserta didik diharapkan mampu:

Elemen	Capaian Pembelajaran	KodeTP	Tujuan Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi desain produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan nilai ergonomis, ekonomis, teknik, prosedur, display atau kemasan dan aspek pemasaran dari berbagai sumber.	F.1.	Menjelaskan konsep Seni Kerajinan Nusantara atau Mancanegara
		F.2.	Menggali informasi tentang perajin, karya dan industri kerajinan
		F.3.	Mencatat sumber daya di lingkungan sekitar
		F.4.	Mengamati nilai artistik yang terdapat di sumber daya
		F.5.	Menjelaskan ragam kerajinan Nusantara atau Mancanegara
		F.6.	Menganalisis produk kerajinan berdasarkan teknik/ alat/ bahan/ fungsi/ asal-usul daerahnya
		F.7.	Menganalisis permasalahan di lingkungan sekitar
		F.8.	Mendokumentasikan pengamatan ke dalam jurnal visual
Produksi	Peserta didik mampu mengembangkan produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan proposal atau desain dan ditampilkan dalam bentuk display atau kemasan yang menarik serta dipromosikan melalui berbagai media informasi dan komunikasi secara verbal maupun visual.	F.9	Menggunakan referensi sebagai inspirasi berkarya
		F.10	Merencanakan tahapan ciptaan
		F.11	Mengembangkan ide dari referensi atau temuan potensi sumber daya di sekitar
		F.12	Mengkombinasikan motif ke dalam desain
		F.13	Mengkreasikan temuan sumber daya yang terdapat di lingkungan sekitar
		F.14	Membuat prototipe

Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberikan penilaian, argumentasi, dan rekomendasi produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan kajian teknologi produksi/ergonomis dan dampaknya terhadap lingkungan/budaya secara lisan, visual, dan grafis.	F.20.	Memberi pertimbangan umpan balik terhadap karya peserta didik lain
		F.21.	Menilai proses berkarya diri sendiri dan orang lain
		F.22.	Menyusun laporan evaluasi
		F.23.	Memprediksi tahapan produksi lanjutan

## G. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah kegiatan yang dibuat oleh guru untuk dikerjakan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pengalaman belajar yang paling efektif ialah peserta didik mengalami/berbuat secara langsung dan aktif di lingkungan belajarnya. Pemberian kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk mengobservasi, mengeksplorasi, dan mempraktikkan secara langsung proses pembuatan produk untuk membangun pemahaman pengetahuan, perilaku, keterampilan, dan kreativitasnya.

Strategi pembelajaran ini tercermin dalam kegiatan belajar di kelas, dan umum digunakan untuk mengefektifkan waktu, membantu peserta didik agar aktif, dan meningkatkan semangat belajar serta keingintahuan.

### Strategi Pembelajaran Langsung

Guru berperan sebagai fasilitator di dalam kelas. Strategi pembelajaran terbagi ke dalam tiga bentuk kelompok pembelajaran, yaitu proyek, karya, dan unjuk kerja. Guru dapat mengembangkannya sendiri sesuai dengan kebutuhan.

Di antara ketiga kelompok tersebut guru Prakarya Kerajinan dapat menggunakan berbagai kegiatan untuk penugasan kepada peserta didik yang nantinya akan dinilai.

### 1. Proyek

*Action research, analogi, bercerita/story telling, bertanya, diskusi, blended learning, contoh, curah pendapat, debat, environment learning, identifikasi, kesimpulan, klarifikasi, kronologi, merangkum, mencari kesalahan, natural learning, presentasi, prediksi, wawancara, dan sebagainya.*

### 2. Karya

Bagan, *eksperimen, flash card, flowchart*, gambar visual, menulis artikel, menulis imajinatif, grafik, merekam, membuat maket, *mind map*, poster, pemolaan, membuat puisi/pantun, wayang, dan sebagainya.

### 3. Unjuk Kerja

*Applied learning, demonstrasi, editing, gim berbisik, gim berbaur, gerakan kreatif, permainan, mengajar, movie learning, penokohan, parodi, pembicara tamu, membaca puisi/pantun, reportase, sosio drama, simulasi, service learning, dan sebagainya.*

## Strategi Pembelajaran Daring

Strategi dalam pembelajaran daring untuk mengatasi situasi darurat seperti pandemi Covid-19, umumnya dilakukan dengan beberapa cara. Pertama, peserta didik perlu melakukan manajemen waktu. Pengaturan jam belajar, bermain, dan kegiatan lain selama pembelajaran daring. Hal ini agar mereka dapat hadir tepat waktu. Kedua, peserta didik memenuhi pembelajaran tatap muka dalam jaringan dengan terjadwal, selebihnya dilakukan secara mandiri. Ketiga, tidak ada salahnya peserta didik mengikuti pelatihan di sanggar-sanggar atau perajin di sekitar rumah. Banyak sanggar-sanggar masyarakat yang dibuka secara gratis. Sanggar bisa dijadikan salah satu sarana untuk belajar seru dan menyenangkan selama pembelajaran daring di sekolah. Pembelajaran daring sangat diperlukan adanya kerja sama dengan orang tua peserta didik, karena orang tua peserta didik yang akan banyak membantu peserta didik belajar di rumah.

## H. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Proyek Pelajar Pancasila (PPP) merupakan proyek integrasi bersama antar mata pelajaran atau antar aspek pada satu mata pelajaran dengan pihak sekolah. Tujuannya adalah sebagai penguatan nilai-nilai PPP. Nilai-nilai PPP dapat dipilih maksimal 3 dari 6 yang ditetapkan pemerintah.

Proyek ini dilakukan sedikitnya dua hingga tiga proyek dalam setahun. Jumlah jam pelajaran terdiri dari 36 JP. Tema yang dipilih dalam proyek PPP merupakan isu terdekat seputar kehidupan peserta didik, sebagai contoh permasalahan di lingkungan di sekitar sekolah yang harus dipecahkan. Metode pembelajaran menggunakan *Project Based Learning* dan *Problem Solving*.

Peserta didik dapat membentuk kelompok dan menentukan kepanitiaan. Peserta didik dapat membagi tim sesuai mata pelajaran yang diminati untuk membuat karya sesuai rencana. Tugas peserta didik menganalisis masalah, mencari solusi berdasarkan mata pelajaran yang terkait, dan mempresentasikan hasil penemuannya bersama kelompok. Pada mata pelajaran yang terkait tersebut, peserta didik membuat produk sesuai rancangan yang telah mereka buat bersama-sama.

## I. Interaksi Guru, Orang Tua, Dan Masyarakat

Peranan orang tua sangat membantu perkembangan belajar peserta didik. Hal ini karena orang tua turut bertanggung jawab atas kemajuan belajar anaknya. Orang tua diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mencapai kesuksesan belajarnya di sekolah. Peran orang tua dapat dilakukan dengan cara memuji, memotivasi, memberi hadiah, menegur, mengawasi serta mendukung setiap program sekolah. Keberhasilan peserta didik di sekolah merupakan tanggung jawab bersama antara guru dan orang tua. Guru dan orang tua merupakan mitra dalam menunjang keberhasilan pembelajaran peserta didik. Guru perlu mengkomunikasikan kegiatan pembelajaran peserta didik kepada orang tua dan bekerja sama dalam ketercapaian pembelajarannya.

Orang tua dan guru sama-sama menjadi pendidik bagi peserta didik. Guru mendidik di sekolah, sedangkan orang tua di rumah. Tentunya antara peserta didik, guru, dan orang tua harus terjalin interaksi, agar pendidikan terpenuhi sesuai keutuhan peserta didik. Komunikasi menjadi hal penting untuk dapat dilakukan. Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran di sekolah, di antaranya memenuhi undangan sekolah, ikut terlibat dalam kegiatan sekolah, mendampingi peserta didik belajar di rumah, mengajak *study tour* atau kunjungan ke pusat pembelajaran sesuai materi yang dipelajari peserta didik, berbagi pengalaman kepada peserta didik, dan sebagainya.

## J. Asesmen

Asesmen pada Prakarya Kerajinan dibuat dengan mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), karena di dalam ATP telah ditentukan jenis dan teknik penilaian untuk ketercapaian setiap Capaian Pembelajaran (CP). Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan asesmen Prakarya Kerajinan.

1. **Asesmen diagnostik:** dilakukan di awal unit sebagai alat bagi guru untuk mengetahui kemampuan peserta didik berdasarkan pencapaian tujuan pembelajaran sebelumnya (*prior knowledge*). Asesmen ini membantu guru untuk menentukan titik awal tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. Beberapa bentuk asesmen diagnostik yang dapat dilakukan antara lain:
  - mengajukan pertanyaan pada diskusi kelas di awal unit untuk mengukur pengetahuan peserta didik;
  - memberikan kegiatan menggambar bentuk 3D ataupun ilustrasi untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengkomunikasikan gagasannya dalam bentuk visual; dan
  - melalui gim /permainan di kelas untuk melihat kemampuan peserta didik dalam memahami prosedur ataupun sebuah situasi.
2. **Asesmen formatif:** asesmen menekankan pada proses aktivitas yang berlangsung di kelas untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan sikap terkait Profil Pelajar Pancasila, pengetahuan, dan keterampilan.

Asesmen formatif dilakukan untuk memantau kemampuan peserta didik dalam menguasai Capaian Pembelajaran. Asesmen ini dilakukan mengacu pada kegiatan yang dilakukan peserta didik dan didokumentasikan di dalam jurnal siswa/portofolio. Penguasaan Profil Pelajar Pancasila melebur dalam kegiatan kelas dan diamati oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung melalui catatan guru. Asesmen formatif dilakukan berdasarkan rubrik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dari masing-masing kegiatan yang didesain guru di kelas. Guru dapat membuat rubrik sendiri sesuai dengan unit yang dibuat. Berikut ini adalah contoh beberapa rubrik asesmen formatif.

- Unjuk kerja (*demonstrasi/performance*); asesmen dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengamati kemampuan peserta didik dalam mengikuti kegiatan kelas. Hal ini dapat dilakukan melalui self asesmen atau melalui catatan guru mengenai pencapaian peserta didik yang menonjol maupun hal-hal yang masih memerlukan perhatian. Berikut adalah contoh self asesmen.

Refleksi Siswa	Ya/ Tidak
Saya dapat membuat produk dengan teknik yang tepat.	
Saya dapat membuat produk sesuai prosedur.	
Saya puas dengan kualitas produk yang saya buat.	
Saya dapat mengerjakan produk saya tepat waktu.	

- Penugasan/proyek (eksperimen atau riset ilmiah); pemahaman peserta didik ditunjukkan dalam kemampuannya mengerjakan proses penciptaan produk. Proses ini dapat didokumentasikan ke dalam jurnal peserta didik dimana pada akhirnya akan menjadi sebuah catatan kumpulan proyek-proyek yang dikerjakan peserta didik untuk menguasai Capaian Pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut contoh rubrik riset ilmiah mengenai potensi sumber daya produk kerajinan dan sumber gagasannya.

Jenis Penilaian	Kurang <70	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat Baik (91-100)
Kemampuan mengobservasi kebutuhan produk kerajinan.	Peserta didik belum mampu memutuskan kebutuhan produk kerajinan berdasarkan hasil pengamatan	Peserta didik dengan tuntunan guru mampu mengamati kebutuhan produk kerajinan	Peserta didik mampu mengamati kebutuhan produk kerajinan	Peserta didik mampu mengidentifikasi kebutuhan produk kerajinan berdasarkan hasil pengamatan.
Kemampuan mengeksplorasi potensi sumber daya setempat.	Peserta didik belum mampu mengeksplorasi potensi sumber daya setempat untuk produknya.	Peserta didik dengan tuntunan guru mampu mengeksplorasi potensi sumber daya setempat untuk produknya.	Peserta didik mampu mengeksplorasi potensi sumber daya setempat untuk produknya	Peserta didik mampu memutuskan sumber daya setempat yang potensial untuk produknya berdasarkan data hasil eksplorasinya.

- Hasil kerja (produk): merujuk pada asesmen produk akhir yang dihasilkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik. Produk dari kegiatan pembelajaran pada Prakarya Kerajinan berupa produk kerajinan yang dinilai berdasarkan efektivitas fungsi, tingkat kesulitan bahan/teknik, nilai ergonomis, dan nilai estesisnya. Berikut adalah contoh rubrik dalam kegiatan produksi dan hasil kerjanya (produk akhir).

Jenis Penilaian	Kurang <70	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat Baik (91-100)
Kemampuan pembuatan produk.	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai.	Peserta didik dengan tuntunan guru mampu membuat produk kerajinan dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai.	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai dan praktis.	Peserta didik secara mandiri mampu membuat produk kerajinan dengan memodifikasi bahan dan teknik yang tepat guna.

Kemampuan melakukan presentasi produk.	Peserta didik belum mampu mengeksplorasi potensi sumber daya setempat untuk produknya.	Peserta didik dengan tuntunan guru mampu mengeksplorasi potensi sumber daya setempat untuk produknya.	Peserta didik mampu mengeksplorasi potensi sumber daya setempat untuk produknya	Peserta didik mampu memutuskan sumber daya setempat yang potensial untuk produknya berdasarkan data hasil eksplorasinya.
Nilai fungsi dan nilai ergonomis produk.	Produk kerajinan yang dibuat belum memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan.	Produk kerajinan yang dibuat memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan.	Produk kerajinan yang dibuat memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan serta nyaman digunakan (nilai ergonomis).	Produk kerajinan yang dibuat, memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan, aman serta nyaman digunakan (nilai ergonomis).
Penyelesaian akhir/finishing touch produk.	Produk kerajinan dibuat dengan teknik sederhana tanpa memikirkan finishing/ penyelesaiannya.	Produk kerajinan dibuat dengan teknik sederhana dan finishing/ penyelesaian yang rapi.	Produk kerajinan dibuat dengan teknik yang praktis serta finishing/ penyelesaian yang rapi dan estetis.	Produk kerajinan dibuat dengan kesulitan teknik tinggi serta finishing/ penyelesaian yang rapi, estetis dan unik.

- Portofolio: peserta didik dapat mengumpulkan dokumentasi/ foto produk dan keterangannya dari beberapa proyek yang mereka telah kerjakan dalam sebuah portofolio.

## K. Kriteria Sukses Pembelajaran

Kriteria sukses sesuai dengan tujuan pembelajaran merupakan kunci sukses bagi pencapaian peserta didik. Sejak awal, sebaiknya peserta didik diberikan kesempatan untuk mengetahui ekspektasi unjuk kerja yang memenuhi kriteria-kriteria yang telah ditetapkan guru agar peserta didik mencapai kesuksesan dalam menguasai Capaian Pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan kegiatan diskusi dimana guru dapat memperlihatkan contoh hasil pembelajaran/hasil unjuk kerja dari tahun-tahun sebelumnya yang didokumentasikan dalam jurnal siswa ataupun portofolio. Peserta didik bersama guru kemudian dapat mendiskusikan hal yang menyebabkan unjuk kerja/proyek dari peserta didik mendapatkan hasil yang baik. Sebaiknya peserta didik juga mengetahui sejak awal kegiatan unjuk kerja yang akan dinilai serta kriteria pencapaiannya.

Dokumentasi proses belajar dalam bentuk jurnal siswa dan portofolio memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merencanakan, mengingat, dan menyampaikan pemikirannya dengan lebih detail, dalam, dan runut. Dokumentasi ini juga bermanfaat bagi guru untuk dapat mengerti jalan pemikiran peserta didik dalam proses pembuatan produknya serta berfungsi sebagai bukti otentik (*evidence*) pencapaian peserta didik dalam asesmen formatif sesuai dengan rubrik yang dibuat.

Keberadaan jurnal siswa sangat efektif membantu proses pengembangan ide desain dan uji coba teknik peserta didik terutama apabila unit yang dikerjakan berupa *project based*. Bagian ini akan menjelaskan bagaimana jurnal siswa dibuat, dan bagaimana peserta didik dapat mengorganisasi isi jurnalnya secara personal.

## L. Jurnal Visual

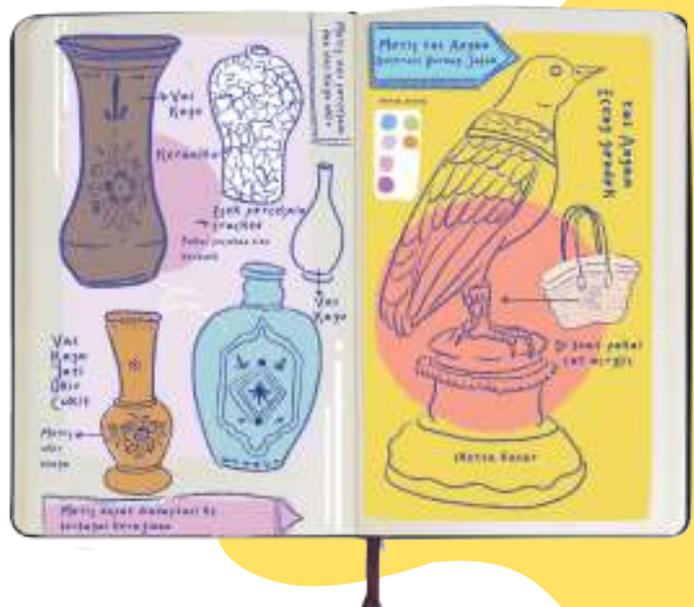
“Visual” adalah sebuah kata dalam bahasa Inggris yang diterjemahkan di Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan mata. Sementara jurnal adalah buku atau catatan. Sehingga dalam pengertiannya dapat diartikan secara sederhana bahwa: jurnal visual adalah catatan dalam bentuk gambar.

Jurnal Visual adalah lembaran berisi rekam jejak yang dimulai dari pengumpulan informasi menjadi dasar ide, rancangan bentuk karya sebelum melangkah ke proses produksi, dokumentasi produksi yang memuat tahapan serta kendala dan solusinya hingga tahap terakhir produksi yakni proses pengemasan dan publikasi. Jurnal visual dapat disebut juga dengan jurnal siswa, disebut “visual” karena jurnal ini menekankan pada gambar dan foto. Informasi-informasi tentang keterangan foto bersifat menjelaskan sifat, karakter bahan atau lokasi tempat benda dalam gambar tersebut dapat ditemukan. Di setiap unit pembelajaran, guru dianjurkan untuk mengawali kelas dengan diskusi dan mengingatkan peserta didik untuk memulai segala sesuatu dengan perencanaan yang terekam dalam jurnal. Bentuk jurnal tidak perlu selalu berbentuk dokumen dan laporan, peserta didik dapat mengkreasikan se artistik mungkin.

Berikut merupakan contoh-contoh jurnal visual yang dapat dikembangkan oleh peserta didik. Proses pembuatan jurnal visual dapat dilakukan secara manual yakni menggunakan teknik potong-tempel (kolase) maupun digital. Kegiatan ini dapat membimbing peserta didik untuk merangkai hasil pengamatan menjadi rancangan.

### 1. Jurnal Ide dan Gagasan (Observasi & Eksplorasi)

Berisi kumpulan foto atau gambar yang diperoleh dari internet, dokumentasi foto pengamatan lingkungan sekitar. Semua informasi visual tersebut adalah yang terpilih oleh peserta didik dan akan digunakan sebagai prinsip dasar karya kerajinan yang akan diproduksinya.



## 2. Jurnal Konsep dan Sketsa Desain (Desain/Perencanaan)

Berisi foto material, potongan bahan dan sketsa bentuk yang telah dipilih untuk menjadi bagian karya yang akan diproduksi. Peserta didik dapat memberikan tahapan-tahapan pembuatan karya, teknik dan catatan-catatan kecil tentang di mana bahan tersebut dapat diperoleh, sifat dan karakter serta catatan pendukung lainnya.



## 3. Jurnal Realisasi Produk (Produksi)

Berisi dokumentasi proses produksi atau hasil akhir karya serta beberapa tambahan gambar dari jurnal sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengukur konsistensi dan perkembangan yang telah dilakukan untuk mencapai kesempurnaan karya. Jurnal ini dapat digunakan untuk proses pemasaran dan menentukan warna-warna pokok sebagai elemen estetika yang konsisten dari sebuah produk dengan identitas visual yang kuat.



## M. Model Pembelajaran

Model-model pembelajaran yang digunakan untuk strategi dan gaya pembelajaran di kelas 11 ini antara lain adalah pembelajaran inkuiri, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, serta pembelajaran integratif. Tahapan pembelajaran yang disesuaikan dengan model pembelajaran dalam buku prakarya kerajinan antara lain adalah:

Tabel 1. Model Pembelajaran Tiap Unit di Kelas 11

No	Model	Metode
1	Inkuiri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Keterlibatan (<i>Engage</i>):</b> Identifikasi Ragam Kerajinan Nusantara</li> <li>• <b>Mencari, Memperluas, dan Mengevaluasi (<i>Explore, Extend, and Evaluate</i>):</b> Penelitian Mandiri</li> <li>• <b>Menyimpulkan (<i>Conclusion</i>):</b> Presentasi dan Diskusi</li> </ul>

2	<p><b>PBL</b> <i>Problem Based Learning</i> (<i>present problem, develop &amp; implement, evaluate</i>) yang dikombinasikan dengan metode <b>Design Thinking</b> (<i>Empathize, Define, Ideate, prototipe, Test</i>)</p>	<p><b>Menampilkan Permasalahan Empatik (<i>Empathize - Present Problem</i>):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksplorasi Teknik dan Bahan Kerajinan</li> <li>• Penelitian Kelompok terhadap permasalahan dan potensi sekitar</li> </ul> <p><b>Mengembangkan dan Melaksanakan Rencana (<i>Develop &amp; Implement the Plan</i>):</b></p> <p>Perancangan Sketsa dan Prototipe produk Kerajinan (<i>moodboard &amp; prototipe</i>)</p> <p><b>Mengevaluasi Rencana (<i>Evaluate the Plan</i>):</b> Presentasi Hasil Perancangan dan Desain</p>
3	<p><b>PJBL</b> <i>Project Based Learning</i></p>	<p><b>Mengembangkan kemampuan dan pengetahuan (<i>Develop skills and Knowledge</i>):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat Logo</li> <li>• Membuat Desain Kemasan</li> <li>• Pelabelan</li> </ul> <p><b>Mengembangkan Proyek (<i>Develop Project</i>):</b></p> <p>Prototipe dan Bentuk Final Kemasan</p>
4	<p><b>PJBL</b> <i>Project Based Learning</i></p>	<p><b>Menyelesaikan Proyek (<i>Completing Project</i>):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggandaan Produk dan Kemasan</li> <li>• Menghitung Biaya Produksi</li> </ul>

5	<p><b>PBL</b> <i>Problem Based Learning</i></p>	<p><b>Pra Pembelajaran: Menemukan Masalah (<i>Finding Problem</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi Proses Produksi</li> <li>• Melakukan pengamatan</li> </ul> <p><b>Menampilkan Masalah (<i>Present Problem</i>):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan Tempat dan Strategi Pemasaran</li> </ul> <p><b>Mengembangkan Rencana (<i>Develop a Plan</i>):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan Pemasaran dan Publikasi produk</li> </ul> <p><b>Melaksanakan Rencana (<i>Implement the Plan</i>):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan pemasaran produk</li> </ul> <p><b>Mengevaluasi Rencana (<i>Evaluate the Plan</i>):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laporan Kegiatan</li> <li>• Presentasi dan diskusi</li> <li>• penilaian dan evaluasi bersama</li> </ul>
6	<p><i>Integrative</i></p>	<p><b>Menjelaskan, membandingkan, mencari pola (<i>describe, compare, and search for patterns</i>):</b></p> <p>Diskusi Hasil Pembelajaran</p> <p><b>Menjelaskan kesamaan dan perbedaan, memperkirakan hasil, menarik kesimpulan bersama (<i>explain, hypothesize outcomes, generalize conclusions</i>):</b></p> <p>Menyusun laporan kegiatan</p> <p>Uji Kompetensi Evaluasi</p>

Hal-hal yang mendasari pemilihan model pembelajaran di atas adalah: **kompetensi yang diharapkan, karakteristik materi dan karakteristik siswa.**



## N. Asesmen

Asesmen pada Prakarya Kerajinan dibuat mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), karena di dalam ATP telah ditentukan jenis dan teknik penilaian untuk ketercapaian setiap Capaian Pembelajaran (CP). Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan asesmen Prakarya Kerajinan.

### 1. Asesmen Diagnostik

Asesmen ini dilakukan di awal unit sebagai alat bagi guru untuk mengetahui kemampuan peserta didik berdasarkan pencapaian tujuan pembelajaran sebelumnya (*prior knowledge*). Asesmen ini membantu guru untuk menentukan titik awal kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. Bisa saja untuk anak yang telah mencapai pemahaman lebih tidak memperoleh kegiatan dari awal, melainkan lanjut kepada kegiatan berikutnya. Beberapa bentuk asesmen diagnostik yang dapat dilakukan, antara lain:

- a. Mengajukan pertanyaan atau pernyataan pada kegiatan pendahuluan di awal unit atau awal kegiatan untuk mengukur pengetahuan peserta didik, bentuknya dapat berupa respon tunjuk jari atau ceklis. Asesmen awal yang dilakukan guru ini tidak harus dinilai dengan rubrik, tetapi dapat langsung dicek dari hasil jawaban peserta didik. Guru dapat melakukan tindak lanjut pembelajaran terhadap respon peserta didik.
- b. Memberikan kegiatan menggambar atau membentuk karya menggunakan bahan yang mudah dicari untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengkomunikasikan gagasannya dalam bentuk visual. Asesmen ini dapat dilakukan dalam waktu sesingkat singkatnya maksimal 5 menit.
- c. Mendesain permainan di kelas untuk melihat kemampuan peserta didik dalam memahami prosedur ataupun sebuah situasi. Asesmen ini dapat dikreasikan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

## 2. Asesmen Formatif

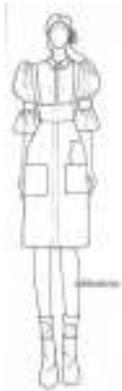
Asesmen ini menekankan pada proses aktivitas yang berlangsung di kelas untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan sikap terkait Profil Pelajar Pancasila, pengetahuan, dan keterampilan. Asesmen formatif dilakukan untuk memantau kemampuan peserta didik dalam menguasai Capaian Pembelajaran berdasarkan rubrik yang telah dibuat oleh guru. Asesmen ini dilakukan mengacu pada kegiatan yang dilakukan peserta didik dan didokumentasikan dalam jurnal peserta didik/portofolio. Penguasaan Profil Pelajar Pancasila melebur dalam kegiatan kelas dan diamati oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung melalui catatan guru.

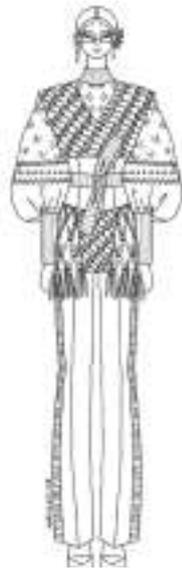
Asesmen formatif meliputi;

- a. unjuk kerja (penampilan): asesmen dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran membuat produk kerajinan dan guru membuat catatan tentang perilaku atau sikap maupun pencapaian peserta didik yang menonjol maupun hal-hal yang masih memerlukan perhatian.
- b. hasil kerja (produk): asesmen dilakukan terhadap kualitas hasil produk kerajinan termasuk di dalamnya adalah penilaian proses pengerjaan produk tersebut.
- c. proyek; penilaian terhadap satu tugas yang harus diselesaikan peserta didik dalam jangka waktu tertentu. Tugas tersebut dapat berupa pemasaran, pengumpulan data, eksperimen, dan sebagainya. Proses ini dapat didokumentasikan dengan baik.
- d. portofolio; merujuk pada produk kerajinan yang dihasilkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik. Peserta didik dapat mengumpulkan lembar kerja, tugas-tugas formatif, desain gambar sketsa produk, foto proses pembuatan dan foto hasil produk, serta rekaman kegiatan pemasaran, baik dalam bentuk foto, catatan jurnal, ataupun rekaman video dengan menyisipkan tautan dimana video tersebut telah diunggah ke dalam media sosial.

Berikut contoh rubrik penilaian formatif:

Tabel 2. Contoh Rubrik Asesmen Formatif

Contoh Gambar Desain	DISKRIPSI
 <p data-bbox="273 874 655 923"><b>Gambar I.3. contoh gambar desain 1</b> Sumber: Pinterest/AdillaAlatas, 2022</p>	<p data-bbox="719 395 896 423"><b>KURANG (&lt;70)</b></p> <ol data-bbox="719 439 1191 713" style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik belum dapat mengemukakan ide ragam hias pada produk kerajinan yang memcerminkan kebudayaan lokal nusantara</li> <li>2. Peserta didik belum mampu membuat konsep perencanaan berdasarkan eksplorasi sumber daya lokal</li> </ol> <p data-bbox="719 733 876 762"><b>Keterangan :</b></p> <p data-bbox="719 782 1188 895">Pada gambar desain di samping, peserta didik hanya menggambarkan sketsa kasar global tanpa keterangan dan jenis ragam hiasnya</p>
 <p data-bbox="273 1641 655 1689"><b>Gambar I.4. contoh gambar desain 2</b> Sumber: Pinterest/AdillaAlatas, 2022</p>	<p data-bbox="719 965 905 993"><b>CUKUP (71 - 80)</b></p> <ol data-bbox="719 1010 1170 1284" style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu mengemukakan ide ragam hias pada produk kerajinan yang memcerminkan kebudayaan lokal nusantara dalam bentuk model</li> <li>2. Peserta didik mampu membuat konsep perencanaan berdasarkan eksplorasi sumber daya lokal</li> </ol> <p data-bbox="719 1304 876 1332"><b>Keterangan :</b></p> <p data-bbox="719 1352 1195 1493">Pada gambar desain di samping, peserta didik telah menggambarkan sketsa desain detail dengan motif ragam hias dan bahan motifnya tapi keterangan dan jenis ragam hiasnya belum jelas</p>



Gambar I.5. contoh gambar desain 3

Sumber: Pinterest/AdillaAlatas, 2022

#### BAIK (81 - 90)

1. Peserta didik mampu mengkomunikasikan ide ragam hias pada produk kerajinan yang memcerminkan kebudayaan lokal nusantara dalam bentuk model sesuai hasil eksplorasi
2. Peserta didik mampu membuat konsep perencanaan berdasarkan eksplorasi sumber daya lokal lengkap dengan keterangan bahan, jenis motifnya

#### Keterangan :

Pada gambar desain di samping, peserta didik telah menggambarkan sketsa desain dengan baik motif ragam hias dan bahan motifnya tapi keterangan dan jenis ragam hiasnya, tapi belum lengkap dengan ukuran dan konsep



Gambar I.6. contoh gambar desain 4

Sumber: Pinterest/AdillaAlatas, 2022

#### SANGAT BAIK (91 - 100)

1. Peserta didik mampu mengkomunikasikan ide ragam hias pada produk kerajinan yang memcerminkan kebudayaan lokal nusantara dalam bentuk sketsa/ model secara detail sesuai hasil eksplorasi
2. Peserta didik mampu membuat konsep perencanaan secara detail dengan ukuran dan konsepnya berdasarkan eksplorasi sumber daya lokal lengkap dengan keterangan bahan, jenis motifnya

#### Keterangan :

Pada gambar desain di samping, peserta didik telah menggambarkan sketsa desain dengan detail motif ragam hias dan bahan motifnya, konsep, ukuran makna simbolisnya dengansangat rinci

## O. Refleksi Guru

Tujuan pemberian refleksi bertujuan mengekspresikan kesan konstruktif, pesan, harapan, dan kritik terhadap pembelajaran yang telah diterima peserta didik kepada guru dengan perasaan jujur dan tanpa tekanan. Refleksi dapat membantu guru mengukur kemampuan mengajar masing-masing guru. Dengan pemberian refleksi, guru dapat introspeksi diri untuk terus meningkatkan kemampuan mengajar hingga dapat mencapai tujuan yang ditetapkan sekolah. Refleksi dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan guru berdasarkan dari hasil belajar peserta didik. Refleksi juga berguna untuk mengukur kualitas pendidikan lembaga sekolah dengan menggabungkan penilaian oleh guru, komite sekolah, dan dinas pendidikan.

Kegiatan refleksi dapat dilakukan pada akhir rangkaian kegiatan dalam satu unit, dapat pula dilakukan saat akhir pertemuan. Dalam refleksi juga akan ditemui peserta didik yang mengalami pembelajaran remedial dan ada yang memperoleh bekal pengayaan. Remedial dan pengayaan dapat dilakukan di akhir kegiatan. Waktu penyelenggaraan remedial dan pengayaan dapat dilakukan saat pertemuan berjalan atau pun di luar pertemuan dengan mempertimbangkan durasi waktu dan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran dapat dievaluasi pada akhir setiap unitnya.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan  
Untuk SMA/MA Kelas XI

Penulis : Dessy Rachma Waryanti, dkk.  
ISBN : 978-602-427-954-7 (jil.2)

Bagian II

UNIT  
1

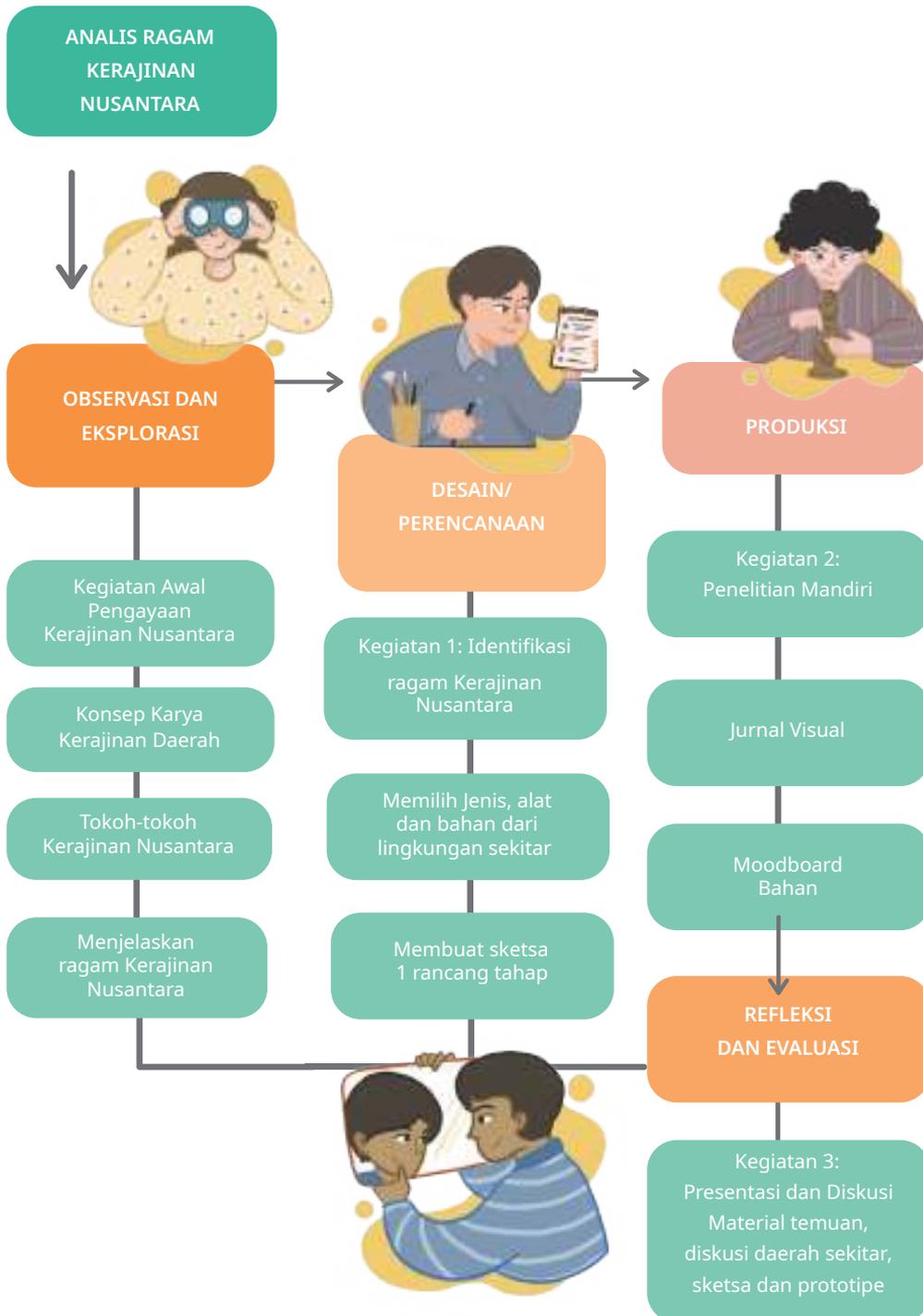
# Analisa Ragam Kerajinan Nusantara

“Mengapa setiap daerah memiliki ragam  
kerajinan yang berbeda-beda?”





## Peta Materi





## Tujuan Pembelajaran

<b>Observasi dan Eksplorasi</b>	<b>F.1</b>	Menjelaskan konsep Seni Kerajinan Nusantara atau Mancanegara
	<b>F.2</b>	Menggali informasi tentang perajin, karya dan industri kerajinan
	<b>F.5</b>	Menjelaskan ragam kerajinan Nusantara atau Mancanegara
	<b>F.6</b>	Menganalisis produk kerajinan berdasarkan teknik/ alat/ bahan/ fungsi/ asal-usul daerahnya
	<b>F.8</b>	Mendokumentasikan pengamatan
<b>Desain/ Perencanaan</b>	<b>F.11</b>	Mengembangkan ide dari referensi atau temuan potensi sumber daya di sekitar
<b>Produksi</b>	<b>F.19</b>	Menjelaskan konsep produk kerajinan dalam presentasi
<b>Refleksi dan Evaluasi</b>	<b>F.21</b>	Menilai proses berkarya diri sendiri dan orang lain



## Penerapan Profil Pelajar Pancasila

<b>Dimensi</b>	<b>Elemen</b>
<b>Berkebhinekaan Global</b>	Mengenal dan Menghargai Budaya
<b>Bernalar Kritis</b>	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan
<b>Kreatif</b>	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal





## A. Deskripsi Unit

Pada Unit 1 ini, guru menggunakan model pembelajaran inkuiri (inquiry) di mana dalam mempelajari konsep ragam seni kerajinan Nusantara, peserta didik dapat mengembangkan serta melatih proses berpikir kritis analitis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan dengan menyesuaikan informasi seputar kearifan lokal masing-masing daerah meliputi ragam bentuk kerajinan, potensi sumber daya alam hingga seniman-seniman lokal.

Materi yang akan disampaikan merupakan pengetahuan dasar meliputi definisi, fungsi, macam kerajinan dan pelaku seni yang mencipta karya seni kerajinan. Pemahaman dari bab ini dapat digunakan sebagai landasan inspirasi untuk merencanakan pengkaryaan dan produksi pada unit 2 dan 3. Melalui unit ini diharapkan peserta didik dapat menemukan, menyusun, serta memaparkan hasil pencarian mereka dalam laporan visual dengan percaya diri. Kompetensi peserta didik dalam akhir unit dapat dinilai secara deskriptif dengan panduan rubrik penilaian.





## B. Informasi untuk Guru

Materi yang disajikan pada unit ini merupakan rekomendasi penulis. Guru bisa memilih, memodifikasi, maupun menggabungkan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas.

### 1. Pengaturan Peserta Didik

Guru dapat mengatur kegiatan dengan cara berikut ini;

- Kegiatan Individu  
Peserta didik akan diminta membuat catatan ataupun mind map selama kegiatan berlangsung. Aktivitas mencari informasi seputar tugas dan membaca artikel maupun buku terkait akan sangat membantu dalam memahami materi yang ada.
- Kegiatan Kelompok  
Kelompok belajar bertujuan meningkatkan kemampuan siswa, karena dalam kegiatan ini siswa dapat saling berinteraksi dan mendukung satu sama lain. Pengerjaan penelitian mandiri bisa dibebankan secara berkelompok untuk efisiensi.

### 2. Penataan Kelas

Pada unit ini, guru dapat menggunakan ruang pembelajaran di dalam kelas maupun di perpustakaan. Papan tulis diperlukan untuk kegiatan mencatat poin penting dan membuat mind map selama diskusi. Selain itu, papan tulis juga akan sangat membantu dalam kegiatan identifikasi kerajinan dengan kartu, seperti yang dijabarkan dalam langkah pembelajaran.

### 3. Sumber Belajar dan Sarana Prasarana

Untuk mengoptimalkan pembelajaran ini, guru membutuhkan sarana dan prasarana seperti;

- Ruang kelas untuk paparan dan diskusi
- Gambar / kartu gambar barang kerajinan dan barang kesenian
- Media cetak & buku seputar kerajinan Nusantara
- Perangkat komputer



- Koneksi internet
- Jurnal mengajar dan perkembangan murid

#### 4. Metode

Cara yang dilakukan guru untuk mengukur ketercapaian target belajar bisa dilakukan sebagai berikut;

- Demonstrasi  
Pengamatan dilakukan saat peserta didik melakukan presentasi hasil penelitian mandiri mereka di depan kelas serta saat melakukan diskusi kelas.
- Brainstorming  
Dilakukan saat peserta didik melakukan diskusi bersama rekan serta saat melakukan penelitian.

#### 5. Interaksi dengan Orang Tua

Dalam unit ini, orang tua disarankan memiliki peran sebagai berikut;

- Orang tua memberikan sarana teknologi seperti gawai, komputer, maupun laptop untuk melakukan penelitian dan membuat laporan.
- Orang tua ikut memahami konsep dan tujuan pembelajaran untuk memandu peserta didik dengan informasi yang berkaitan dengan topik pembelajaran.
- Orang tua membiasakan diri membaca artikel, berita, maupun buku yang berkaitan dengan kerajinan di luar jam pelajaran sebagai bentuk kebiasaan baik.
- Orang tua meninjau dan memotivasi tugas peserta didik agar disiplin dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas.



### C. Model Pembelajaran

Dalam kegiatan unit 1 model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah Inquiry learning sesuai teori metode pembelajaran abad 21 oleh Kilbane dan Milman (2014) yaitu proses pembelajaran mandiri dengan memanfaatkan buku, media, dan internet untuk mengeksplorasi materi dan mendapatkan kedalaman pemahaman. Tiga tahapan dalam pembelajaran di unit ini berkesinambungan dengan tahapan metode pembelajaran inkuiri, yaitu: (1) Engage: mengenalkan topik dengan diskusi identifikatif, (2) Explore, extend, evaluate: mencari pendalaman materi dengan penelitian mandiri, (3) Conclusion: Presentasi dan Diskusi.



#### **Engage: Diskusi Identifikasi Ragam Hias Kerajinan Nusantara**

- Diskusi bisa dilakukan dengan arahan dan pimpinan guru maupun diskusi mandiri yang diarahkan peserta didik dan guru hanya mengawasi. Diskusi diawali dengan pertanyaan, masalah atau topik kekinian seputar kerajinan

### Explore, Extend, Evaluate: Penelitian Mandiri

- Peserta didik mencari penjelasan secara mandiri baik berkelompok maupun individu mengenai topik pembelajaran dengan bantuan internet, buku, artikel, maupun wawancara
- Guru membantu dengan menyusun pertanyaan pemantik agar peserta didik bisa memahami batasan topik pembahasan & potensi pengembangan observasi mereka
- Hasil penelitian dipertanggungjawabkan dalam laporan dan presentasi kelas
- Peserta didik mencatat dan mendokumentasi bahan-bahan yang ditemukan di sekitar dan menyusunnya ke dalam jurnal visual
- Kegiatan ini akan membantu peserta didik untuk menjadi lebih kritis dan siap dengan tantangan kedepannya

### Conclusion: Presentasi dan Evaluasi

Di akhir kegiatan, peserta didik memaparkan hasil pengamatannya dalam presentasi dan diskusi. Hal ini dilakukan sebagai pertanggungjawaban proses belajar mereka, serta sebagai bahan refleksi untuk mengukur sejauh mana pengetahuan mereka mengenai topik yang diangkat dalam unit. Kelas bertugas untuk memberikan umpan balik agar terjadi pertukaran ide dan refleksi bersama sebagai bentuk gotong-royong.

### Alternatif Kegiatan

#### Teka Teki silang

Pada tahap ini, guru dapat membuat teka teki silang dengan bantuan [crosswordlabs.com](http://crosswordlabs.com) pada kelas yang memiliki kemandirian dan pengetahuan lebih. Peserta didik secara berkelompok mencari materi seputar kerajinan Nusantara, kemudian membuat pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk teka teki silang. Hasil teka-teki silang mereka akan dicetak dan dimainkan oleh kelompok lainnya. Cara ini akan meningkatkan kebiasaan literasi mereka serta menjadikan kegiatan mempelajari konsep lebih menyenangkan.



## D. Materi Pokok

### Konsep Karya Kerajinan (Kriya) Daerah

Kerajinan merupakan salah satu bentuk kesenian atau karya seni rupa yang memiliki nilai tambah yaitu fungsi. Jika karya seni murni adalah untuk kepentingan ekspresif yang merespon isu sosial, politik, lingkungan dan ekspresi personal seniman, karya seni kerajinan cenderung merespon sumber daya alam dan kekayaan lingkungan untuk menciptakan benda fungsional yang memiliki nilai keindahan. Sehingga seringkali produk kerajinan memiliki fungsi untuk mengenang suatu daerah.

Nilai keindahan yang terdapat dalam benda kerajinan menegaskan asal daerah tempat karya tersebut tercipta atau siapa penciptanya. Dengan demikian karya seni kerajinan merupakan cerminan keseharian dari tradisi setempat yang seringkali juga dinikmati sebagai benda identitas suku dari adat dan budayanya.

Nilai fungsi benda kerajinan dapat berlaku secara modern maupun tradisi. Jika menganut fungsi tradisi maka benda kerajinan tersebut merupakan benda yang sering digunakan dalam upacara adat istiadat namun jika fungsi modern maka benda tersebut memiliki nilai guna yang dapat digunakan dalam keseharian. Dalam unit ini peserta didik diajak untuk menemukan benda-benda keseharian yang memiliki elemen budaya, fungsi, dan keindahan.

Perajin merupakan pencipta atau produsen atau pewaris kerajinan yang menguasai pengetahuan tradisi setempat. Dalam unit ini, Guru dapat membimbing peserta didik untuk mengunjungi studio atau daerah-daerah sentra industri kerajinan setempat untuk melakukan pengamatan terhadap proses pembuatannya.



**Gambar 1.1.** Kerajinan-kerajinan nusantara

Sumber: (buku) *Exquisite Indonesia*, Dekarnas/ Judi Achjadi, 2004-2009

## Tokoh-tokoh Kerajinan Nusantara

Beragamnya sumber daya alam di Indonesia banyak dimanfaatkan oleh individu kreatif untuk membuat produk ekonomis dengan nilai estetis yang mengusung tema kedaerahan atau kekayaan sumber daya alam setempat dalam bentuk kerajinan. Pelaku kerajinan ekonomi kreatif Indonesia yang telah menekuni industri kreatif dengan memanfaatkan bahan sekitar baik dari segi kekayaan daerah dan sumber daya alam sekitar antara lain adalah:



**Tarlen Handayani** adalah seorang perajin penjilidan yang berkarya dengan menggunakan kertas, tekstil dan ornamen daerah menjadi sebuah buku.

**Dian Errakumalasari/ Dian Oerip** adalah seorang produsen dan perancang busana yang menggunakan kekayaan Wastra Nusantara/ kain tradisional sebagai bahan utama karya-karyanya yang selalu memadukan bentuk-bentuk busana modern.



**Emeksie Limin** adalah seorang Perajin anyaman yang mengolah bahan alam yakni rotan dan kulit hewan menjadi tas anjat, tas rambat, tas jinjing, tas tambuleng, hingga tikar rotan yang elegan dan menarik.



**Made Sutamaya** adalah Wirausahawan, seniman, dan perajin limbah kayu asal Bali yang mengolah patahan ranting dan menjadi benda pelengkap elemen interior seperti tempat lampu, sofa, hiasan dinding, meja rias.

**Hariyanto** adalah perajin difabel asal Desa Kalibuntu, Probolinggo yang membuat kreasi miniatur kapal dan perahu berbahan dasar limbah kayu. Kemampuannya merakit bahan-bahan dimulai sejak Kelas 5 Sekolah Dasar. Pembeli dapat memesan model, desain dan warna dengan estimasi waktu pengerjaan per unit 15 hingga 20 hari.



**Mariana Ibo Pulanda** adalah seorang pembatik asal Papua yang memadukan teknik membatik ala Jawa dengan motif khas Papua. Ia Membatik sejak tahun 1994 dengan mengembangkan 9 motif khas Papua. Ia juga mendirikan Sanggar Putri Dabonsolo di Sentani, Papua untuk mewadahi generasi muda dan wanita-wanita Papua untuk belajar membatik.



## Ragam Kerajinan Nusantara

Indonesia memiliki beragam suku, adat dan budaya yang tersebar di pulau-pulau. Hal ini disebabkan oleh kondisi geografis Indonesia yang beragam. Dari kondisi tersebut lahir beragam produk kerajinan. Beberapa perbedaan yang muncul misalnya daerah pesisir cenderung memiliki dominasi warna cerah di kain-kain tipis sementara pegunungan selalu menghadirkan kerajinan dengan ciri khas bahan tekstil yang tebal.

Kerajinan daerah merupakan produk budaya yang seringkali berawal dari alat bantu/alat pakai sehari-hari masyarakat dalam kebudayaan tersebut (ie: noken dari Papua, didesain sedemikian rupa untuk memudahkan masyarakatnya untuk tetap bisa beraktivitas berat), motif/hiasan dalam kerajinan seringkali mengangkat kearifan lokal dalam wilayah tersebut (ie, folklore yang dijadikan motif dalam kain tenun). Keunikan ini menjadikan kekhasan yang tidak dimiliki negara lain dan menjadi kebanggaan Indonesia.

Indonesia adalah negara dengan lokasi geografis yang strategis. Kondisi tersebut menyebabkan banyak pedagang, seniman, sastrawan, pemain musik, penari dan arsitek dari India dan China singgah dan menyebarkan pengetahuannya tentang cara membuat sesuatu. Pada abad ke-2 Masehi kebudayaan India mulai mempengaruhi masyarakat, namun para ahli sepakat bahwa kebudayaan bangsa asing tidak membawa perubahan fundamental namun cukup kuat mempengaruhi cara masyarakat Indonesia untuk bekerja dengan terampil mengolah pengetahuan luar dan menggabungkannya dengan nilai-nilai daerah.

Sebagai upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap proses pemahaman materi, diharapkan dalam proses memahami ragam kerajinan tidak hanya seputar mengenal dan mengetahui, namun juga menganalisis cerita kesejarahan serta asal muasal sebuah kerajinan. Sebagai pengayaan dan kegiatan alternatif, peserta didik disarankan untuk menghubungkan informasi seputar kerajinan Nusantara dengan mata pelajaran lain yang sedang mereka pelajari. Hal tersebut misalnya dengan mengaitkan sejarah nusantara dengan imajinasi yang reflektif yang sesuai zaman. Peserta didik dapat

mengaitkan informasi seputar kerajinan dengan perkiraan bagaimana masyarakat Indonesia menggunakannya dalam sehari-hari.

Untuk memahami lebih lanjut terkait kriya daerah di Nusantara, bisa dilihat pada tabel 1 di bawah ini. Tabel ini menyajikan jenis kriya, lokasi, serta sejarah perkembangannya sejak dulu hingga kini.

**Tabel 1. Ragam Produk dan Sejarah Kriya Indonesia**

### Tenun

Tenun merupakan kerajinan berbahan dasar benang organik. Benang yang disusun memanjang disebut lungsi dan yang melebar disebut pakan. Tenunan dengan corak ikat lungsi telah mewarnai kekayaan kerajinan di Kalimantan, Sumatera, Sulawesi, dan Nusa Tenggara Timur sejak abad ke-8 M.

Tenun ikat mulai berkembang di Pulau Jawa pada abad ke-10. Perkembangan cara pencelupan dan pewarnaan yang membentuk corak ragam hias Nusantara diperkenalkan oleh G.P Rouffaer di Indonesia pada tahun 1900.



**Gambar 1.2.** Wanita Tenun Dayak Sëribas, Serawak (atas) dan Rote, Nusa Tenggara Timur (bawah)

Sumber: Wanita Tenun Dayak Sëribas, Serawak (atas) dan Rote, Nusa Tenggara Timur (bawah)

### Sulam Bordir

Kerajinan Sulam/bordir telah berkembang di seluruh nusantara sejak banyaknya migrasi bangsa asing di Indonesia pada abad ke-16. Namun, pemakainya masih ditujukan untuk orang-orang kerajaan, bangsawan, kaum



ningrat. Biasanya sulaman ini menjadi hiasan di kebaya atau selendang.

Ragam kerajinan sulam bordir di Indonesia dengan memiliki kekhasannya masing-masing antara lain:

- Sulam kasab dari Aceh
- Sulam suji cair dan kepala samek dari Sumatera Barat
- Sulam manik-manik dari Sumatera Utara dan Nusa Tenggara Timur
- Sulam terawang dari Gorontalo
- Sulam Tapis dan usus dari Lampung



**Gambar 1.3.** Bentuk Kain Sulaman Manik di Perpunas

Sumber: Kemdikbud/ Dessy Rachma Waryanti, 2022



**Gambar 1.4.** Perajin anyaman Jawa

Sumber: (buku) Indonesia Arts dan Crafts-Pictorial Book/ T.J. Bezemer, 1932

## Anyam

Produk Kerajinan Anyam Bahan alam/ sintetis merupakan proses menyilangkan antara lungsi dan pakan dari material tumbuh-tumbuhan untuk dijadikan satu rumpun yang kuat dan dapat digunakan. Indonesia adalah negara yang banyak memiliki potensi sumber daya alam dan sumber daya manusia sehingga tercipta banyak karya kerajinan tangan, termasuk di dalamnya adalah seni anyam. Daerah-daerah penghasil kerajinan anyaman di Indonesia adalah Banyuwangi, Kudus, Tangerang, Buleleng.

## Sutra Bugis

Masyarakat Indonesia mengenal sutera dari barang perdagangan Cina dan India, sementara masyarakat Bugis telah menjalankan kegiatan menenun di abad ke-13. Pada abad ke-15, saat Islam memasuki daerah Sulawesi Selatan kebutuhan kain untuk digunakan sebagai sarung dalam beribadah meningkat.

Di tahun 1905, Sulawesi Selatan secara resmi menjadi daerah kekuasaan Belanda dan tradisi tenun sutera Bugis mendapat dukungan alat dan bahan dari pemerintah Belanda untuk dikembangkan sebagai penghasil tambahan. Tahun 1934, Belanda memberlakukan peraturan pembatasan impor (Ordonansi Impor) yang dimanfaatkan masyarakat Bugis kembali memasarkan produksi sutera.

Pada tahun 1950 hubungan ekonomi dengan daerah-daerah di Nusantara bangkit saat negara kesatuan Indonesia dibentuk. Teknologi alat dan pasokan bahan baku tenun kembali terangkat. DI/TII tahun 1952 kembali mengacaukan pemasaran produk sutera Bugis karena banyaknya masyarakat yang mencari tempat perlindungan, sebagian kembali menenun di daerah pedesaan yang aman seperti di Donggala dan Samarinda.



**Gambar 1.5.** Pangantin wanita Minangkabau

Sumber: wikimediaCommon/  
Troponmuseum, 1915-1930

## Kain Sasirangan

Kain Sasirangan merupakan warisan Patih Lambung Mangkurat, Kerajaan Negara Dipa, Suku Banjar Kalimantan Selatan sejak abad ke-12. Berbeda dengan kain-kain khas Indonesia yang digunakan oleh raja-raja dan erat dengan cerita dan simbol kebangsawanan, Sasirangan berkaitan erat dengan simbol khasiat pengobatan untuk menyembuhkan berbagai penyakit dan dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat.



**Gambar 1.6.** Kain Sasirangan di Museum Lambung Mangkurat Banjarbaru.

Sumber: : jejakrekam.com/Hajriansyah, 2021

## Batik

Batik adalah kesenian menggambar di atas kain dengan menggunakan lilin. Batik muncul di Indonesia sejak periode Kerajaan Majapahit abad ke-13.

Saat aktivitas industri global berlangsung dan berkembang hingga era Revolusi Industri di Inggris pada abad ke-18, industri batik semakin ramai dengan adanya pemakaian mesin sebagai sumber energi. Hingga pada abad ke 19 teknologi dan produksi batik cap mulai diperkenalkan ke masyarakat.

Sembilan daerah di Kota Yogyakarta menjadi pusat industri batik modern yang berkembang pesat antara tahun



**Gambar 1.7.** Perajin Batik Jawa

Sumber: (buku) Indonesia Arts dan Crafts-Pictorial Book/ T.J. Bezemer, 1932

1900 hingga 1930 dan menjadi mata pencaharian penduduk sekitar.

Sebanyak 169 usaha batik tersebar di daerah Yogyakarta dari mulai Kampung Kauman, Prawirotaman, Karangajen, Brontokusuman, Mantrijeron, Daerah sekitar Kota, Tugu, Kotagede pada tahun 1930-an.



### Kain Prada

Kain Prada merupakan kerajinan Nusantara yang terpengaruh dari inovasi perkembangan industri tekstil masa imperial Inggris abad ke-19 yang dipimpin oleh Thomas Stamford Raffles yakni penambahan cairan keemasan di atas kain.

Batik Prada ini sering ditemui sebagai ciri khas batik Bali. Masyarakat Bali tak hanya memakai kain ini sebagai pakaian diri namun juga memakaikan di pohon dan bangunan-bangunan baik di acara tertentu atau sebagai bentuk penghormatan roh.



**Gambar 1.8.** Penari Bali dan Kain Prada

Sumber: (buku) Indonesia Arts dan Crafts-Pictorial Book/ T.J. Bezemer, 1932

### Kerajinan Ukir

Produk kerajinan ukir yang terdapat di Nusantara terbuat dari material kayu yang dipahat menghasilkan bentuk timbul dan cekung atau datar sesuai dengan gambar rencana. Bentuk-bentuk gambar yang dihasilkan biasanya merupakan huruf-huruf, flora dan fauna. Daerah-daerah penghasil kerajinan ukir kayu di Indonesia antara lain adalah Jepara, Nias, Toraja, Sulawesi, Asmat Papua, Bali, Yogyakarta.



**Gambar 1.9.** Ukiran Rumah Adat Tonjong, Sulawesi Tengah

Sumber: (buku) Indonesia Arts dan Crafts-Pictorial Book/ T.J. Bezemer, 1932

### Ukir Papua

Papua merupakan salah satu daerah yang memiliki kekuatan sumber daya alam kayu. Bentuk kerajinan khas daerah tersebut adalah ukiran kayu dengan bentuk perpaduan antara manusia dan hewan. Teknik pahatan Ukir Papua dikerjakan dengan bahan-bahan alami tradisional seperti kapak batu, taring babi serta gigi ikan atau tiram.

Masyarakat Papua memiliki kepercayaan bahwa sebagai penerus leluhur yang baik, mereka berkewajiban untuk mempelajari salah satu kemampuan adat turun-temurun yakni memahat kayu.



**Gambar 1.10.** Ukiran Ujung Atas Tongkat Sihir Batak

Sumber: (buku) Indonesia Arts dan Crafts-Pictorial Book/ T.J. Bezemer, 1932

### Ukir Jepara

Berbeda dengan ukir Papua yang menggunakan bentuk-bentuk manusia, kerajinan ukir Jepara sering menggunakan tema flora dan fauna terlebih unggas. Ukiran Jepara menghiasi bagian-bagian benda fungsional seperti meja, kursi, pintu, hingga perabot rumah tangga. Sejarah ukiran Jepara dimulai abad ke-15. Jejak sejarah ukiran Jepara terdapat pada Masjid Mantingan yang dipenuhi dengan 114 relief pada batu putih. Masjid tersebut dipenuhi dengan ukiran yang dibuat oleh Patih Sungging berdasarkan pada permintaan Ratu Kalinyamat setelah kematian Pangeran Hadiri.



**Gambar 1.11. Ukiran Jepara**

Sumber: (buku) Indonesia Arts dan Crafts-  
Pictorial Book/ T.J. Bezemer, 1932

### Ukir Batu

Kemegahan candi-candi di Indonesia dipengaruhi oleh ukiran batu dengan detail karya suguhan dari rakyat Indonesia. Sejarah ukiran batu di Indonesia telah dimulai secara terstruktur pada abad ke-5 hingga ke-8 dengan munculnya candi Hindu-Buddha.

Saat ini pun, banyak gedung-gedung yang menggunakan ukiran batu alam untuk memperindah ruangan luar maupun dalam gedung. Perajin batuan banyak ditemukan di daerah-daerah sekitar candi-candi besar di Indonesia dan lokasi-lokasi dengan sumber daya alam batuan alam.



**Gambar 1.12. Ukiran Jepara**

Sumber: WikimediaCommon/  
Tropenmuseum-Hendrik Veen

## Logam

Produk Kerajinan Logam adalah sebuah seni kerajinan atau keterampilan dengan media dasar logam untuk membuat sesuatu menjadi barang-barang yang mempunyai nilai guna seperti perhiasan, senjata tajam daerah (keris, pedang) dan peralatan makan. Kerajinan logam yang populer di Indonesia antara lain adalah:

- Kerajinan logam Ceruk, Bali
- Kerajinan logam Kota Gadang, Sumatera Barat
- Kerajinan logam Martapura, Kalimantan Selatan
- Kerajinan logam Kotagede, Yogyakarta
- Kerajinan logam Kendari, Sulawesi Tenggara



**Gambar 1.13.** Kerajinan Logam dalam bentuk perhiasan untuk pentas sendratari

Sumber: (buku) Indonesia Arts dan Crafts-Pictorial Book/ T.J. Bezemer, 1932

## Noken

Noken merupakan rajutan berbentuk keranjang yang dekat dengan aktivitas sehari-hari perempuan Suku Bangsa Papua. Noken biasa dipakai untuk membawa barang seperti kayu bakar, tanaman hasil panen, sampai barang-barang belanjaan.

Tas yang terbuat dari rotan, daun kelapa, daun lontar, mending, dan daun pandan telah mengalami perkembangan dari segi bahan, mulai dari serat kayu hingga benang nilon hingga serat sintetis.



**Gambar 1.14.** Kerajinan Noken, Papua, Irian Jaya

Sumber: Dok. Instagram/@kemenparekraf.ri, 2020



**Gambar 1.15.** Penjual gerabah di sekitar Borobudur, 1948  
Sumber: [Pinterest.com/i.pining.com](https://www.pinterest.com/i.pining.com), 2019

### Gerabah

Indonesia memiliki karakter tanah liat yang sangat menonjol. Pada mulanya kerajinan gerabah dikembangkan oleh masyarakat Majapahit sebagai bahan untuk tradisi membuat boneka. Salah satu bentuk keramik khas Indonesia yang lestari dari abad ke-10 adalah kendi, guci kecil berbentuk bulat dengan leher memanjang ke atas seperti pipa dengan saluran kecil di bagian dada yang berfungsi untuk menuangkan air.

## Lembar Kerja Peserta Didik



**Nama:**

**Tanggal:**

Selanjutnya berdasarkan info profil tokoh serta keragaman jenis karya kriya di atas, silahkan Anda menggali informasi tokoh seniman/perajin yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berikut.

### Analisis Karakter Bentuk dan Bahan karya kerajinan berdasar daerah

		
<b>Nama Tokoh</b>	<b>Jenis Kerajinan Produk</b>	<b>Lokasi</b>

## LKPD Penelitian Mandiri

Nama:

Tanggal:



## TELITI PROFIL PERAJIN



(peserta didik meletakkan foto tokoh)

### PROFILE TOKOH

(Nama, asal, usia, hobby, makanan, pekerjaan)

.....

.....

.....

### JENIS KRIYA

(Kategori: mebel, benda pakai, alat makan, aksesoris)

.....

.....

### TEKNIK PEMBUATAN

alat bahan, langkah-langkah pengolahan bahan dan pembuatan

.....

.....

.....



## LKPD Identifikasi gambar

Nama: \_\_\_\_\_

Tgl: \_\_\_\_\_

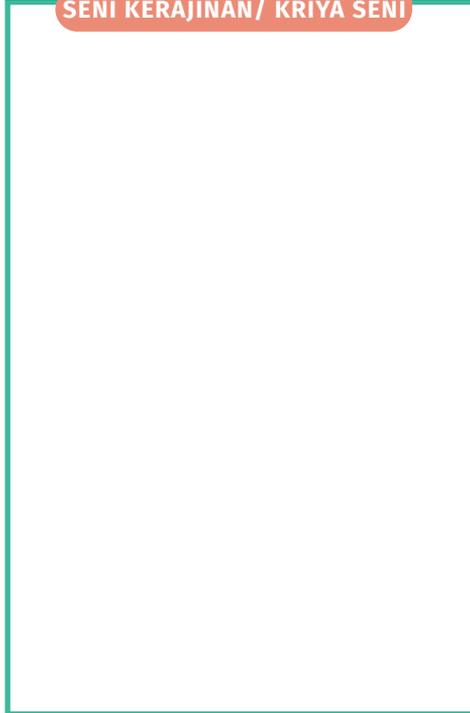
### MENGAMATI KARAKTER KARYA SENI RUPA MURNI DAN SENI KERAJINAN

- Peserta didik mencari karya-karya seni rupa di internet, majalah, atau koran lalu gunting dan tempelkan.
- Guru juga dapat membantu memilihkan gambar-gambar kemudian mencetak (mengeprint) untuk dibagikan kepada peserta didik
- Peserta didik dapat mengerjakan dengan gunting-tempel media digital)
- Lihat foto dan amati karakter tiap-tiap karya dan secara keseluruhan

#### SENI RUPA MURNI



#### SENI KERAJINAN/ KRIYA SENI



Bandingkan kedua gambar karya seni kerajinan dan seni rupa murni.  
Apa yang sama dan berbeda antara keduanya?  
Yang mana yang lebih memenuhi syarat karya kerajinan?



## E. Langkah-langkah Pembelajaran

### a. Kegiatan Awal

- Peserta didik menggunakan materi yang disampaikan oleh Guru dari sub bab Informasi Materi Pokok sebagai acuan penyampaian materi awal diskusi dalam bentuk presentasi maupun diskusi. Guru setidaknya menyebutkan nama-nama perajin Indonesia beserta sejarahnya sebagai pembahasan awal.
- Peserta didik merespon pertanyaan pemantik yang disampaikan oleh guru tentang konsep abstrak kerajinan Nusantara seperti;
  - Menurut kalian, apakah barang sehari-hari yang kalian pakai memiliki nilai keindahan?
  - Apakah tas yang kalian pakai termasuk dalam barang seni?
  - Alat makan kalian apakah memiliki nilai keindahan?
  - Apakah tas kalian memiliki nilai keindahan? jika ya, coba tunjukkan
- Peserta didik mengemukakan pengamatan dan opini mereka. Pancing peserta didik untuk mencapai pemahaman mengenai konsep keindahan, definisi kerajinan, dan kerajinan di sekitar mereka. (Mengetahui dan menghargai budaya - Berkebhinekaan Global).
- Setelah diskusi berjalan dan peserta didik memahami konsep abstrak, guru memberikan afirmasi dan melanjutkan penyampaian tujuan belajar.



**Gambar 1.16.** Diskusi kelas untuk menyamakan konsep

Sumber: Kemdikbud/ Lu'lu'ul Fauziah, 2022

## b. Kegiatan Inti

Kegiatan pembelajaran inti bertujuan menanamkan konsep kerajinan dan perbedaannya dengan barang seni rupa murni serta menyadari estetika yang terdapat pada produk kerajinan di sekitar peserta didik.

### Kegiatan 1: Identifikasi Ragam Kerajinan Nusantara

Kegiatan pembelajaran 1 bertujuan untuk membimbing peserta didik agar mampu menjelaskan konsep kerajinan Nusantara (F.1) dan menggali informasi tentang perajin, karya dan industri kerajinan (F.2). Adapun detail urutan kegiatan pembelajaran 1 adalah sebagai berikut:

- Guru menyediakan 10-20 gambar karya seni rupa murni dan karya kerajinan dengan ukuran kecil, seperti kartu. Karya seni rupa bisa berupa lukisan *mooi indie*, patung khas Bali, maupun karya grafis. Untuk karya kerajinan bisa berupa gambar vas keramik, kain tenun, sendok makan perak, dan sebagainya. Seluruh karya harus merupakan produk karya seniman dan perajin Nusantara.
- Guru mengambil gambar objek dari barang sehari-hari yang sering ditemui murid seperti sepatu, tas, gorden hias, dan sebagainya. Hal ini bertujuan agar peserta didik familiar dan merasa lebih dekat dengan materi sehingga konsep yang disampaikan akan lebih mudah dipahami.
- Guru membuat tabel “KERAJINAN” dan “KESENIAN” di depan kelas.
- Peserta didik secara bergantian mengambil satu kartu bergambar karya/produk, lalu menempelkan kartu tersebut sesuai dengan kategorinya.
- Guru memantik murid di kelas untuk agar percaya diri dalam mengutarakan pendapat.
- Peserta didik saling memberi afirmasi di antara peserta didik. Seperti, jika ada gambar sendok perak dalam kategori kesenian, mereka bisa bertanya, apakah sendok perak betul termasuk dalam kategori kesenian, dan tanyakan alasannya. Cara ini lebih efektif untuk membantu peserta didik memiliki kepercayaan diri.

- Setelah kegiatan kartu gambar selesai, peserta didik melakukan pengamatan terhadap barang-barang yang ada dalam masing-masing kategori. Lakukan diskusi pembahasan kelas dengan pertanyaan contoh sebagai berikut;
  - Bisakah kalian melihat perbedaan antara kerajinan dan kesenian? Apakah itu?
  - Dalam hal ini, apakah keduanya memiliki nilai keindahan yang berbeda?
  - Apakah arti keindahan menurut kalian?
  - Apakah keindahan mutlak diperlukan dalam pembuatan sebuah produk kerajinan?
- Guru mengakhiri kegiatan inti awal dengan meminta peserta didik menuliskan refleksi mandiri berupa 1-2 paragraf singkat, berisi hal apa saja yang mereka dapatkan dalam pelajaran, apa hal yang baru yang mereka dapatkan, dan untuk kedepannya apa yang mereka ingin tahu lebih jauh seputar materi tersebut (memperoleh dan memproses informasi dan gagasan-bernalar kritis).



**Gambar 1.17.** Contoh kegiatan identifikasi Gambar berdasar jenisnya

Sumber: Kemdikbud/Lu'lu'ul Fauziah, 2022

## Kegiatan 2: Penelitian Mandiri

Penelitian mandiri dilaksanakan untuk memahami lebih dalam seputar konsep kerajinan dan kesenian (kolaborasi-bergotong royong). Kegiatan dapat dilakukan secara berkelompok, dengan tujuan menjadi bekal peserta didik untuk mendalami konsep kerajinan Nusantara dan menjadi lebih peka terhadap lingkungan. Selain itu, tugas mandiri dengan deadline akan melatih kemampuan mereka untuk mengatur waktu dan etos kerja.

- Guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan pemandu yang bersifat observatif untuk membantu peserta didik mengembangkan laporan mereka seperti contoh di bawah ini:

- Bagaimana membedakan karya seni rupa murni dengan karya kerajinan? Apakah hal paling mendasar di antara perbedaan keduanya dan apakah persamaan diantara keduanya?
- Kerajinan apa saja yang kamu temukan dalam kehidupan sehari-hari dan lingkunganmu?
- Apakah kamu bisa menemukan nilai keindahan dan budaya lokal dalam benda yang ada di sekitarmu?
- Bagaimana cara untuk dapat mengetahui bahwa benda sekitar kalian merupakan benda dengan nilai estetika/ nilai keindahan dan nilai kerajinan suatu daerah? Apakah elemen terpenting yang harus kita perhatikan?
- Mengapa kita perlu mempertimbangkan nilai estetika / nilai keindahan dalam pembuatan sebuah produk guna dan produk kerajinan?
- Kerajinan daerah mana yang membuatmu tertarik dan mengapa?
- Apakah di daerahmu terdapat potensi sumber daya baik alami maupun sintetis dan daur ulang yang dapat digunakan sebagai bahan baku pembuatan kerajinan?
- Apakah di daerahmu terdapat sumber daya manusia yang dapat diajak untuk menghasilkan kerajinan?

- Industri kerajinan apa yang berkembang di daerahmu? Siapakah pendirinya? bagaimana pengelolaannya baik dari segi bahan baku hingga proses jual belinya?
- Guru mengajak peserta didik untuk berkolaborasi dengan wali murid, wawancara tokoh masyarakat, maupun melakukan kunjungan ke toko-toko kerajinan untuk menggali data. Beri mereka buku-buku maupun artikel yang membantu.
- Menampilkan hasil pengamatan dalam jurnal visual atau laporan pengamatan berbentuk makalah dan menampilkan hasil dokumentasi dalam jurnal visual sebagai bukti dokumentasi pengamatan mandiri untuk mengenal karakter material.



**Gambar 1.18.** Contoh kegiatan penelitian langsung dengan mengunjungi gallery, melakukan wawancara dengan seniman (kiri) dan pencarian data melalui internet adalah contoh kegiatan tidak langsung terhadap masalah yang dihadapi (kanan).

Sumber: Kemdikbud/Lu'lu'ul Fauziah, 2022

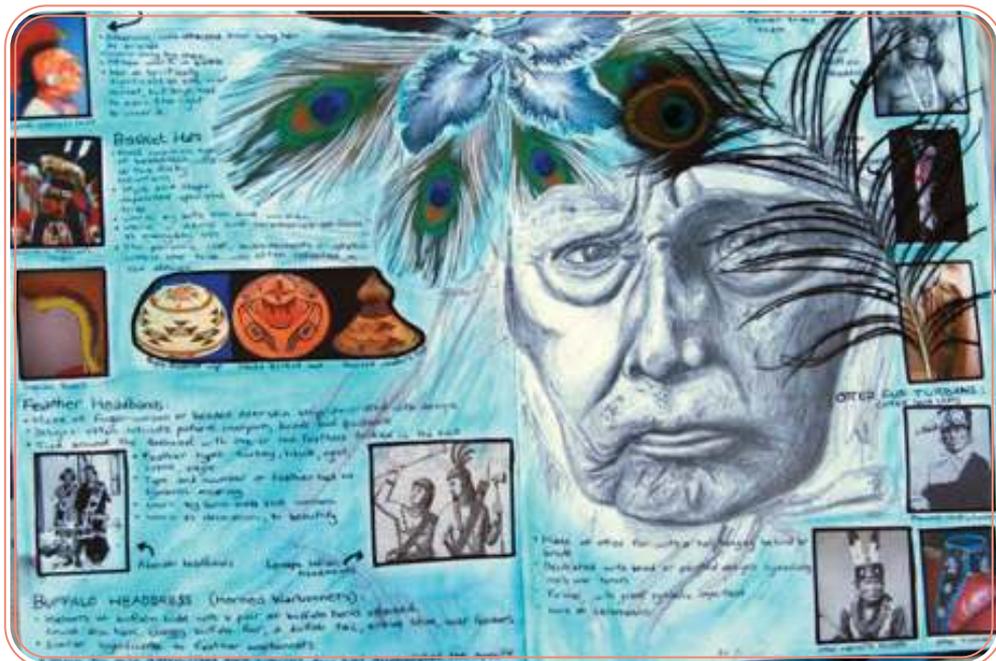
### Kegiatan 3: Presentasi dan Diskusi

- Peserta didik mengumpulkan hasil penelitian dan literasi dalam presentasi dengan power point, google slide, maupun canva
- Tampilan dalam apa yang disajikan sebaiknya sesuai dengan yang dicontohkan dalam moodboard, di mana bahan-bahan yang sedang diteliti terlihat baik secara visual dengan catatan-catatan pengamatan dari peserta didik selama proses penelitian mandiri.

- Kegiatan presentasi di depan kelas harus memantik diskusi kelas. Guru mendorong peserta didik untuk aktif dalam mengajukan pertanyaan. Guru bisa membantu mengajukan pertanyaan untuk menghidupkan diskusi.

## Jurnal Visual

Jurnal visual adalah satu lembaran kerja atau papan yang berisi dokumentasi ide, inspirasi dan gambar hasil pengamatan dengan cuplikan informasi sederhana. Penyajian jurnal visual dapat dibuat secara manual dengan metode gunting-tempel atau pengeditan digital. Guru dapat menyarankan peserta didik untuk bertanya atau bekerja sama dengan guru mata pelajaran Informasi dan Teknologi (IT) atau komputer untuk membantu merealisasikan proses pembelajaran. Guru dapat mencari contoh jurnal visual di Internet dengan mengetik kata kunci: “Moodboard” atau “Jurnal Visual”.



Gambar 1.19. Contoh Jurnal Investigasi Visual artistik karya Morgan Triple A, 2010

Sumber: flickr.com/Triple\_A\_Visual\_Arts, 2010

### c. Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan penutup, guru meminta peserta didik untuk merefleksi hasil laporan mereka secara individu, serta menilai kinerja diri sendiri maupun kelompok dalam refleksi. Kegiatan ini mengimplementasikan konsep profil pelajar pancasila dalam bernalar kritis untuk merefleksi pemikiran dan proses berpikir penelitian.

- Peserta didik menulis hasil refleksi dalam bentuk essay berdasarkan daftar pertanyaan pemandu sebagai berikut;

- Apakah ada hal baru/menarik seputar dirimu/lingkungan atau kinerja dirimu/kelompok yang kamu dapatkan dari penugasan?

**Contoh:** peserta didik bisa jadi menemukan bahwa ternyata tetangganya memiliki UKM kerajinan, bisa juga peserta didik menemukan bahwa dirinya kurang memiliki manajemen waktu yang baik, dsb)

- Apakah ada hal baru/menarik yang kamu dapatkan dari diskusi kelas?

**Contoh:** peserta didik bisa menceritakan bahwa hasil dari kelompok A membuka wawasannya akan tekstil, dsb)

- Apa kesulitan yang kamu hadapi selama penugasan dan bagaimana kamu menyelesaikannya?

**Contoh:** di kerja kelompok ada selisih paham dan berusaha bermusyawarah, peserta didik sadar kalau dia kurang literasi dan ia harus meminta bantuan orang tua, dsb)

- Apa hal yang bisa kamu perbaiki kedepannya?

**Contoh:** peserta didik menemukan bahwa dia bukan seorang komunikator yang baik dan kesulitan menghadapi orang asing lalu berjanji kedepannya akan lebih mempersiapkan diri dan materi untuk wawancara publik, dsb)

- Guru mengakhiri kegiatan inti awal dengan meminta peserta didik untuk menuliskan refleksi mandiri melalui 1-2 paragraf singkat, berisi hal apa saja yang mereka dapatkan dalam pelajaran, apa hal yang baru yang mereka dapatkan, dan untuk kedepannya apa yang mereka ingin tahu lebih jauh seputar materi tersebut. (Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan-Bernalar kritis).

**Lembar Kerja  
Peserta Didik**



**Refleksi Pembelajaran**

Nama :

Kelas :

Pendapat dan analisis saya atas materi pembelajaran di unit ini:

.....  
.....

Pengetahuan/pengalaman baru apa yang kamu dapatkan dari materi ini:

.....  
.....

Apa kesulitanmu selama melakukan pembelajaran dalam materi ini?

.....  
.....

Saya memberi meteri ini : ★ ★ ★ ★ ★

Bagian manakah yang menurutmu menarik dari materi ini dan ingin mengetahui lebih lanjut, mengapa?

.....  
.....



## Assesmen

### Asesmen Kegiatan Awal (Diagnostik)

Guru menilai persiapan kelas dan kemampuan peserta didik di awal kegiatan pembelajaran dengan membuka ruang diskusi melalui pemaparan gambar, pertanyaan pemantik dan melihat serta mendengar pendapat peserta didik terkait pembelajaran.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Peserta didik mengenal ragam kerajinan nusantara		
Peserta didik mengetahui asal usul jenis kerajinan nusantara		
Peserta didik mengetahui alat dan bahan yang dapat digunakan untuk membuat kerajinan		
Peserta mampu membedakan antara Kesenian dan kerajinan		
Peserta didik mengetahui aneka teknik yang digunakan dalam berkarya kerajinan		

Jika lebih banyak kolom terisi dengan “ya” maka guru dapat melanjutkan kegiatan inti, jika tidak maka guru dianjurkan untuk mereview pembahasan dan menanyakan lagi ke peserta didik tentang pokok materi yang kurang dimengerti oleh peserta didik.

### Asesmen Formatif

Guru menilai kemampuan peserta didik saat melaksanakan kegiatan dengan menilai kedua aspek dari mulai proses hingga hasil akhir dengan merata, adil, dan tepat. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui peserta didik yang mengupayakan usaha-usaha terbaik secara mandiri tetap dapat mendapatkan nilai maksimal meski hasil akhirnya kurang sesuai dengan proses perencanaan awal.

## Asesmen Kegiatan 1: Identifikasi Ragam Kerajinan Nusantara

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal kerajinan nusantara dengan lengkap</li> <li>• Membedakan antara kesenian dan kerajinan dengan lengkap</li> <li>• Mengidentifikasi tokoh perajin nusantara dengan lengkap</li> <li>• Mengenal alat dan bahan kerajinan nusantara dengan lengkap</li> <li>• Mengenal teknik pembuatan kerajinan nusantara dengan lengkap</li> </ul>	81-100	Baik
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal kerajinan nusantara dengan cukup lengkap</li> <li>• Membedakan antara kesenian dan kerajinan dengan cukup lengkap</li> <li>• Mengidentifikasi tokoh perajin nusantara dengan cukup lengkap</li> <li>• Mengenal alat dan bahan kerajinan nusantara dengan cukup lengkap</li> <li>• Mengenal teknik pembuatan kerajinan nusantara cukup lengkap</li> </ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal kerajinan nusantara dengan kurang lengkap</li> <li>• Membedakan antara kesenian dan kerajinan dengan kurang lengkap</li> <li>• Mengidentifikasi tokoh perajin nusantara dengan kurang lengkap</li> <li>• Mengenal alat dan bahan kerajinan nusantara dengan kurang lengkap</li> <li>• Mengenal teknik pembuatan kerajinan nusantara dengan kurang lengkap</li> </ul>	60 - 70	Kurang

## Asesmen Kegiatan 2: Penelitian Mandiri

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"><li>Menemukan referensi atau temuan potensi sumber daya di sekitar dengan lengkap</li><li>Mengkategorisasikan bahan alami dan buatan berdasar teknik dengan lengkap</li><li>Peserta didik dapat membuat Jurnal visual yang memuat data dan informasi yang jelas dan ringkas</li></ul>	81-100	Baik
<ul style="list-style-type: none"><li>Menemukan referensi atau temuan potensi sumber daya di sekitar dengan cukup lengkap</li><li>mengkategorisasikan bahan alami dan buatan berdasar teknik dengan cukup lengkap</li><li>Peserta didik dapat membuat Jurnal visual yang memuat data dan informasi yang cukup jelas dan ringkas</li></ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"><li>Menemukan referensi atau temuan potensi sumber daya di sekitar dengan kurang lengkap</li><li>Mendokumentasikan temuan ke dalam jurnal visual dengan kurang lengkap</li><li>Peserta didik dapat membuat Jurnal visual yang memuat data dan informasi yang kurang jelas dan ringkas</li></ul>	60 - 70	Kurang



### Asesmen Kegiatan 3: Presentasi dan Diskusi

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mampu berbahasa yang baik, percaya diri dan antusias</li><li>• Seluruh anggota kelompok mampu berpartisipasi dalam presentasi</li><li>• Mengemukakan ide dan berargumen dengan lengkap</li><li>• Manajemen waktu presentasi baik</li></ul>	81-100	Baik
<ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik cukup mampu berbahasa yang baik, percaya diri dan antusias</li><li>• Seluruh anggota kelompok cukup mampu berpartisipasi dalam presentasi</li><li>• Mengemukakan ide dan berargumen dengan cukup lengkap</li><li>• Manajemen waktu presentasi cukup baik</li></ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik kurang mampu berbahasa yang baik, percaya diri dan antusias</li><li>• Seluruh anggota kelompok kurang mampu berpartisipasi dalam presentasi</li><li>• Mengemukakan ide dan berargumen dengan kurang lengkap</li><li>• Manajemen waktu presentasi kurang baik</li></ul>	60 - 70	Kurang

### Asesmen Sumatif

Dilaksanakan setelah pembelajaran pada unit 1 selesai. Asesmen ini berfungsi sebagai media reflektif guru untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran, sehingga di masa depan jika pembelajaran pada unit 1 ini diadaptasi kembali diharapkan dapat lebih baik dari yang sebelumnya. Dari soal asesmen diagnosis, formatif dan sumatif tersebut guru dapat membuat analisis capaian pembelajaran dengan persentase yang kemudian di deskripsikan dengan ketentuan sebagai berikut:

Prosentase capaian pembelajaran	Deskripsi
100% - 90%	Sangat memenuhi capaian pembelajaran
89% - 70%	Cukup memenuhi capaian pembelajaran
69% - 50%	kurang memenuhi capaian pembelajaran
49% - 30%	Tidak memenuhi capaian pembelajaran
29% - 0%	Sangat tidak memenuhi capaian pembelajaran



### Tindak Lanjut

- Guru menilai hasil diskusi, penelitian mandiri, dan wawancara yang telah dikerjakan peserta didik.
- Peserta didik melakukan penilaian diri dan teman.
- Guru memberikan tugas pada peserta didik untuk mencatat semua yang terjadi saat proses penelitian mandiri



## Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas dengan menjawab contoh pertanyaan reflektif seperti di bawah ini:

- Dari kegiatan belajar mengajar yang sudah terjadi, apa proses yang menurut guru sudah berhasil dilakukan?
- Kesulitan apa yang muncul dalam proses pembelajaran? Langkah apa yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Bagaimana respon siswa terhadap tantangan yang diberikan oleh guru?
- Apakah hasil kegiatan sesuai dengan yang diharapkan oleh guru? Bagaimana memperbaiki pembelajaran kedepan?
- Dari hasil Evaluasi, berapa persen capaian pembelajaran yang memenuhi ketuntasan belajar siswa?
- Jika hasil Capaian pembelajaran belum tuntas strategi apa yang akan diberikan?
- Jika Hasil capaian pembelajaran tuntas maka materi pengayaan seperti apa yang akan diberikan ke siswa?

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan  
Untuk SMA/MA Kelas XI

Penulis : Dessy Rachma Waryanti, dkk.

ISBN : 978-602-427-954-7 (jil.2)



UNIT  
2

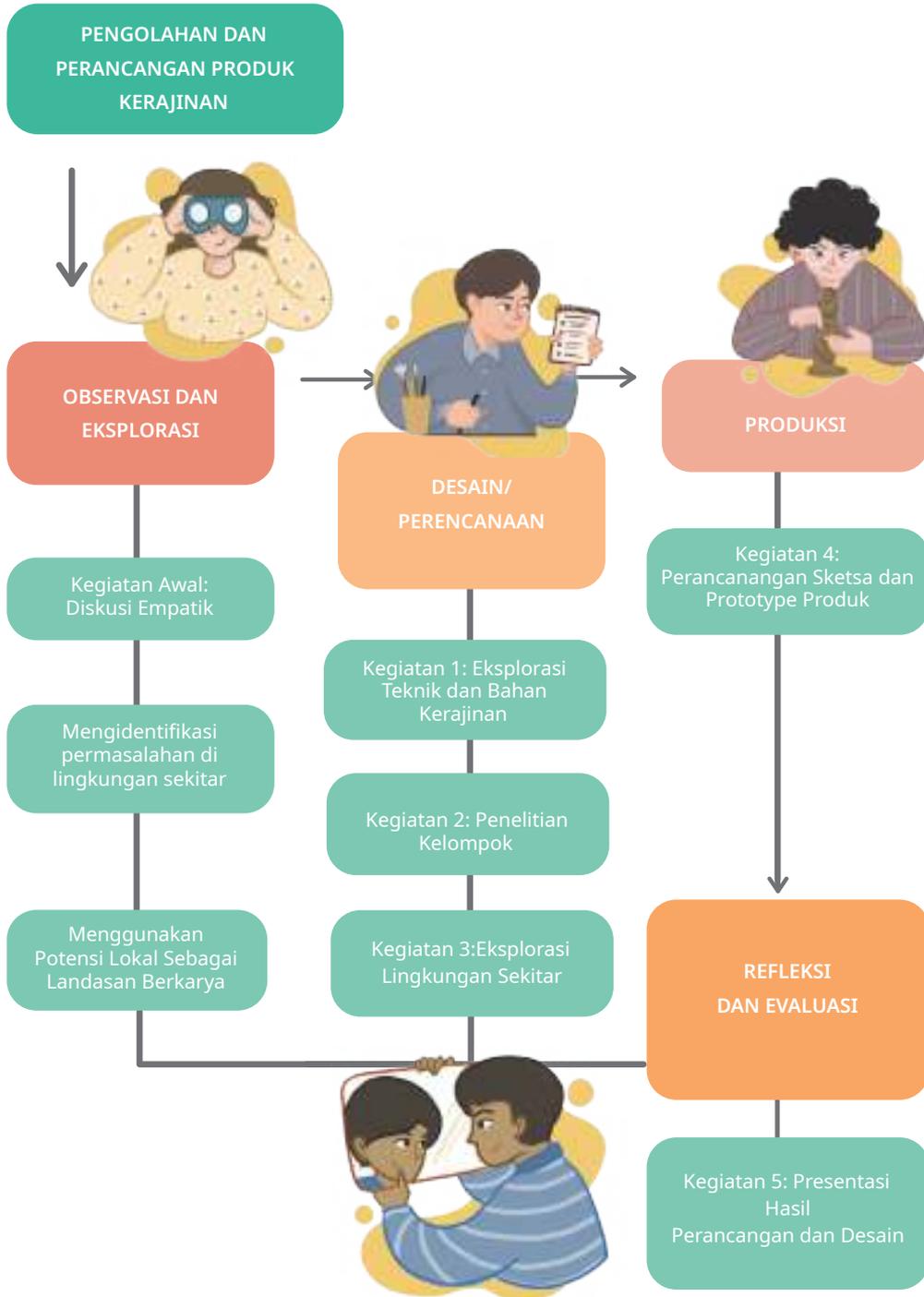
# Pengolahan dan Perancangan Produk Kerajinan

“Bagaimana memilih alat dan teknik yang tepat untuk membuat kerajinan?”





## Peta Materi





## Tujuan Pembelajaran

Observasi dan Eksplorasi	F.3	Mencatat sumber daya di lingkungan sekitar
	F.4	Mengamati nilai artistik yang terdapat di sumber daya
Desain/ Perencanaan	F.9.	Menggunakan referensi sebagai inspirasi berkarya
	F.11.	Mengembangkan ide dari referensi atau temuan potensi sumber daya di sekitar
	F.13.	Mengkreasikan temuan sumber daya yang terdapat di lingkungan sekitar
Produksi	F.14.	Membuat prototype
	F.15.	Membuat karya produk kerajinan
Refleksi dan Evaluasi	F.21.	Menilai proses berkarya sendiri dan orang lain



## Penerapan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen
Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi
Kreatif	Menghasilkan gagasan orisinal
Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan





## A. Deskripsi Unit

Pada Unit 2 ini peserta didik akan mempelajari alat, bahan, dan teknik yang dapat digunakan untuk merancang kerajinan nusantara dengan menggunakan potensi daerah sekitar. Kegiatan unit ini melatih peserta didik agar mampu mandiri untuk memahami diri dan situasi yang dihadapi, kreatif dalam menghasilkan gagasan yang orisinal serta mengembangkan penalaran kritis dalam memproses gagasan setelah memperoleh informasi.

Materi-materi yang akan disampaikan meliputi pemanfaatan potensi daerah sebagai inspirasi membuat karya kerajinan dan menurunkan informasi-informasi tersebut ke dalam rancangan karya dan produk kerajinan daerah. Pemahaman dari bab ini dapat digunakan sebagai landasan produksi di unit 3, 4, dan 5.

Peserta didik dan guru dapat memilih pendekatan pembelajaran yang melibatkan kemampuan peserta didik dalam mencari, menyelidiki, dan menemukan secara sistematis, kritis, logis, dan analitis terhadap ketersediaan alat dan bahan yang dapat ditemukan di daerah masing-masing serta penentuan teknik pengolahan yang tepat. Pastikan peserta didik memahami kegunaan alat dan karakter pada proses eksplorasi dan pengolahan produk. Penilaian kompetensi dapat dilakukan dengan meninjau aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, hasil sketsa rancang, teknik pengolahan dan hasil akhir berupa prototipe produk.



## B. Informasi untuk Guru

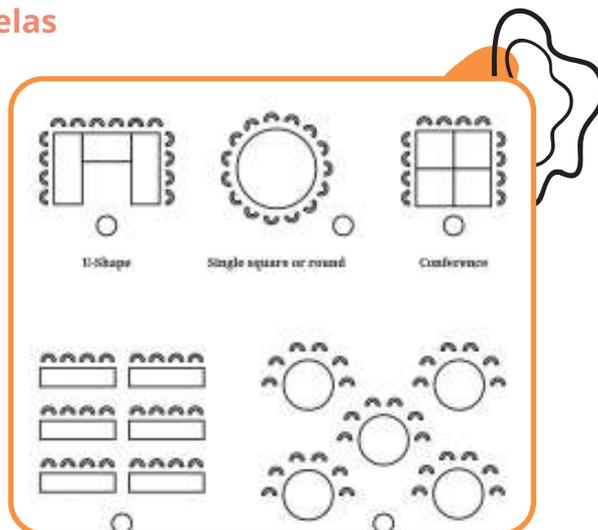
Materi yang disajikan pada unit ini merupakan pertimbangan penulis. Guru bisa memilih, memodifikasi, maupun menggabungkan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas.

### 1. Pengaturan Peserta Didik

Guru dapat mengatur kegiatan dengan cara berikut ini;

- Kegiatan Individu  
Peserta didik diharapkan aktif dalam mencari informasi dari berbagai sumber terkait seperti media massa, buku, serta wawancara orang sekitar untuk membantu kelancaran kegiatan dalam unit ini.
- Kegiatan Kelompok  
Peserta didik dengan kemampuan akademik baik bisa saling mendukung peserta didik dengan kemampuan akademik yang dinilai kurang. Pembagian peran dalam kelompok ini harus diawasi guru, setiap siswa tidak disarankan memiliki tugas yang sama, namun harus berbeda sesuai dengan kesepakatan kelompok.

### 2. Penataan Kelas



Unit 2 memiliki banyak porsi untuk pembelajaran berbasis proyek , sehingga penataan kelas diutamakan dalam bentuk kelompok, tatap



muka , maupun konferensi untuk mengakomodir kegiatan siswa yang membutuhkan permukaan luas untuk bekerja proyek.

### 3. Sumber Belajar dan Sarana Prasarana

Untuk mengoptimalkan pembelajaran ini, guru membutuhkan sarana dan prasarana seperti;

- Ruang kelas untuk paparan dan diskusi
- Meja workshop untuk membuat karya visual
- Gambar produk kerajinan Nusantara
- Media cetak & buku seputar kerajinan Nusantara
- Perangkat komputer
- Koneksi internet
- Jurnal mengajar dan perkembangan peserta didik

### 4. Metode

Cara yang dilakukan guru untuk mengukur ketercapaian target belajar bisa dilakukan sebagai berikut;

- Moodboard & Jurnal Visual  
Hasil moodboard dan jurnal visual bisa menjadi pertimbangan untuk melihat potensi serta kemampuan peserta didik dalam berproses kreatif
- Demonstrasi  
Guru membantu dengan melakukan simulasi pengolahan alat maupun bahan sehingga murid bisa memahami proses produksi dengan gamblang.
- Brainstorming  
Dilakukan saat peserta didik melakukan diskusi bersama rekan serta saat melakukan kerja kelompok
- Karya Wisata  
Peserta didik terjun langsung ke lapangan untuk menemukan, merumuskan, dan melaporkan masalah yang berkaitan dengan unit
- Presentasi  
Peserta didik menyajikan hasil diskusi, investigasi, maupun proses belajar mereka kepada guru dan kelas untuk mendapatkan respon dan apresiasi

## 5. Interaksi dengan Orang Tua

Peran orangtua dalam unit ini dapat disarankan sebagai berikut;

- Memberikan sarana teknologi seperti gawai, komputer, maupun laptop untuk melakukan penelitian dan membuat laporan.
- Menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan moodboard serta prototipe produk kerajinan sesuai dengan rancangan peserta didik
- Orang tua mengecek dan memotivasi tugas peserta didik agar disiplin dalam pengerjaan dan pengumpulan tugas
- Memberi masukan dan merefleksikan kegiatan pembelajaran kepada sekolah dan guru pada khususnya untuk perbaikan kedepan
- Memberikan wawasan lain tentang pengetahuan yang relevan dengan kegiatan mengunjungi museum, menonton film bersejarah atau berwisata ke sentra kerajinan maupun studio seniman atau toko kerajinan yang memiliki studio produksinya sendiri.





## C. Model Pembelajaran

Dalam kegiatan unit 2, model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah pembelajaran berbasis masalah (problem based learning), pembelajaran berbasis proyek (project based learning) dengan pendekatan Design Thinking yakni kegiatan pembelajaran yang berupaya memahami suatu permasalahan di lingkungan sekitar dengan menghasilkan perencanaan, identifikasi strategi dan solusi alternatif yang tepat untuk pengguna. Strategi pembelajaran disesuaikan dengan konten dan tahapan pembelajaran Design Thinking terbagi menjadi Emphatize (mengempati), Define (mendefinisikan), Ideate (Pengidean), Prototipe, dan Test (uji coba).

Penyesuaian model pembelajaran Design Thinking dalam kegiatan pembelajaran unit 2 adalah sebagai berikut:

*Emphatize dan Present Problem:*

### **Diskusi Empatik untuk menampilkan permasalahan Sekitar**



Peserta didik diarahkan untuk melaksanakan diskusi terarah untuk mendapatkan pemahaman tentang permasalahan dan potensi sekitar. Peran guru dalam kegiatan ini sebagai ahli konsultasi yang dapat memberikan informasi seputar fokus diskusi peserta didik. Sebaiknya, proses diskusi terarah menuju konsep empati untuk menempatkan peran peserta didik melalui data-data yang ada.

Diskusi empati mengharapkan peserta didik dan guru tidak hanya memahami konsep sumber daya alam sebagai bahan olah saja namun juga kondisi sumber daya manusia sekitar. Contoh kasus adalah perajin kerajinan tradisional yang membutuhkan pengembangan atau kemutakhiran tertentu. Misalnya ada perajin dengan produk kerajinan berkualitas namun pemasarannya tidak dapat meluas karena adanya keterbatasan. Situasi tersebut dapat menjadi bahan diskusi dalam kegiatan ini. Kegiatan ini bersifat terbuka dalam menangkap informasi seputar potensi di lingkungan sekitar peserta didik dan guru serta melihat perkembangan mutakhir yang ada sebagai bahan referensi

## Define & Develop the Plan:

Mengidentifikasi potensi (sumber daya alam dan manusia) sekitar dengan mengembangkan hasil eksplorasi identitas lokal sebagai dasar perencanaan.



Informasi yang dikumpulkan pada tahap diskusi digunakan untuk mengidentifikasi nilai lokal dan menjadi identitas yang dapat digunakan pada produk kerajinan. Perlu diketahui, masalah bukan hanya merujuk pada kondisi yang belum terjadi, guru dapat memberi kesempatan peserta didik untuk merespon situasi yang ada dan mengkontekstualisasikan dengan keadaan saat ini.

Contoh-contoh kegiatan pada tahap menjelaskan pada kegiatan pembelajaran ini adalah:

- 1) Mengidentifikasi konsep pemanfaatan sumber daya alam sekitar yang melimpah
- 2) Mengidentifikasi bentuk dan motif-motif daerah sekitar
- 3) Mengidentifikasi potensi perajin dan produk kerajinan mereka, dll

Semua contoh kegiatan tersebut bertujuan menjadi dasar dan latar belakang perancangan. Peserta didik dapat mengolah data untuk merencanakan tahapan selanjutnya dalam proses perancangan bentuk produk.



Gambar 2.1. Contoh pengembangan desain bentuk Visual artistik karya Morgan Triple A

Sumber: flickr.com/Triple\_A\_Visual\_Arts, 2010

## Ideate:

### Merumuskan ide dalam rancangan sketsa bentuk produk



Merumuskan ide dari hasil pengolahan data di atas. Mood Board atau papan inspirasi dapat digunakan oleh peserta didik untuk memaparkan dokumentasi proses bagaimana hasil identifikasi dari data-data pada tahap dua memunculkan desain sebuah bentuk yang mampu memecahkan masalah lingkungan sekitar.



Gambar 2.2. Merumuskan ide bentuk kerajinan wayang golek

Sumber:Kemdikbud/ Dessy Rachma Waryanti, 2022

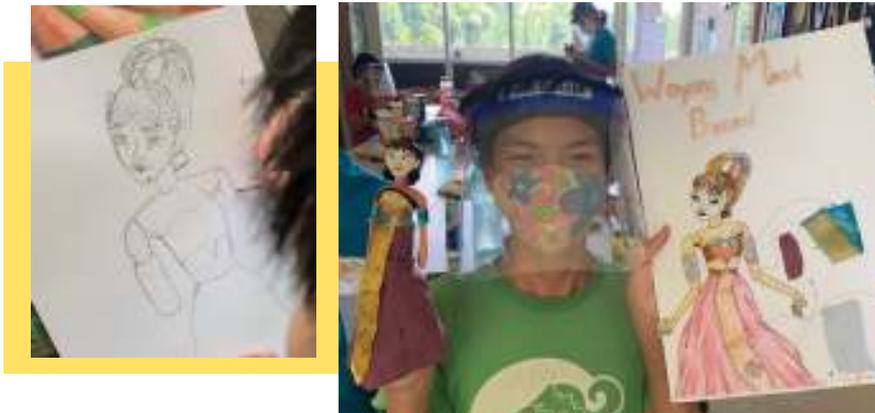
## Implement the Plan on Prototype:

### Mengimplementasi perencanaan melalui pembuatan karya contoh/ prototipe



Tahapan kegiatan implementasi perencanaan memfokuskan proses penciptaan sampling atau karya contoh untuk proses uji coba awal. Melalui aktivitas ini, peserta didik akan mempelajari bagaimana rancangan-rancangan yang telah dikerjakan dengan realita di lapangan. Peserta didik dapat melakukan pengembangan

rancangan awal dan secara fleksibel menyesuaikan permasalahan yang terjadi dengan pemecahan kreatif. Pada tahapan ini peran guru adalah menjadi mentor ahli yang dapat membantu peserta didik untuk menemukan solusi yang tepat saat terjadi ketidaksesuaian dengan rencana dan proses penciptaannya.



**Gambar 2.3.** Kegiatan mengimplementasikan rancangan dengan prototipe/ karya sampling

Sumber:Kemdikbud/ Dessy Rachma Waryanti, 2022

### Test & Evaluate:

### Memaparkan hasil melalui presentasi dan diskusi



Peserta didik mensosialisasikan hasil akhir, mulai dari desain hingga prototipe karya kerajinan, disertai tahapan karya inovasi dan ciptaan dengan mempresentasikan di depan kelas. Presentasi berisi semua proses, mulai dari identifikasi permasalahan sekitar, pengumpulan data dalam moodboard, hingga desain produk yang tepat dengan hasil penelitiannya. Kegiatan ini bertujuan membuka diskusi agar peserta didik lain dapat berbagi pengalaman membuat dan saling memberikan kritik dan saran yang membangun.



**Gambar 2.4. Pemaparan rancangan**

Sumber: Kemdikbud/ Lulu Fauziah, 2022

### Alternatif Kegiatan

Peserta didik melakukan penelitian mandiri (sebagaimana yang dilakukan pada unit 1) untuk mencari tahu geografi provinsi/daerah serta komoditas provinsi tersebut dan mengaitkannya dengan keunikan kerajinan daerah tersebut. Contoh, Cirebon berada di pesisir utara pulau Jawa, merupakan kota asimilasi budaya Jawa dengan Sunda, serta mendapat pengaruh Arab dan Cina pada zaman perdagangan. Sehingga batik Cirebon terkenal dengan motif yang unik dan warna yang cerah karena ada pengaruh dari kebudayaan-kebudayaan tersebut.

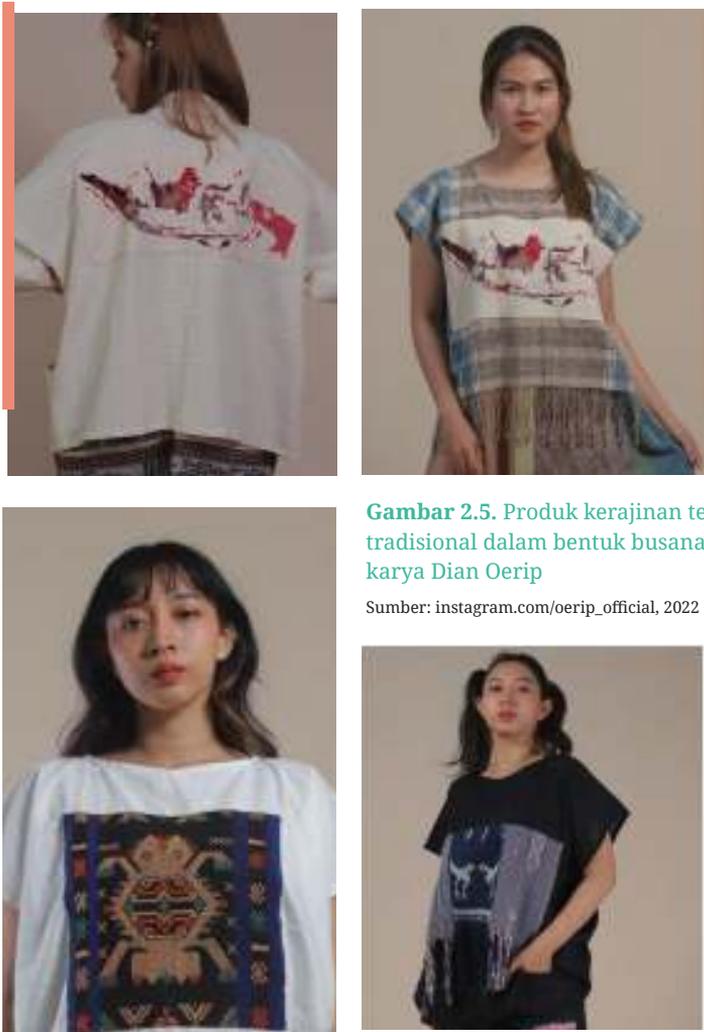
Guru dapat mengundang guru tamu dari mata pelajaran lain untuk memberikan wawasan soal potensi sumber daya alam dan manusia yang berbeda-beda di tiap daerah. Kegiatan ini bisa dipadukan dengan mata pelajaran Antropologi, Geografi, maupun Biologi untuk menggali informasi tentang potensi sumber daya alam yang terdapat di daerah sekitar, budaya masyarakat seputar penggunaan kerajinan, serta pengolahan sumber daya alam.



## D. Materi Pokok

### Menggunakan Potensi Lokal Sebagai Landasan Berkarya

Teori tentang pengembangan industri berbasis lingkungan merupakan temuan pengetahuan seorang ahli ekonomi Jerman bernama Weber dalam bukunya tahun 1909 berjudul Alfred Weber's Theory of Location of Industries. Teori tersebut mengemukakan bahwa setiap daerah memiliki sumber daya yang berbeda berdasar kontur geografisnya dengan demikian bahan baku yang dihasilkan dengan skala melimpah di daerah tertentu belum tentu dihasilkan di daerah lainnya.



**Gambar 2.5.** Produk kerajinan tekstil tradisional dalam bentuk busana modern karya Dian Oerip

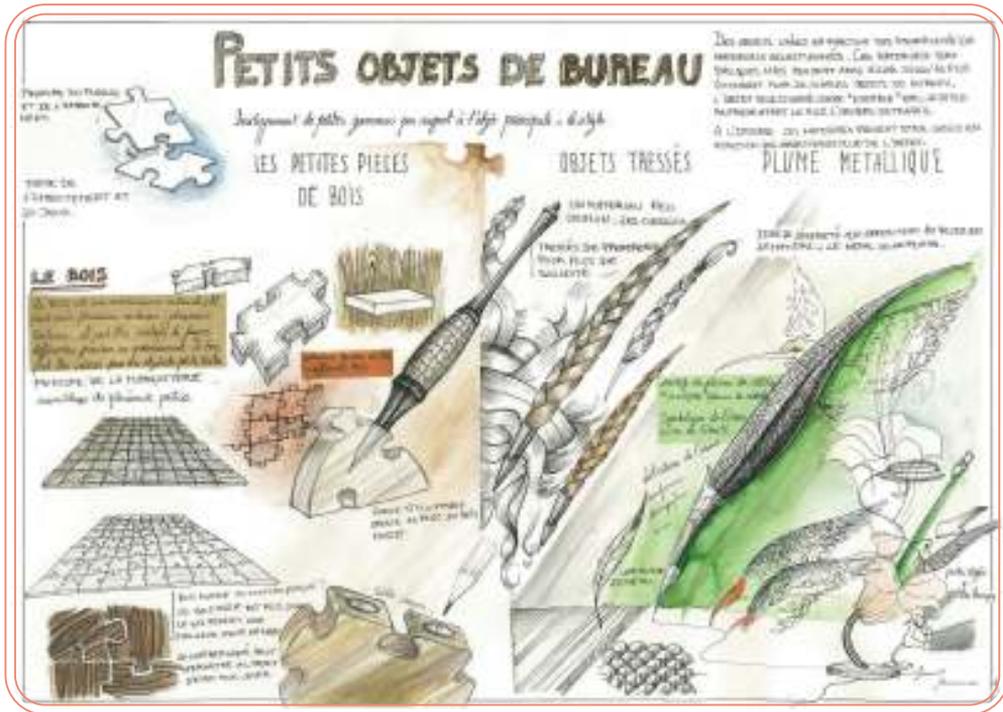
Sumber: [instagram.com/oerip\\_official](https://www.instagram.com/oerip_official), 2022

Bahan baku yang mudah didapat di lingkungan sekitar memudahkan proses distribusi barang dan jasa, sehingga suatu pengembangan industri dapat fokus terhadap inovasi produksi secara maksimal. Selanjutnya bahan baku yang mudah dijangkau di lingkungan sekitar disebut “potensi daerah”. Seiring perkembangan pengetahuan dan klasifikasi, jenis-jenis potensi daerah terbagi menjadi potensi fisik dan non fisik. Potensi daerah fisik adalah golongan bahan baku seperti tanah, air, hasil kebun dan tani sementara potensi non fisik merupakan potensi yang bersifat tak benda seperti keindahan pemandangan, iklim dan kondisi masyarakat.

Potensi daerah dapat digunakan sebagai inspirasi pengembangan produk kesenian, wisata, dan pertanian. Pada perkembangannya, pasca banyaknya industri yang berdiri di tengah-tengah masyarakat baik industri pabrik besar hingga rumahan banyak seniman yang mengolah potensi daerah berupa limbah. Proses pengolahan potensi lokal dari mulai bentuk, motif, dan bahan-bahan baku khas daerah dapat terkomodifikasi secara luas dan apik dengan bentuk-bentuk modern. Perlu diingat, produsen produk kerajinan yang baik ialah yang tak hanya mengenal karakter bahan tapi juga pakem tradisi yang mengikat, bahwa tidak semua bahan bisa dengan bebas diolah dan dimodifikasi. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan pemahaman tentang pengetahuan lokal, guru perlu memberikan kewaspadaan pakem tradisi. Seperti misalnya jika ingin mengolah kerajinan batik, maka peserta didik perlu mengetahui motif-motif batik apa saja yang tidak dapat digunakan dengan bebas.

### **Merancang Produk Kerajinan dengan Identitas Lokal**

Merancang produk merupakan rangkaian aktivitas untuk membuat benda “*create things*”. Prosesnya cukup panjang dan membutuhkan waktu serta usaha terbaik. Suatu produk dengan proses desain harus memperhitungkan teknik yang tepat, jumlah sumber daya yang digunakan serta penghitungan biaya. Perancangan produk kerajinan bukan hanya seputar teknik dan olahan bentuk namun juga adalah tentang bagaimana produk kerajinan dapat menjadi representasi suatu daerah.



**Gambar 2.6.** Desain berbasis penelitian dan pengamatan karya Lisa Ingrassia

Sumber: Blogspot.com/ Lisa Ingrassia, 2011

Kerajinan dalam perspektif teknis pembuatan bukan hanya merespon latar sejarah dan upaya pelestarian warisan industri, tapi juga membutuhkan eksperimen khususnya dalam hal merangkai dengan sikap empati terhadap material yang dipakai. Hal ini bertujuan menyatukan tradisi dengan teknik baru yang dipakai untuk hasil yang unik. Penelitian tentang desain, kerajinan, seni, dan ilmu pengetahuan merumuskan tahapan proses dalam merancang yang dimiliki oleh seorang pencipta (innovator/ creator). Proses tersebut dinamakan dengan siklus keterlibatan sesuai kreatif yang terdiri dari memiliki masalah, naluri bermain dan merancang, serta membuat alat (Do, 2007).

Mengacu pada tahapan kreatif yang linier dengan ilmu pengetahuan, seni, desain dan kerajinan dalam penelitian tersebut, dalam unit ini peserta didik diharapkan

### 1) Menemukan masalah sekitar

Dalam kegiatan ini, peserta didik melakukan pengamatan di lingkungan sekitar untuk mencari permasalahan dan potensi untuk

meningkatkan kepekaan sosial, lingkungan dan visual para peserta didik.

**2) Naluri bermain dan merancang**

Peserta didik mampu melihat lingkungan sekitar sebagai lahan bermain yang penuh dengan teka-teki untuk dipecahkan bersama. Menggunakan imajinasi untuk membayangkan bentuk dan warna dari bahan-bahan dan informasi visual yang terkumpul dari lingkungan sekitar.

**3) Membuat alat**

Kegiatan membuat peralatan secara mandiri akan memancing kreativitas peserta didik untuk menemukan cara-cara baru dalam mengolah bahan.

**4) Memasukkan Nilai-nilai lokalitas**

Kegiatan tambahan untuk mampu menggunakan identitas lokal yang terdapat di daerah sekitar sebagai nilai tambah dari elemen budaya dan kesadaran lokal (seperti: makanan, mainan, upacara, tarian, bangunan/gedung/candi, tokoh, dll)

Mengasah keterampilan berpikir desain (Design Thinking) berarti menyiapkan pemimpin kreatif masa depan untuk memenuhi tantangan dunia yang terus berkembang. Kegiatan berpikir desain terpusat pada kreativitas, eksperimen, pemikiran integratif tentang model dan proses perancangan benda baru sebagai upaya menyelesaikan masalah sekitar. Tahapan berpikir kreatif dalam rangka perancangan adalah:

- 1) mulai: membentuk tim, memetakan asumsi, refleksi
- 2) penyelidikan: mengumpulkan informasi, wawancara dan pengamatan,
- 3) hasil: menyimpulkan pengetahuan, melihat peluang, diskusi
- 4) ide: mengumpulkan ide kelompok, memperkirakan kendala, sketsa dan prototipe
- 5) evaluasi: menguji dan menilai hasil kerja atau prototipe
- 6) komunikasi: menyampaikan hasil kepada publik



**Gambar 2.7.** Moodboard dan Desain busana yang memadukan unsur lokal dalam modernitas karya Adila Alatas

Sumber: Pinterest/Adila Alatas, 2021

Inovasi dan tradisi merupakan dua hal dengan sifat berbeda. Jika digabungkan dengan baik maka akan menghasilkan bentuk-bentuk modern dengan kearifan lokal yang khas dan mencerminkan karakter satu daerah. Olahan kerajinan tidak melulu soal bahan namun dapat berasal dari motif-motif daerah itu sendiri.

Perlu diingat bahwa kegiatan berfikir desain sering bertentangan dengan beberapa aspek ketradisional (dalam hal ini pakem kerja kerajinan tradisional). Oleh karena itu, guru perlu memberi batasan pengolahan yang mengembangkan pakem kerja tradisi dan pembaharuan teknis dengan menggunakan beragam aplikasi termasuk penggunaan perangkat lunak hingga alat modern lainnya pada kegiatan pembelajaran di unit ini.

Berdasar hal di atas, diharapkan pada akhir pembelajaran, peserta didik tak hanya menghasilkan karya kerajinan namun juga temuan baru yang terjadi saat proses. Mulai dari Inovasi alat baru yang mempermudah perancangan karya hingga teknik pengolahan bahan yang efisien dan ramah lingkungan.



## E. Langkah-langkah Pembelajaran

### a. Kegiatan Awal: Diskusi

- Peserta didik merespon pertanyaan apersepsi seputar apa perbedaan barang kerajinan dengan barang seni murni
- Peserta didik merespon pertanyaan dari guru untuk melihat, mengingat, dan berkomentar tentang benda-benda di lingkungan sekitarnya seperti contoh;
  - Sebutkan produk kerajinan di sekitar yang digunakan sehari-hari
  - Terbuat dari bahan apa kerajinan tersebut
  - Menurutmu, teknik apa yang digunakan
  - Dengan teknik yang kamu sebutkan, alat apa saja yang digunakan
  - Apakah kalian pernah memikirkan apa di produksi dari daerah mana?
- Peserta didik memberikan konfirmasi atas jawaban rekan yang lain agar mereka saling berinteraksi dan membantu. Cara ini juga membuat murid merasa lebih dihargai
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat mengolah bahan, memilih dan menggunakan alat yang tepat, hingga merancang bentuk.



Gambar 2.8. Kegiatan Diskusi dengan meja melingkar

Sumber:Kemdikbud/ Lu'lu'ul Fauziah, 2022

## **b. Kegiatan Inti**

Setelah memahami jenis, alat, dan bahan kerajinan pada kegiatan awal, kegiatan pembelajaran dilanjutkan pada kegiatan ini yang bertujuan untuk menganalisa kondisi sekitar peserta didik.

### **Kegiatan 1: Eksplorasi Teknik dan Bahan Kerajinan**

- Peserta didik merespon gambar yang disediakan Guru tentang produk hasil wirausaha kerajinan Nusantara yang ditempelkan di depan kelas.
- Peserta didik mengamati dan mengenali gambar-gambar kerajinan lokal dari berbagai daerah tersebut.
- Peserta didik mengidentifikasi produk serta secara bertahap minta mereka untuk menyebutkan alat, bahan, dan teknik pembuatannya.
- Peserta didik diminta untuk mengutarakan alasan dari jawaban-jawaban mereka, seperti misalnya:
  - mengapa mereka menyimpulkan bahwa kendang berasal dari Jawa, atau kenapa kain tenun ikat disebut berasal dari NTB?
  - Bentuk atau motif apa yang membuat mereka menyimpulkan demikian?
- Peserta didik diminta untuk menuliskan barang-barang di sekitar mereka yang termasuk produk hasil kerajinan nusantara dalam sesi brainstorming.
- Guru mengelompokkan produk kerajinan berdasarkan bahan utama pembuatannya dengan menuliskannya di papan tulis.
- Kategori kelompok diantaranya adalah tekstil, metal, kayu, bambu, anyam bambu, anyam sintetis (plastik, kain), daur ulang (kertas, plastik, botol, kaca), dan sebagainya.
- Peserta didik menyebutkan apa saja produk yang sudah mereka temukan dan menuliskannya di tabel pengelompokan di papan tulis seperti contoh dibawah ini;



Benda apa saja yang sudah kamu temukan? Kelompokkan temuan tersebut sesuai karakter bahannya!					
Tekstil	Kayu	Logam	Daur Ulang	Anyam	Keramik
Daster batik Karpas Kaset ....	Talenan Sendok ....	Tempat lilin ...	Pot plastik Kertas hias Boneka kain ....	Tikar Tempat nasi Tas belanja ...	Vas Piring ....

- Peserta didik dapat membuat kategori baru jika peserta didik mendapatkan produk yang belum ada kategorinya. Misal, seorang murid berhasil mendapatkan produk botol hias dari sesi brainstorming. Maka tuliskan kategori baru, yaitu “Kaca” dan peserta didik lainnya berkontribusi mengisi.



Gambar 2.9. Contoh Papan konsep sketsa dan material

Sumber: Tugas Akhir/ Hilmi Herdianti, 2022

## Kegiatan 2: Penelitian Kelompok

- Kelas dibagi dalam kelompok sesuai dengan kategori yang ada, yaitu kelompok tekstil, kelompok kayu, kelompok logam, dan sebagainya. Usahakan hanya ada 3-4 anak per kelompok untuk efisiensi bekerja.
- Kelompok melakukan penelitian terhadap tema yang mereka pilih. Seperti kelompok tekstil harus melakukan penelitian seputar 2 macam kain khas Nusantara. Jika ada 2 atau lebih kelompok tekstil, mereka harus memilih kain yang berbeda
- Penelitian seputar produk kerajinan Nusantara harus mencakup;
  - Nama dari kerajinan
  - Asal daerah
  - Teknik; nama berikut sejarahnya (jika ada)
  - Alat dan bahan pembuatan
  - Pembahasan motif dan aspek fisik
  - Pembahasan nilai guna
  - Pembahasan segi budaya dan sejarah
  - Perkembangan kerajinan tersebut di dunia modern
- Hasil dari penelitian dirangkum dalam slide presentasi atau jurnal visual



**Gambar 2.10.** Contoh kegiatan penelitian kelompok

Sumber: Kemdikbud/ Lu'lu'ul Fauziah, 2022

### Kegiatan 3: Eksplorasi Lingkungan Sekitar

- Peserta didik memfokuskan diri kepada permasalahan yang ada di lingkungan sekitar mereka sebagai inspirasi untuk membuat karya kerajinan kreasi mereka sendiri.



**Gambar 2.11.** Contoh kegiatan eksplorasi tekstur dengan tumbuhan sekitar  
Sumber: Kemdikbud/ Lu'lu'ul Fauziah, 2022

Peserta didik menuliskan hasil pengamatan dalam LKPD di bawah ini:

#### Lembar Kerja Peserta Didik



NAMA :

KELAS :

TEMA:

1. Sumber daya alam apa sajakah yang dapat dijumpai dalam jumlah melimpah di lingkungan kalian?
2. Apakah temuan tersebut dapat digunakan menjadi bahan pembuatan produk kerajinan?
3. Bagaimana cara yang tepat untuk mengolah bahan tersebut?
4. Alat apa yang tepat untuk mengolah bahan tersebut?
5. Bentuk kerajinan seperti apakah yang kira-kira dapat terwujud dari temuan bahan, alat dan metode pengolahan yang telah ditemukan?
6. Apa nilai estetik yang terdapat dari produk ciptaan yang sedang dirancang?
7. Apa nilai fungsi yang terdapat dari produk ciptaan yang sedang dirancang?

#### Kegiatan 4: Perancangan Sketsa dan Prototipe Produk Kerajinan

- Guru memberi penjelasan dan contoh jurnal ide dalam diskusi kelas
- Peserta didik memilih jenis kerajinan yang akan dibuat
- Peserta didik mengumpulkan inspirasi berkarya sesuai jenis kerajinan yang akan dibuat ke dalam jurnal ide yang berisi;
  - Latar Belakang pembuatan produk
  - Sumber inspirasi / referensi
  - Deskripsi dan Karakter bahan pilihan (bentuk, tekstur, warna, kelebihan, kekurangan, sumber atau lokasi untuk mendapatkan, harga, kekurangan)
  - Pilihan alat yang tepat untuk merealisasikan bentuk produk kerajinan
  - Identitas daerah yang digunakan
- Peserta didik dapat bekerja secara mandiri atau berkelompok
- Peserta didik mempresentasikan jurnal ide untuk mendapatkan masukan dan persetujuan dari guru.
- Peserta didik membuat sketsa rancang yang memuat tekstur, pola, motif warna dan perkiraan bentuk final karya kerajinan yang akan dibuat berdasarkan jurnal ide



Gambar 2.12. Contoh kegiatan perancangan sketsa dan prototipe

Sumber: Kemdikbud/ Lu'lu'ul Fauziah, 2022

### Kegiatan 5: Presentasi Hasil Perancangan dan Desain

- Peserta didik melaksanakan presentasi hasil perancangan.
- Peserta didik lain memberi tanggapan, kritik dan saran agar penciptaan karya selanjutnya dapat membuahkan hasil maksimal.
- Guru menjelaskan garis besar tentang materi presentasi dengan ketentuan materi:
  - permasalahan dan potensi di lingkungan sekitar
  - eksplorasi alat, bahan, teknik, warna, dan sketsa rancang dalam bentuk moodboard/ papan ide
  - konsistensi desain dan prototipe yang dihasilkan



**Gambar 2.13.** Contoh kegiatan perancangan sketsa dan prototipe

Sumber: Kemdikbud/ Lu'lu'ul Fauziah, 2022

### c. Kegiatan Akhir

- Peserta didik dan Guru membuat evaluasi proses pembelajaran dan mendiskusikannya bersama.
- Guru memberi gambaran mengenai materi pada unit 3 untuk mempersiapkan peserta didik.



## Assesmen

### Asesmen Diagnostik

Pada tahap persiapan kelas dan diskusi, guru menilai kemampuan peserta didik pada awal kegiatan pembelajaran dengan mengadakan diskusi dan pertanyaan pemantik, dengan menerima umpan balik dari peserta didik

Pertanyaan	Ya	Tidak
Peserta didik mampu menyebutkan jenis kerajinan apa dari benda-benda sekitarnya yang digunakan sehari hari		
Peserta didik mampu mengenali bahan produk kerajinan yang digunakan sehari hari		
Peserta didik mampu mengidentifikasi alat yang digunakan produk kerajinan yang digunakan sehari hari		
Peserta didik mampu mengidentifikasi teknik yang digunakan dalam pembuatan produk kerajinan yang digunakan sehari hari		
Peserta didik mampu mengenali daerah asal produk kerajinan yang digunakan dalam sehari hari		

Jika lebih banyak kolom terisi dengan “ya” maka guru dapat melanjutkan kegiatan inti, jika tidak maka guru dianjurkan untuk mereview pembahasan dan menanyakan lagi ke peserta didik tentang pokok materi yang kurang dimengerti dan dicerna oleh peserta didik.

### Asesmen Formatif

Guru menilai kemampuan peserta didik saat melaksanakan kegiatan dengan melakukan penilaian pada dua aspek dari mulai proses hingga hasil akhir dengan merata, adil, dan tepat. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui peserta didik yang mengupayakan usaha-usaha terbaik secara mandiri tetap dapat mendapatkan nilai maksimal meski hasil akhirnya kurang sesuai dengan proses perencanaan awal.



## Asesmen Kegiatan 1: Eksplorasi Teknik dan Bahan Kerajinan

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengelompokkan produk kerajinan berdasarkan bahan dengan lengkap</li> <li>Mengelompokkan produk kerajinan berdasarkan alat dengan lengkap</li> <li>Mengelompokkan produk kerajinan berdasarkan teknik dengan lengkap</li> <li>Menyebutkan tokoh-tokoh kerajinan dengan lengkap</li> </ul>	81-100	Baik
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengelompokkan produk kerajinan berdasarkan bahan dengan cukup lengkap</li> <li>Mengelompokkan produk kerajinan berdasarkan alat dengan cukup lengkap</li> <li>Mengelompokkan produk kerajinan berdasarkan teknik dengan cukup lengkap</li> <li>Menyebutkan tokoh-tokoh perajin kriya dengan cukup lengkap</li> </ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengelompokkan produk kerajinan berdasarkan bahan dengan kurang lengkap</li> <li>Mengelompokkan produk kerajinan berdasarkan alat dengan kurang lengkap</li> <li>Mengelompokkan produk kerajinan berdasarkan teknik dengan kurang lengkap</li> <li>Menyebutkan tokoh-tokoh perajin kriya dengan kurang lengkap</li> </ul>	60 - 70	Kurang

## Asesmen Kegiatan 2: Penelitian Kelompok

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mampu bekerjasama dan terlibat aktif dalam kegiatan berkelompok dengan aktif</li><li>• Mampu memahami peran dan bobot kerja masing-masing anggota kelompok dengan baik</li><li>• Mampu membantu rekan sesama anggota kelompok dengan cekatan</li></ul>	81-100	Baik
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cukup mampu bekerjasama dan terlibat aktif dalam kegiatan berkelompok dengan aktif</li><li>• Cukup mampu memahami peran dan bobot kerja masing-masing anggota kelompok dengan baik</li><li>• Cukup mampu membantu rekan sesama anggota kelompok dengan cekatan</li></ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kurang mampu bekerjasama dan terlibat aktif dalam kegiatan berkelompok dengan aktif</li><li>• Kurang mampu memahami peran dan bobot kerja masing-masing anggota kelompok dengan baik</li><li>• Kurang mampu membantu rekan sesama anggota kelompok dengan cekatan</li></ul>	60 - 70	Kurang



### Asesmen Kegiatan 3: Eksplorasi Lingkungan Sekitar

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan temuan permasalahan yang terdapat di lingkungan sekitar dengan lengkap</li> <li>Menjelaskan potensi sumber daya alam di lingkungan sekitar dengan lengkap</li> <li>Memilih alternatif pilihan penyelesaian permasalahan sekitar dengan lengkap</li> <li>Menghubungkan pengetahuan dari mata pelajaran lain dengan tujuan penciptaan karya produk kerajinan dengan lengkap</li> </ul>	81-100	Baik
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan temuan permasalahan di lingkungan sekitar dengan cukup lengkap</li> <li>Menjelaskan potensi sumber daya alam di lingkungan sekitar dengan cukup lengkap</li> <li>Memilih alternatif pilihan penyelesaian permasalahan sekitar dengan cukup lengkap</li> <li>Menghubungkan pengetahuan dari mata pelajaran lain dengan tujuan penciptaan karya produk kerajinan dengan cukup lengkap</li> </ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengelompokkan produk kerajinan berdasarkan bahan dengan kurang lengkap</li> <li>Menjelaskan potensi sumber daya alam di lingkungan sekitar dengan kurang lengkap</li> <li>Memilih alternatif pilihan penyelesaian permasalahan sekitar dengan kurang lengkap</li> <li>Menghubungkan pengetahuan dari mata pelajaran lain dengan tujuan penciptaan karya produk kerajinan dengan kurang lengkap</li> </ul>	60 - 70	Kurang

## Asesmen Kegiatan 4: Perancangan Sketsa dan Prototipe Produk Kerajinan

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"><li>Memvisualkan desain sketsa produk sesuai dengan tujuan pembuatan produk dengan lengkap</li><li>Membuat sketsa desain produk dengan lengkap sesuai dengan nilai kenyamanan, keluwesan dan prinsip keindahan</li></ul>	81-100	Baik
<ul style="list-style-type: none"><li>Memvisualkan desain sketsa produk sesuai dengan tujuan pembuatan produk dengan cukup lengkap</li><li>Membuat sketsa desain produk dengan cukup lengkap sesuai dengan nilai kenyamanan, keluwesan dan prinsip keindahan</li></ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"><li>Memvisualkan desain sketsa produk sesuai dengan tujuan pembuatan produk dengan kurang lengkap</li><li>Membuat sketsa desain produk dengan kurang lengkap sesuai dengan nilai kenyamanan, keluwesan dan prinsip keindahan</li></ul>	60 - 70	Kurang

## Asesmen Kegiatan 5: Presentasi Hasil Perancangan dan Desain

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"><li>Mempresentasikan hasil rancangan dan prototipe meliputi: bahan, alat, teknik warna dan desain produk secara berurutan.</li><li>Moodboard atau jurnal visual atau presentasi yang ditampilkan memuat informasi lengkap tentang eksplorasi bahan, kesesuaian produk kerajinan yang dapat membantu terselesaikannya masalah sekitar.</li></ul>	81-100	Baik

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresentasikan hasil rancangan dan prototipe meliputi: bahan, alat, teknik warna dan desain produk secara cukup berurutan.</li> <li>• Moodboard atau jurnal visual atau presentasi yang ditampilkan memuat informasi yang cukup lengkap tentang eksplorasi bahan, kesesuaian produk kerajinan yang dapat membantu terselesaikannya masalah sekitar.</li> </ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresentasikan hasil rancangan dan prototipe meliputi: bahan, alat, teknik warna dan desain produk secara kurang berurutan.</li> <li>• Moodboard atau jurnal visual atau presentasi yang ditampilkan memuat informasi yang kurang lengkap tentang eksplorasi bahan, kesesuaian produk kerajinan yang dapat membantu terselesaikannya masalah sekitar.</li> </ul>	60 - 70	Kurang

### Asesmen Sumatif

Dilaksanakan setelah pembelajaran pada unit 2 selesai. Asesmen ini berfungsi sebagai media reflektif guru untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran sehingga di masa depan jika pembelajaran pada unit 1 ini diadaptasi kembali diharapkan dapat lebih baik dari yang sebelumnya.

Prosentase capaian pembelajaran	Deskripsi
100% - 90%	Sangat memenuhi capaian pembelajaran
89% - 70%	Cukup memenuhi capaian pembelajaran
69% - 50%	kurang memenuhi capaian pembelajaran
49% - 30%	Tidak memenuhi capaian pembelajaran
29% - 0%	Sangat tidak memenuhi capaian pembelajaran



## Tindak Lanjut

- Peserta didik menyerahkan hasil desain sketsa prototipe perancangan produk kerajinan untuk dinilai oleh Guru
- Peserta didik melakukan penilaian diri dan penilaian antar teman
- Guru memberi tugas melalui pengamatan perancangan produk kerajinan di luar jam sekolah melalui sumber internet, youtube, buku, atau media massa dan jika memungkinkan pada perajin di daerahnya secara langsung
- Guru menilai hasil kerja pengelompokkan produk kerajinan, pengembangan ide siswa, hasil temuan masalah dan sumber daya alam di sekitar, sketsa produk kerajinan
- Peserta didik melakukan penilaian diri dan penilaian antar teman
- Guru dapat memilih dan menyimpan karya-karya terbaik untuk dijadikan contoh di tahun depan.
- Guru memberi tugas pada peserta didik untuk mempersiapkan bahan materi unit selanjutnya



## Refleksi Guru

Pada tahap ini guru diharapkan melaksanakan refleksi pengajaran di kelas dengan menjawab beberapa contoh pertanyaan refleksi sebagai berikut :

- Apakah kegiatan dan proses belajar mengajar di kelas yang dilakukan oleh guru sudah berhasil dilakukan?
- Kendala apa yang dihadapi guru? Dan bagaimana cara untuk menanggulangi kendala tersebut?
- Bagaimana respon yang siswa pada materi dan penugasan yang diberikan oleh guru
- Dari hasil evaluasi, berapa persentase capaian pembelajaran yang memenuhi ketuntasan belajar siswa
- Apakah hasil yang diharapkan oleh guru sudah tercapai?
- Jika sudah tercapai bagaimana kelanjutan pengayaan materinya?



- Dan jika belum tercapai bagaimana kegiatan remedial yang akan dilakukan oleh guru Hal apa saja yang anda lihat dari keramik? Kejutan yang tidak bisa diduga dengan skala keberhasilan yang tidak pernah 100% dan banyaknya limbah yang jarang diceritakan. Selain itu, keramik di seni rupa adalah ruang eksplorasi estetik dengan banyak kekosongan di bagian penelitian material.

## Profil Perajin:



Gambar 2.14. Profil dan Karya seni kerajinan Dyah Retno  
Sumber: Instagram.com/Devetroo, 2020-2022



## Dyah Retno dan Pengolahan Limbah Studio UMKM Keramik



### **Apa yang mendasari anda untuk memilih keramik sebagai sarana berkarya?**

Awalnya, aku melihat teman-teman banyak yang menggunakan material praktis dan fokus terhadap bentuk bukan material. Terlebih lagi, dulu belum banyak ditemukan toko konvensional yang menjual raw material atau bahan mentah.

### **Ilmu pengetahuan apa saja yang dapat digunakan dalam berkarya keramik selain teknik pembuatan?**

Tabel periodik di pelajaran Kimia untuk pengolahan material tanah dan glasir serta rumus tekanan-gas di pelajaran Fisika SMA untuk proses pembakaran.

### **Menurut anda, bagaimana pelajar kelas IPA dapat berkontribusi di seni keramik?**

Lulusan IPA yang nanti mengambil jurusan teknik dapat mengisi kekosongan seni keramik di bagian inovasi tungku yang hemat gas, terjangkau serta ramah lingkungan agar dapat digunakan oleh seniman dengan studio rumahan. Sementara yang mengambil teknik kimia dapat menciptakan inovasi ragam warna

### **Apa saja rangkaian tahapan dalam pengolahan limbah tanah liat?**

Salah satu pengolahan limbah tanah dari proses cetak yang

telah tercampur dengan glasir dan gipsum dengan tingkatan logam beratnya lebih besar diproses mulai dari

- 1) Penyaringan agar bersih dari sampah-sampah seperti plastik, puntung rokok, pasir dll, hingga menjadi lumpur.
- 2) Mencampur bahan pendukung seperti: kaolin, feldspard dan kadang titanium.
- 3) Lalu di-mixer dan disaring, dikeringkan di atas meja gipsum dan tanah siap digunakan untuk bahan keramik dengan bakaran suhu tinggi.

### **Penelitian-penelitian apa saja yang sedang anda kerjakan saat ini dan akan dikerjakan di masa depan?**

Saat ini saya bekerja sama dengan orang-orang dari teknik lingkungan dan kimia untuk mengolah limbah glasswool yang tidak bisa dibuang dan banyak ditemui di studio seniman keramik dan UMKM. Mereka dengan pemikiran kritisnya tentang penanganan limbah dan aku sebagai seniman mendaur ulang limbah menjadi karya seni rupa. Kedepannya akan melakukan penelitian pengolahan limbah glasir dan keramik yang sudah dibakar.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan  
Untuk SMA/MA Kelas XI

Penulis : Dessy Rachma Waryanti, dkk.  
ISBN : 978-602-427-954-7 (jil.2)



UNIT  
3

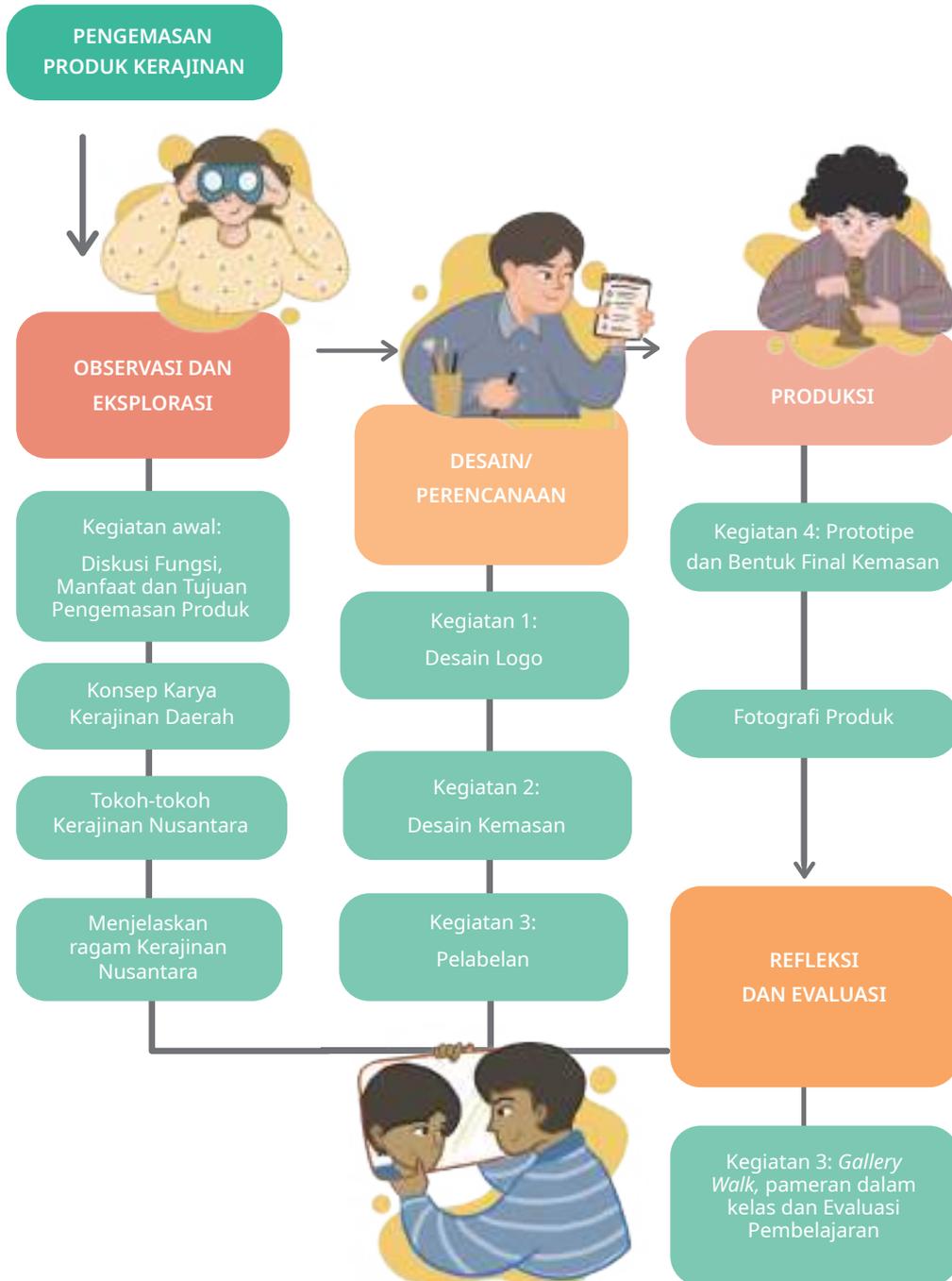
# Pengemasan Produk Kerajinan

“Bagaimana sebuah produk dapat memiliki nilai tambah yang mencerminkan identitas lokal?”





## Peta Materi





## Tujuan Pembelajaran

Observasi dan Eksplorasi	F.4.	Mengamati nilai artistik yang terdapat di sumber daya
Desain/Perencanaan	F.12.	Mengkombinasikan motif ke dalam desain
	F.14.	Membuat prototipe
Produksi	F.16.	Membuat pengemasan produk karya kerajinan



## Penerapan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen
<b>Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Akhlak kepada alam</li><li>• Akhlak pribadi</li><li>• Akhlak kepada manusia</li></ul>
<b>Kreatif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal</li><li>• Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan</li></ul>
<b>Bergotong Royong</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kolaborasi</li><li>• Kepedulian</li><li>• Berbagil</li></ul>





## A. Deskripsi Unit

Pada Unit 3 ini Guru menggunakan model pembelajaran kontekstual di mana dalam merencanakan dan membuat desain kemasan, peserta didik mampu melihat kebutuhan pasar, karakter daerah dan lingkungan sekitar serta sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk merancang desain kemasan. Materi yang disampaikan meliputi sejarah, teknik, dan proses pengemasan. Produk kegiatan pembelajaran dari unit ini digunakan untuk menyesuaikan hasil dari produk kerajinan yang telah dibuat di unit 2.

Guru menekankan bahwa aktivitas pembelajaran unit ini berkaitan erat dengan bidang profesi desainer grafis. Di dalamnya terdapat tahapan mencipta bentuk kemasan yang unik, penciptaan logo sesuai citra produk, fotografi produk hingga citraan di sosial media. Melalui unit ini peserta didik diharap dapat mengemas produk sesuai tahapan proses pengemasan yang kompleks, aktual, dan peka terhadap perkembangan desain yang terdapat di daerah sekitar. Diharapkan setelah memahami proses kerja desainer, peserta didik menanamkan sikap menghargai pekerjaan-pekerjaan bertema seni visual dalam ranah desain dan komunikasi.

Sebagai tambahan informasi, guru dapat menyampaikan ke peserta didik yang terlihat memiliki talenta artistik dan memiliki minat tinggi terhadap seni visual dalam ranah desain dan komunikasi bahwa terdapat banyak perguruan tinggi yang menyediakan pendidikan khusus untuk seorang desainer. Kompetensi peserta didik dalam akhir unit dapat dinilai dari partisipasi dan hasil prototipe kemasan. Asesmen dilakukan secara deskriptif dan numerik dengan panduan di rubrik penilaian.



## B. Informasi untuk Guru

Materi yang disajikan pada unit ini merupakan pertimbangan penulis. Guru bisa memilih, memodifikasi, maupun menggabungkan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas.

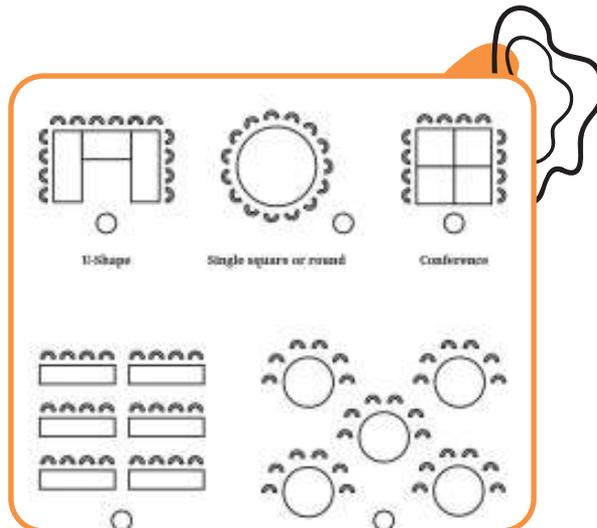
### 1. Pengaturan Peserta Didik

Guru dapat mengatur kegiatan dengan cara berikut ini;

- Kegiatan Individu  
Peserta didik diharapkan aktif mencari informasi dari berbagai sumber seperti media massa, buku, serta wawancara orang sekitar untuk membantu kelancaran kegiatan dalam unit ini.
- Kegiatan Kelompok  
Peserta didik dengan kemampuan akademik baik bisa saling mendukung peserta didik dengan kemampuan akademik yang dinilai kurang. Pembagian peran dalam kelompok ini harus diawasi guru dan setiap siswa tidak disarankan memiliki tugas yang sama, namun harus berbeda sesuai dengan kesepakatan kelompok.

### 2. Penataan Kelas

Unit 3 memiliki banyak porsi untuk Pembelajaran Berbasis Proyek, sehingga penataan kelas diutamakan dalam bentuk kelompok, tatap muka, maupun konferensi untuk mengakomodir kegiatan siswa yang membutuhkan permukaan luas untuk bekerja proyek.



### 3. Sumber Belajar dan Sarana Prasarana

Untuk mengoptimalkan pembelajaran ini, guru membutuhkan sarana dan prasarana seperti:

- Ruang kelas untuk paparan dan diskusi
- Meja workshop untuk membuat karya visual
- Gambar produk kerajinan Nusantara
- Media cetak & buku seputar kerajinan Nusantara
- Perangkat komputer
- Koneksi internet
- Jurnal mengajar dan perkembangan murid

### 4. Metode

Cara yang dilakukan guru untuk mengukur ketercapaian target belajar bisa dilakukan sebagai berikut;

- **Moodboard**  
Hasil moodboard bisa menjadi pertimbangan untuk melihat potensi serta kemampuan peserta didik dalam berproses kreatif
- **Demonstrasi**  
Guru membantu melakukan simulasi pengolahan alat maupun bahan sehingga murid bisa memahami proses produksi dengan jelas.
- **Discovery**  
Aktivitas dilakukan saat peserta didik mencari informasi dan tutorial untuk membantu mereka dalam pembuatan produk individu.
- **Brainstorming**  
Dilakukan saat peserta didik melakukan diskusi bersama rekan serta saat melakukan kerja kelompok
- **Kunjung karya (Gallery walk)**  
Peserta didik saling melihat dan mengobservasi karya kerajinan rekan-rekan yang lain, mengajukan pertanyaan, maupun memberikan kritik dan saran yang membangun.

- Presentasi

Peserta didik menyajikan hasil diskusi, investigasi, maupun proses belajar mereka kepada guru dan kelas untuk mendapatkan respon dan apresiasi

## 5. Interaksi dengan Orang Tua

Peran orang tua dalam unit ini dapat disarankan sebagai berikut;

- Memberikan sarana teknologi seperti gawai, komputer, maupun laptop untuk melakukan penelitian dan membuat laporan.
- Menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan moodboard serta prototipe produk kerajinan sesuai dengan rancangan peserta didik
- Orang tua mengecek dan memotivasi tugas peserta didik agar disiplin dalam pengerjaan dan pengumpulan tugas





## C. Model Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru di unit 3 adalah Pembelajaran Berbasis Proyek dengan dua prinsip kegiatan yang bertujuan mengolah pengetahuan dan menyesuaikan dengan keadaan di lapangan. Dua elemen pembelajaran PjBL meliputi: *Develop Skills and Knowledge* (mengembangkan kemampuan serta pengetahuan) serta *Develop Project* (mengembangkan proyek). Idealnya dalam strategi ini, pengetahuan didapatkan secara konstruktif oleh peserta didik, sehingga pengetahuan yang didapatkan merupakan hasil dari mereka mencari dan menerapkan pengetahuan tersebut.

Penyesuaian model pembelajaran PjBL dengan tahapan pendekatan kontekstual-konstruktivisme dalam kegiatan pembelajaran Unit 3 adalah sebagai berikut:

### Activating: Diskusi Pengemasan Produk



Tahapan ini bertujuan membahas manfaat kemasan produk untuk keperluan usaha. Guru sebagai konsultan ahli perlu mengetahui dasar-dasar pengemasan di mana fungsi kemasan selain sebagai proteksi juga dapat berfungsi sebagai identitas.

Tahapan kegiatan pembelajaran ini mengaktivasi pemahaman yang berdasar pada pengetahuan fungsi desain dalam citra produk. Guru mengawali dan membimbing diskusi yang dilakukan peserta didik mengenai tahapan dan proses sebuah kemasan yang dapat dibentuk mulai dari sketsa, desain, hingga prototipe atau contoh. Produk pengetahuan dari kegiatan diskusi ini adalah hasil olahan inspirasi bentuk kemasan, sketsa desain kemasan yang memiliki elemen simbol-simbol identitas lokal sebagai representasi daerah masing-masing lingkungan sekitar peserta didik atau sekolah.

## Acquiring & Understanding: Mengenal Prinsip Dasar Pengemasan Produk



Kemasan adalah faktor penentu apakah konsumen akan mengambil barang atau tidak. Dibutuhkan perencanaan dan pemahaman prinsip dasar yang baik untuk merancang kemasan produk.

- Melindungi produk  
Fungsi utama kemasan ialah menjaga produk agar tetap dalam kondisi prima. Tidak hanya saat dipajang, kemasan juga harus mampu menahan produk saat ditransportasikan baik saat distribusi maupun saat dibawa oleh konsumen. Faktor seperti guncangan dan cuaca kerap menjadi penentu utama pemilihan material yang digunakan sebagai kemasan.
- Kemasan adalah wajah produk kerajinan  
Kemasan harus memberi informasi kepada konsumen, seperti nama, logo, warna, dan informasi identitas lain dari perusahaan agar dapat dibedakan dari kompetitor. Kemasan yang menarik akan membantu pemasaran produk. Pada perusahaan besar, mereka cenderung menggunakan warna tertentu yang merepresentasikan identitas mereka. Seperti Coca Cola dengan warna merah putih, McDonald dengan warna merah-kuning, Pocari Sweat dengan biru putih, dan sebagainya.
- Ramah terhadap konsumen  
Desain kemasan harus memperhatikan target pasarnya. Jika menarget perempuan usia belia, dapat menggunakan warna pastel. Sebaliknya jika targetnya pria dewasa, dapat menggunakan warna yang cenderung gelap akan lebih sesuai. Selain pemilihan warna dan komponen penyusunnya, kemasan sebaiknya memperhatikan ergonomi, seperti memudahkan konsumen membawa barang kerajinan tersebut. Target pasar tertentu di era ini cenderung memiliki preferensi untuk didaur ulang, hal tersebut dapat menjadi pertimbangan produsen dalam penentuan kemasan. Ide kemasan bisa berupa daur ulang atau pemanfaatan limbah untuk produk baru, maupun mendesain kemasan yang bisa multi-purpose maupun dapat digunakan kembali.



**Gambar 3.1.** Contoh penggunaan botol bekas sebagai wadah perhiasan

Sumber: Instagram.com/urbanlustre, 2016-2018

### **Applying: Membuat Prototipe dan Kemasan Final**



Prototipe merupakan contoh yang mewakili model produk kemasan sebelum diperbanyak dan dipasarkan. Bentuk akhir prototipe tidak harus sempurna, namun bisa mewakili bagaimana bentuk kemasan yang akan diaplikasikan. Tujuan dari membuat prototipe adalah mengecek bagaimana respon publik terhadap desain kemasan. bentuk gotong-royong.

Tahap pertama adalah mendesain kemasan dan mencari referensi yang dikumpulkan dalam *moodboard*. Ada beberapa bentuk kemasan yang bisa dijadikan pertimbangan, seperti kotak kardus, tas, botol, hingga *blister pack*. Pertimbangan dalam menentukan bentuk kemasan bisa didapat dari wawancara target pasar, melihat dan membandingkan produk yang ada, maupun berkonsultasi dengan ahli. Sesuaikan juga bentuk produk dengan ketersediaan bahan

dan alat di sekitar. Tahap kedua, mendesain kemasan dalam bentuk sketsa visual. Sketsa bisa dilakukan dengan peralatan gambar maupun tiga dimensi. Sebelum masuk pada eksekusi prototipe, peserta didik harus mempresentasikan ide kemasan mereka kepada guru dan rekan untuk mendapatkan masukan.

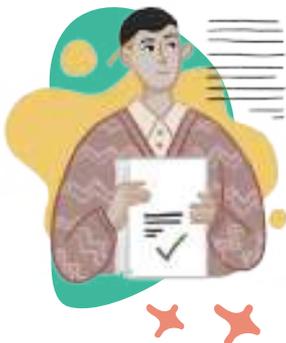


**Gambar 3.2.** Contoh pengemasan karya sampling

Sumber: Kemdikbud/Welly Purnama Kumalasari, 2022

Tahap ketiga adalah mewujudkan prototipe dan disarankan menggunakan bahan yang sama dengan produk akhir. Hal ini bertujuan agar kemasan bisa diuji coba kelayakan bahan, desain, serta fungsinya secara penuh. Uji coba prototipe bisa dilaksanakan di kelas bersama-sama sebagai presentasi kelas, sehingga ada timbal balik tidak hanya dari guru namun juga dari sesama murid untuk melatih berpikir terbuka. Masukan dan kritik yang didapat digunakan untuk membuat produk kemasan final.

### **Reflecting: Uji Coba dan Evaluasi**



Kemasan final diuji coba dengan cara menggunakan produk secara bersamaan. Perlakuan seperti uji coba transportasi, mempertontonkan, serta survei kelayakan terhadap target demografi. Survei kelayakan dilaksanakan dengan tujuan melihat respon pasar. Jika respon positif, kemasan bisa langsung dibuat massal dan didistribusikan.



Dari hasil merancang, membuat, serta melakukan uji coba, peserta didik melakukan refleksi atas proses berkarya mereka. Selain memahami proses produksi kemasan yang efisien, peserta didik juga diharapkan mampu mengidentifikasi masalah yang timbul serta solusinya. Sehingga kedepannya jika dihadapkan pada masalah yang sama, mereka bisa belajar dari pengalaman sebelumnya.



**Gambar 3.3.** Uji coba evaluasi

Sumber:Kemdikbud/Welly Purnama Kumalasari, 2022



## D. Materi Pokok

### Konsep dan Fungsi Kemasan

Kemasan memiliki fungsi utama memandu konsumen memahami informasi nilai secara detail sebuah produk tanpa membukanya. Tampilan luar sebuah produk harus mampu merepresentasikan produk agar konsumen memiliki keinginan untuk membeli. Karakter produk harus ditampilkan secara tersirat secara informatif, atraktif, unik, sederhana, modern, dan familiar.



Gambar 3.4. Kemasan aksesoris rambut karya Brittany

Sumber: [thehousethatlarsbuilt.com/](http://thehousethatlarsbuilt.com/) Living Lars, 2020

Identitas daerah seperti motif atau ikon daerah dapat menjadi elemen artistik yang menghiasi kemasan sekaligus menambah daya tarik bagi konsumen. Kemasan yang bagus dan tahan lama seringkali disimpan sebagai benda koleksi. Identitas daerah dapat diwujudkan dengan mengolah motif khas dan menampilkannya dalam bagian utama atau bagian kecil di kemasan.

### Sejarah dan Teknis Pengemasan Produk

Sejarah kemasan dimulai sejak manusia mengenal jual-beli barang baik barang kebutuhan sehari-hari hingga karya seni seperti perhiasan, keramik, sutera dan lain-lain. Pengemasan adalah kegiatan mencipta bungkus untuk melindungi karya seni yang diperjualbelikan secara



massal dan melalui proses distribusi panjang mulai dari rumah produksi, etalase toko, hingga rumah pembeli agar barang tetap dalam kondisi yang baik meski melalui proses yang panjang.

Sejarah kemasan dari buku Steven Du Puis dan John Silva berjudul *Package Design Workbook* (2011, 12) mengurutkan sejarah

### 1500 SM

Penggunaan bejana sebagai alat pelindung produk untuk membawa, mendistribusikan dan menyimpan barang telah dilakukan oleh bangsa Mesir Baru tahun 1500 SM. Pada masa tersebut produk yang didistribusikan adalah di jalur perdagangan adalah rempah, sutra, pengharum, teh, kopi, anggur, cokelat dan semuanya harus menempuh jarak yang jauh.



### 1700 - 1800 M

Di abad ke-16 M di Eropa, kemasan seperti botol dan kotak memberikan pengaruh untuk memperkaya nilai produk. Hingga pada tahun 1795, pemerintah Napoleon Perancis membuat sayembara untuk siapapun yang dapat mengembangkan cara mengawetkan makanan jangka panjang, inovasi tersebut digunakan untuk distribusi pangan untuk tentara militer.

Di tahun 1810, inovasi kemasan pangan dengan menggunakan tabung kaleng mulai digunakan masal. Inggris menggunakan kardus box pertama di tahun 1817 dan tas kertas di tahun 1844. Rangkaian logo dan ilustrasi atau branding produk dimulai di tahun 1866 oleh merek dagang "Smith Brothers".



### 1910 - 1960

Di tahun 1916 kemasan minuman telah banyak menggunakan botol dengan desain khusus sesuai persona jenis minuman. Makanan beku mulai terdistribusi secara massive, diminati dan muncul dalam iklan di televisi menjadi gaya hidup masyarakat urban.

### 1970 - 1990

Di tahun 1973, pelabelan dan kode nomor barang mulai banyak diterapkan. Warna-warni desain grafis semakin kaya dan perusahaan-perusahaan berlomba mempercantik produknya dengan kemasan.



### 2000 - Sekarang

Saat ini desain kemasan telah berkembang dengan gaya yang berbeda-beda untuk memberikan pilihan kepada masyarakat. Pengemasan tidak lagi hanya menyesuaikan karakter produk namun juga menimbang target pasar.

Kecanggihan teknologi dapat membantu desainer kemasan karena pada proses realisasinya, mereka dapat membuat replika dalam bentuk 3 dimensi dengan format digital. Hal tersebut dapat meminimalisir terjadinya kesalahan proses cetak yang menghemat pengeluaran gagal dalam proses produksi.



## Proses Pengemasan Produk

Pada tahap pengenalan proses pengemasan, guru perlu menjelaskan kosakata internasional tentang rangkaian aktivitas yang mengacu pada rangkaian kegiatan ini, misalnya “branding”. *Branding* merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh setiap calon pengusaha sebelum meluncurkan produk ke publik. Kegiatan ini adalah untuk memilih, menentukan dan membuat citraan produk agar mudah diingat oleh masyarakat.

David Airey dalam bukunya *Logo Design Love* (2010) menjelaskan bahwa masyarakat cenderung membeli nilai visual produk dibandingkan nilai aktual dari produk tersebut. Oleh karena itu, proyek pengemasan produk yang berhasil di masyarakat tidak hanya mempertimbangkan nilai aktual produk tetapi juga gaya visual desain kemasan yang unik mampu beriringan dengan tren. Enam kunci sukses pengemasan produk menurut Steven Du Puis dan John Silva dalam bukunya berjudul *Package Design Workbook* (2011) adalah: proaktif, terhubung secara emosional dengan masyarakat, tidak mudah puas dengan keseimbangan, fokus pada nilai-nilai inti, validasi yang tepat, dan kolaborasi.

Sebelum memulai kegiatan, guru dapat menjelaskan pengertian dari setiap tahapan pengemasan secara umum yakni: membuat logo, menentukan bentuk dan gaya visual kemasan, pelabelan serta fotografi produk.

Tahapan detail proses pengemasan produk adalah sebagai berikut:

1. **Menentukan bentuk dan gaya visual kemasan**, adalah kegiatan menentukan atmosfer produk sebagai upaya menarik minat target pasar sesuai nilai guna produk dan memperindah tampilan



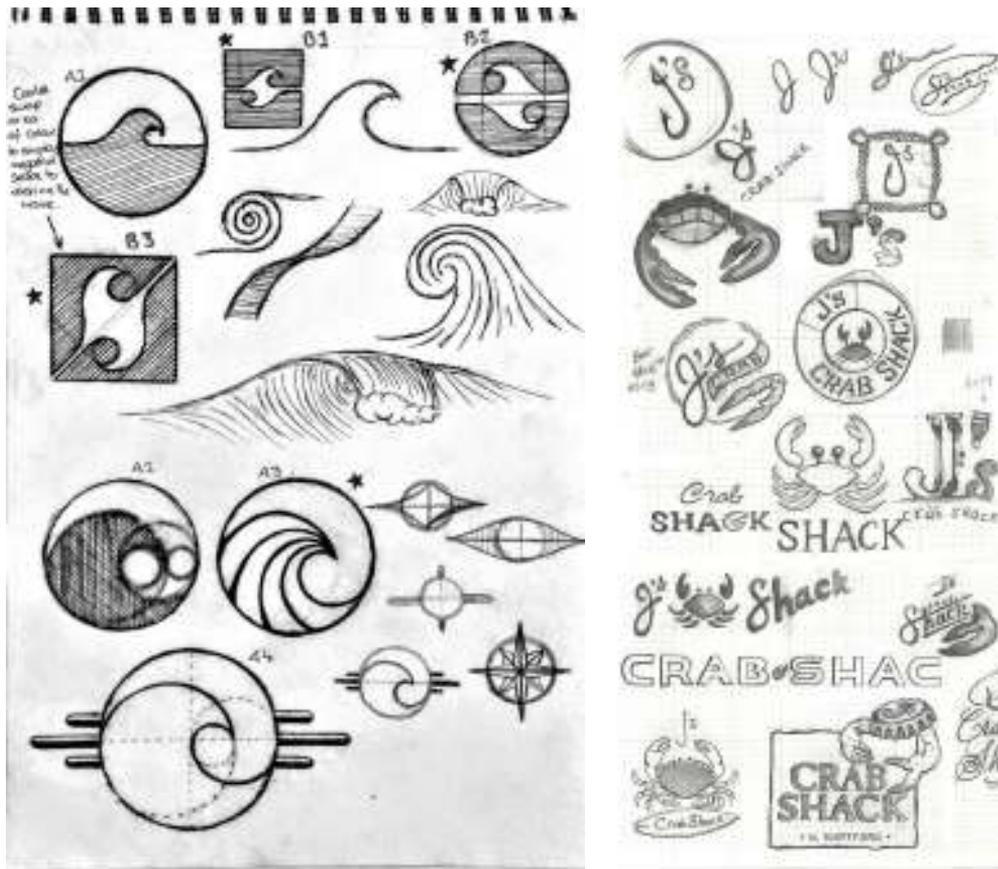
kemasan. Pada tahap ini produsen biasanya menggunakan pendapat ahli di bidang seni rupa untuk memberikan sentuhan visual artistik agar produk dapat tampil meski dari rabaan luar saja. Perlu diingat bahwa hal terpenting dalam menentukan bentuk ialah kesesuaian dengan bentuk produk yang akan dikemas.

Tambahan visual memiliki fungsi menyalurkan keindahan produk asli dari tampilan luar. Biasanya, produsen menggunakan karya seni rupa seperti ilustrasi, lukisan, hingga desain motif tertentu untuk menggambarkan gagasan artistik yang mencerminkan nilai guna produk. Pada kegiatan penambahan dan penentuan bentuk serta gaya visual kemasan ini, guru dapat menyarankan peserta didik untuk menggunakan motif, ilustrasi, atau lukisan yang menggambarkan nilai lokalitas daerah masing-masing.

Kemasan bisa dikategorikan sebagai kemasan lunak dan kemasan keras. Kemasan lunak seperti plastik, kertas, foil. Sementara kemasan keras seperti akrilik, karton, kayu, plastik keras, dan sebagainya. Kemasan harus memiliki manfaat melindungi produk, terutama saat produk ditransportasikan. Sehingga merancang kemasan harus betul-betul disesuaikan dengan bentuk produk. Selain itu kepraktisan penggunaannya juga harus dipikirkan, seperti membuat produk mudah dibawa, membuat produk aman guncangan, dimanakah produk akan dipasarkan, dan sebagainya

**2. Perancangan Logo**, adalah kegiatan perancangan tanda atau ikon yang menampilkan ciri khas produk dalam bentuk visual tentang penamaan merek dagang. Bentuk logo dapat dirangkai dari nama, sifat, gaya dan bentuk produk. Logo seringkali berbentuk sederhana seperti tulisan yang digayakan, tulisan dengan gambar, atau gabungan keduanya. Logo yang baik, setidaknya harus memiliki tiga nilai yakni: sederhana, mudah diingat dan tak lekang oleh perubahan zaman.

Biasanya, bentuk logo dapat berubah. Alasannya selain pemodernan adalah pemilik utama ide produk berpisah dengan rekan bisnisnya. Sehingga jika kita lihat logo-logo merek dagang dengan standar terbaik dari produk apapun mulai dari baju, perhiasan, transportasi, minuman dan makanan selalu menggunakan logo yang sama selama bertahun-tahun.



Gambar 3.5. (kiri) sketsa desain logo karya David Rothwell dan (kanan) desain logo karya David Peters

Sumber: (kiri) Behance/David Rothwell, 2017. (kanan) Behance/ David Peters, 2020

3. **Pelabelan**, adalah kegiatan mengkonsep tampilan detail produk dari mulai judul, bahan, ukuran, teknik pembuatan dan keterangan pendukung lain hingga harga. Label biasanya muncul di kemasan produk dengan grafis berbentuk kolom namun, terdapat juga label yang menempel dengan produk.



#### Identitas Produk:

- **Logo:** simbol merek dagang
- **Nama Produk :** informasi tentang jenis dan nama produk

#### Informasi Produk:

- **Nama dan alamat produsen:** keterangan tentang daerah pembuatan produk
- **Bahan dan cara perawatan:** berisi simbol-simbol tata cara perawatan produk
- **Ukuran:** informasi tentang berat dan dimensi produk
- **Komposisi:** informasi tentang bahan yang digunakan untuk membuat produk



## E. Langkah-langkah Pembelajaran

### a. Kegiatan Awal: Diskusi

- Untuk membuka kegiatan, guru bisa membuat diskusi dengan pertanyaan pemantik. Seluruh jawaban dari murid ditulis di papan tulis untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan dihargai. Hasil diskusi bisa juga dibentuk sebagai peta konsep.
- Pertanyaan yang bisa dilempar diantaranya;
  - Barang-barang apa saja yang memiliki kemasan?
  - Coba definisikan dengan kalimatmu sendiri, apakah kemasan itu?
  - Bahan apa saja yang digunakan untuk kemasan?
  - Bagaimanakah kemasan yang bagus menurut kalian?
  - Apakah kemasan yang ada di pasaran sudah efisien (dalam menjaga produk, marketing, memberikan identitas, tidak memakan biaya produksi, dan sebagainya)?
  - Terkait isu lingkungan dan daur ulang, apakah kamu punya ide atau solusi yang bisa kamu berikan terkait kemasan produk?
- Setelah diskusi kelas selesai, lakukan kesimpulan bersama agar peserta didik memiliki pengetahuan umum mengenai kemasan di sekitar mereka.
- Jika diskusi tidak terarah atau terdapat kesalahan persepsi dan konsep, guru harus ikut memperbaiki.

### b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti memuat fokus kegiatan-kegiatan produksi desain seperti: logo, bentuk kemasan, label, prototipe dan bentuk final.

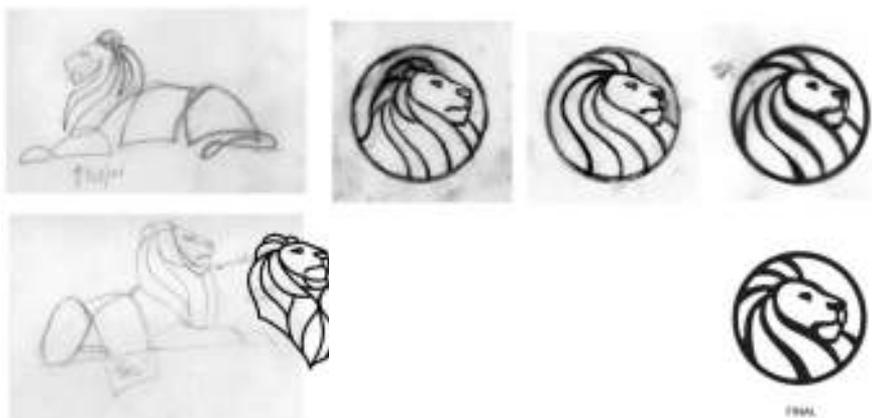
#### Kegiatan 1: Desain Logo

- Peserta didik menyimak pengarahan tentang prinsip dasar desain dan keharusan bahwa bentuk logo haruslah original; meniru dan memodifikasi dianjurkan bagi pemula sebagai bentuk melihat dan membandingkan diri dengan pasar.
- Peserta didik merencanakan penyesuaian logo dengan produk yang dibuat. Jika target pasarnya adalah anak-anak, buatlah



logo yang berwarna-warni dengan bentuk sederhana yang lekat dengan anak-anak. Jika targetnya adalah orang tua, pastikan logo dengan tulisan yang cukup besar terbaca dengan hiasan ornamen yang minim.

- Peserta didik membuat moodboard referensi, terutama bentuk modifikasi logo yang sudah ada .



**Gambar 3.6.** Proses mendesain logo dengan ikon singa arsip karya Underconstruction.com  
Sumber: [pinterest/ underconsideration.com](https://pinterest.com/underconsideration.com), 2009

- Peserta didik dapat membuat sketsa logo terlebih dahulu di atas kertas dengan pensil, kemudian secara berkala diserahkan kepada guru untuk direvisi. Disarankan peserta didik membuat lebih dari dua desain.
- Penyempurnaan desain logo versi final atau akhir, dapat diolah dengan menggunakan perangkat lunak atau aplikasi desain berbasis website seperti: Canva, Picsart, Logo Maker, Logo Maker Plus, Logo Generator & Logo Maker, Pembuat Logo, Logo Maker Shop: Creator, Logo Maker-A Design Creator, DesignEvo - Logo Maker, Logo Maker: Design Creator, Logo Maker - Logo Design Shop, Logo Maker Logo Designer.

## Kegiatan 2: Pengemasan

- Sama seperti logo, peserta didik bisa meniru dan memodifikasi kemasan yang sudah ada. Minta peserta didik menunjuk kemasan yang mereka anggap bagus dan efisien, lalu tiru dan modifikasi.

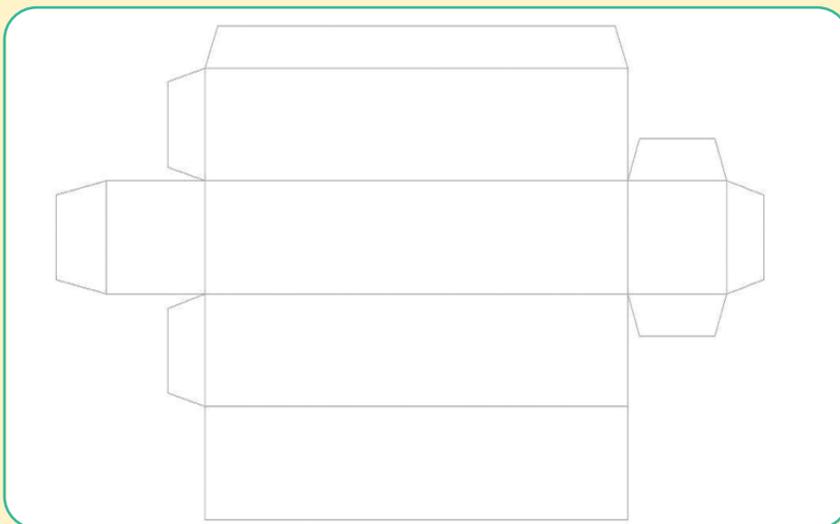
- Disarankan bagi guru untuk memasukkan pemahaman daur ulang, untuk meningkatkan pemahaman limbah minimal serta sadar lingkungan kepada peserta didik.
- Kemasan daur ulang dengan label ramah lingkungan sedang digemari dan membuat nilai jual produk jadi lebih tinggi. Guru mengajak peserta didik untuk menghasilkan kemasan yang ramah lingkungan, minim jejak karbon, serta tidak menambah masalah penumpukan sampah.

### Lembar Kerja Peserta Didik



#### **Tugas: Membuat Desain Kemasan dengan menggunakan bentuk kubus menggunakan template**

Dibawah ini adalah pola kemasan kubus yang kerap menjadi dasar desain kemasan yang beredar luas di pasaran. Untuk memahami bagaimana kemasan dibuat, cetaklah *template* ini dan susun hingga menjadi kemasan utuh.



- Bentuk apa yang kamu temukan dari templat ini?
- Produk kerajinan apa saja yang bisa menggunakan kemasan ini?
- Label maupun grafik visual apa saja yang bisa digunakan untuk menghias kemasan ini? Coba desain kemasan-mu sendiri!
- Cobalah memodifikasi template dasar ini dengan menambahkan ukuran panjang dan lebarnya sesuai dengan produk kerajinan kalian!

### Kegiatan 3: Pelabelan

- Guru memberikan teori pelabelan di depan kelas dengan bantuan presentasi maupun gambar contoh label di pasaran
- Label yang melekat pada produk harus memiliki logo dan keterangan cara perawatan
- Label yang berada dalam kemasan harus memiliki poin-poin seperti: identitas produk, logo, nama/ edisi, Informasi, nama dan alamat, ukuran, komposisi atau bahan yang digunakan dalam pembuatan produk (selengkapnya, lihat kembali pada sub bab pelabelan dalam materi pokok)

Contoh pelabelan merek dagang pada produk:



**Gambar 3.7.** Contoh Pelabelan merek dagang karya Alyce Blossom Heart Quilts

Sumber: [blossomheartquilts.com/](http://blossomheartquilts.com/) Alyce, 2018

Contoh pelabelan merek dagang pada kemasan:



Gambar 3.8. Contoh Pelabelan kemasan oleh Kemayu and Co

Sumber: Instagram/kemayuandco, 2022

#### Kegiatan 4: Prototipe dan Bentuk Final Kemasan

- Guru menjelaskan teori tentang prototipe dan kemasan
- Guru menyampaikan tujuan kegiatan dan hasil yang diharapkan, yaitu prototipe dan kemasan
- Peserta didik menyelesaikan sketsa, lalu membuat prototipe. Setidaknya sudah diproduksi menggunakan bahan dan desain yang sama seperti produk final, namun dengan jumlah yang sedikit.
- Disarankan membuat beberapa alternatif dengan bahan yang berbeda sehingga peserta didik bisa membandingkan dan mendapatkan pengalaman yang lebih.
- Melakukan uji coba ketahanan kemasan, maupun survei kepada target pasar untuk menentukan apakah kemasan tersebut menarik atau tidak.
- Setelah masa uji coba dan survei, peserta didik bisa memutuskan untuk tetap menggunakan desain semula atau merubah desain kemasan.

- Guru melakukan uji coba prototipe, pengawasan mutu, memberi masukan, melakukan revisi. Tahap berikutnya, peserta didik diminta untuk membuat produk kemasan final.
- Guru perlu mengingatkan peserta didik untuk menghitung biaya produksi kemasan karena akan berdampak pada harga jual.



**Gambar 3.9.** Contoh dokumentasi bentuk final Pengemasan produk, karya Kemayu and Co  
 Sumber: : Instagram.com/kemayuandco, 2022

### c. Kegiatan Akhir

Berisi serangkaian kegiatan yang dapat dilakukan untuk memberi pengayaan tambahan seputar pengemasan karya produksi kerajinan yang dapat tampil baik di masyarakat.

#### Fotografi Produk

- Peserta didik membuat pengaturan foto produk kerajinan beserta prototipe dan bentuk final pengemasan yang telah dibuat.

- Peserta didik diharapkan bekerja sama dengan teman lain yang memiliki kamera maupun kemampuan fotografi yang baik.
- Guru membantu peserta didik untuk mencari materi panduan teknik fotografi dari buku, sosial media, maupun kursus kilat fotografi di internet
- Peserta didik dapat berbagi peran menjadi fotografer maupun model untuk menunjang kejelasan nilai fungsional produk.

### **Gallery Walk/ Kunjungan galeri**

- Peserta didik mengumpulkan hasil produk dan kemasan yang telah mereka rancang dalam pameran kecil di kelas.
- Produk dan kemasan dipajang secara berbaris di atas meja dan minta rekan sekelas untuk memberikan masukan dalam sebuah kertas.
- Setiap peserta didik bisa memilih beberapa karya untuk diamati dan diberi respon, setidaknya tiga produk kemasan. Kegiatan ini merupakan bentuk apresiasi perjalanan belajar rekan sekelasnya sekaligus menjadi cara untuk menjalin keakraban.
- Ajak kelas untuk berdiskusi tentang apa yang mereka dapatkan dari apresiasi tersebut.

### **Evaluasi**

Minta peserta didik menyampaikan terlebih dahulu mengenai jalannya pembelajaran pada unit ini. Minta mereka merumuskan kesulitan yang ditemukan beserta upaya pemecahannya. Sampaikan hasil pencapaian umum peserta didik mengenai manajemen waktu, efektivitas kerja mereka selama mendesain, serta arahan tentang kemungkinan bertemu masalah yang sama di kemudian hari.

Ingatkan mereka agar fokus pada target dan mengkondisikan kelas sebagai tempat belajar yang kondusif.



## Assesmen

### Asesmen Diagnostik

Pada tahap persiapan kelas dan diskusi, guru menilai kemampuan peserta didik pada awal kegiatan pembelajaran dengan mengadakan diskusi dan pertanyaan pemantik, dengan menerima umpan balik dari peserta didik.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Peserta didik mampu menjelaskan fungsi kemasan		
Peserta didik dapat menjelaskan tujuan pelebelan produk kerajinan		
Peserta didik mampu menjelaskan fungsi membuat foto produk		
Peserta didik mampu memahami tujuan pembuatan prototype		
Peserta didik dapat menjelaskan tahapan membuat logo		

Jika lebih banyak kolom terisi dengan “ya” maka guru dapat melanjutkan kegiatan inti, jika tidak maka guru dianjurkan untuk mereview pembahasan dan menanyakan lagi ke peserta didik tentang pokok materi yang kurang dimengerti dan dicerna oleh peserta didik.

### Asesmen Formatif

Guru menilai kemampuan peserta didik saat melaksanakan kegiatan dengan menilai kedua aspek dari mulai proses hingga hasil akhir dengan merata, adil, dan tepat. Penilaian ini bertujuan mengetahui peserta didik yang mengupayakan usaha terbaik secara mandiri tetap dapat mendapatkan nilai maksimal meski hasil akhirnya kurang sesuai dengan proses perencanaan awal.



## Asesmen Kegiatan 1: Desain Logo

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"><li>Mampu mengkomunikasikan desain logo sesuai citra perusahaan dengan baik, relevan, mudah diingat dan dikenali</li><li>Mampu mengolah elemen gambar dan huruf dengan baik</li></ul>	81-100	Baik
<ul style="list-style-type: none"><li>Cukup mampu mengkomunikasikan desain logo sesuai citra perusahaan dengan baik, relevan, mudah diingat dan dikenali</li><li>Cukup mampu mengolah elemen gambar dan huruf dengan baik</li></ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"><li>Kurang mampu mengkomunikasikan desain logo sesuai citra perusahaan dengan baik, relevan, mudah diingat dan dikenali</li><li>Kurang mampu mengolah elemen gambar dan huruf dengan baik</li></ul>	60 - 70	Kurang

## Asesmen Kegiatan 2: Desain Kemasan

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"><li>Mampu memahami konsep pembuatan kemasan dengan baik</li><li>mampu mengeksplorasi sumber daya alam dan sumber daya manusia di lingkungan sekitar, sebagai pendukung desain kemasan dengan baik</li><li>mampu membuat desain kemasan sesuai dengan kebutuhan pangsa pasar dengan baik</li><li>Desain kemasan menampilkan tema, karakter, dan informasi produk kerajinan secara lengkap</li></ul>	81-100	Baik

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cukup mampu memahami konsep pembuatan kemasan</li> <li>• Cukup mampu mengeksplorasi sumber daya alam dan sumber daya manusia di lingkungan sekitar, sebagai pendukung desain kemasan dengan baik</li> <li>• Cukup mampu membuat desain kemasan sesuai dengan kebutuhan pangsa pasar dengan</li> <li>• Desain kemasan cukup menampilkan tema, karakter, dan informasi produk kerajinan</li> </ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang mampu memahami konsep pembuatan kemasan</li> <li>• Kurang mampu mengeksplorasi sumber daya alam dan sumber daya manusia di lingkungan sekitar, sebagai pendukung desain kemasan dengan baik</li> <li>• Kurang Cukup mampu membuat desain kemasan sesuai dengan kebutuhan pangsa pasar dengan baik</li> <li>• Desain kemasan kurang menampilkan tema, karakter, dan informasi produk kerajinan secara lengkap</li> </ul>	60 - 70	Kurang

### Asesmen Kegiatan 3: Pelabelan

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat label dengan mencantumkan bahan yang digunakan dalam produk kerajinan secara lengkap</li> <li>• Menentukan jumlah, netto, ukuran atau satuan produk kerajinan dengan rinci</li> <li>• Mencantumkan alamat pabrik atau tempat produksi dibuat dengan lengkap</li> <li>• Memperhatikan nilai estetika dengan tepat</li> </ul>	81-100	Baik



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat label dengan mencantumkan bahan yang digunakan dalam produk kerajinan dengan cukup lengkap</li> <li>• Menentukan jumlah, netto, ukuran atau satuan produk kerajinan dengan cukup rinci</li> <li>• Mencantumkan alamat pabrik atau tempat produksi dibuat dengan cukup lengkap</li> <li>• Cukup memperhatikan nilai estetika dengan tepat</li> </ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang mencantumkan bahan yang digunakan dalam produk kerajinan secara lengkap</li> <li>• Menentukan jumlah, netto, ukuran atau satuan produk kerajinan dengan kurang rinci</li> <li>• Mencantumkan alamat pabrik atau tempat produksi dibuat dengan kurang lengkap</li> <li>• Kurang memperhatikan nilai estetika dengan tepat</li> </ul>	60 - 70	Kurang

#### Asesmen Kegiatan 4: Prototipe dan Bentuk Final Kemasan

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menghasilkan prototype dan kemasan sesuai dengan target awal desain dan perencanaan</li> <li>• Prototype kemasan mengandung inovasi dan/ atau pengembangan yang original dan otentik</li> <li>• Mampu memaksimalkan pembuat prototipe menggunakan sumber daya alam dan sumber daya manusia yang didapat dari lingkungan sekitar</li> </ul>	81-100	Baik

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cukup mampu menghasilkan prototype dan kemasan sesuai dengan target awal desain dan perencanaan</li> <li>• Prototype kemasan cukup mengandung inovasi dan/atau pengembangan yang original dan otentik</li> <li>• Cukup mampu memaksimalkan pembuat prototipe menggunakan sumber daya alam dan sumber daya manusia yang didapat dari lingkungan sekitar</li> </ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang mampu menghasilkan prototype dan kemasan sesuai dengan target awal desain dan perencanaan</li> <li>• Prototype kemasan kurang mengandung inovasi dan/atau pengembangan yang original dan otentik</li> <li>• Kurang mampu memaksimalkan pembuat prototipe menggunakan sumber daya alam dan sumber daya manusia yang didapat dari lingkungan sekitar</li> </ul>	60 - 70	Kurang

### Asesmen Sumatif

Dilaksanakan setelah pembelajaran pada unit 2 selesai. Asesmen ini berfungsi sebagai media reflektif guru untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran sehingga di masa depan jika pembelajaran pada unit 1 ini diadaptasi kembali diharapkan dapat lebih baik dari yang sebelumnya.

Prosentase capaian pembelajaran	Deskripsi Kriteria Capaian Pembelajaran
100% - 90%	Sangat memenuhi capaian pembelajaran
89% - 70%	Cukup memenuhi capaian pembelajaran
69% - 50%	kurang memenuhi capaian pembelajaran
49% - 30%	Tidak memenuhi capaian pembelajaran
29% - 0%	Sangat tidak memenuhi capaian pembelajaran





## Tindak Lanjut

- Guru menilai hasil desain logo produk kerajinan yang telah di buat peserta didik
- Guru menilai hasil desain kemasan produk kerajinan yang telah di peserta didik Guru menilai hasil desain pelabelan produk kerajinan yang telah di buat peserta didik
- Guru menilai hasil moodboard produk kerajinan yang telah dibuat peserta didik
- Guru menilai hasil prototype produk kerajinan yang telah dibuat peserta didik Peserta didik melakukan penilaian diri dan penilaian antar teman



## Refleksi Guru

Pada tahap ini guru di harapkan melaksanakan refleksi pengajaran di kelas dengan menjawab beberapa contoh pertanyaan refleksi sebagai berikut :

- Bagaimana pemahaman murid terhadap materi?
- Bagaimana kondisi kelas selama kegiatan berjalan?
- Kesulitan atau kendala apa yang dialami murid dalam menguasai keterampilan ini?
- Perbaiki apakah yang bisa saya lakukan untuk kedepannya?



## Profil Perajin:



**Gambar 3.10.** Kamara beserta karya-karya fotografi produknya

Sumber: Behance/ Kamara Studio and Labs, 2022

## Kamara Studio and Labs dan Jasa Fotografi Produk

### Bagaimana awal konsep berdirinya Kamara sampai jadi seperti saat ini?

Awal mendirikan bisnis ini, kami berangkat sebagai Kamara Living yang menyediakan produk *home décor*.

Lalu kami mengembangkan Kamara jadi jasa kreatif sesuai latar belakang kami dan terbentuklah Kamara *Visual Agency* untuk memberikan jasa foto dan video produk.

Melihat peluang yang ada, kami menambah jasa konsultasi kreatif dari pengembangan ide, produksi, pemasaran, *report*, *strategic* dan *analitic* sehingga sampailah kami menjadi Kamara Digital Marketing Agency atau Kamara Labs yang sekarang ini.

### Apa saja tahapan dan proses kreatif tim Kamara Labs?

Biasanya klien sudah ada brief kasar tentang keinginan dan kebutuhan mereka. Tapi sebenarnya, ada *dua* tipe klien; *satu*, mereka yang sudah mengenal brandnya dengan baik, dan *dua*, yang belum mengenal position bisnisnya.

Nah, dari situ kami punya dua sistem kerja berbeda, saat mengerjakan permintaan tipe klien pertama, tugas kami adalah mengembangkan agar idenya realistis dan tidak menyimpang dari *brand identity*-nya. Dalam mengerjakan permintaan dari tipe klien kedua, kami berikan dua alternatif konsep dari kami dan

yang sesuai selera klien setelah proses diskusi-analisis oleh tim kreatif tentang pilihan warna dan referensi produk yang di *moodboard* dan *shootlist*.

### Software apa saja yang digunakan Kamara dalam mengolah image?

Photoshop, karena produk jasa kami adalah visual jadi pekerjaan kita adalah mengolah aset visual menjadi lebih realistis dan memikat. Kita pakai Adobe Illustrator untuk menambah elemen *visual* tambahan. Kadang memanfaatkan teknologi digital *Canva* untuk mempermudah kerja tim kreatif dan promosi dalam mengedit teks karena semua bisa mengaksesnya.

### Prinsip dan motivasi apa yang digunakan Kamara untuk melakukan kerja kreatif?

Prinsipnya adalah gimana caranya agar suatu produk yang biasa aja bisa tampil menarik tanpa meninggalkan esensinya. suhu tinggi.

### Dari mana Kalian mendapat info tren terkini dan inspirasi kreatif?

Behance, Pinterest, seniman dan desainer yang nggak melulu soal foto produk jadi ada siklus inspirasinya.

Kadang inspirasi-inspirasi itu juga kami dapat dari lingkungan sekitar kita seperti: klien kami sendiri atau saat pergi ke tempat-tempat baru yang random. Disitu kadang kita menemukan hal potensial untuk jadi elemen estetik di foto produk.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan  
Untuk SMA/MA Kelas XI

Penulis : Dessy Rachma Waryanti, dkk.

ISBN : 978-602-427-954-7 (jil.2)



UNIT

4

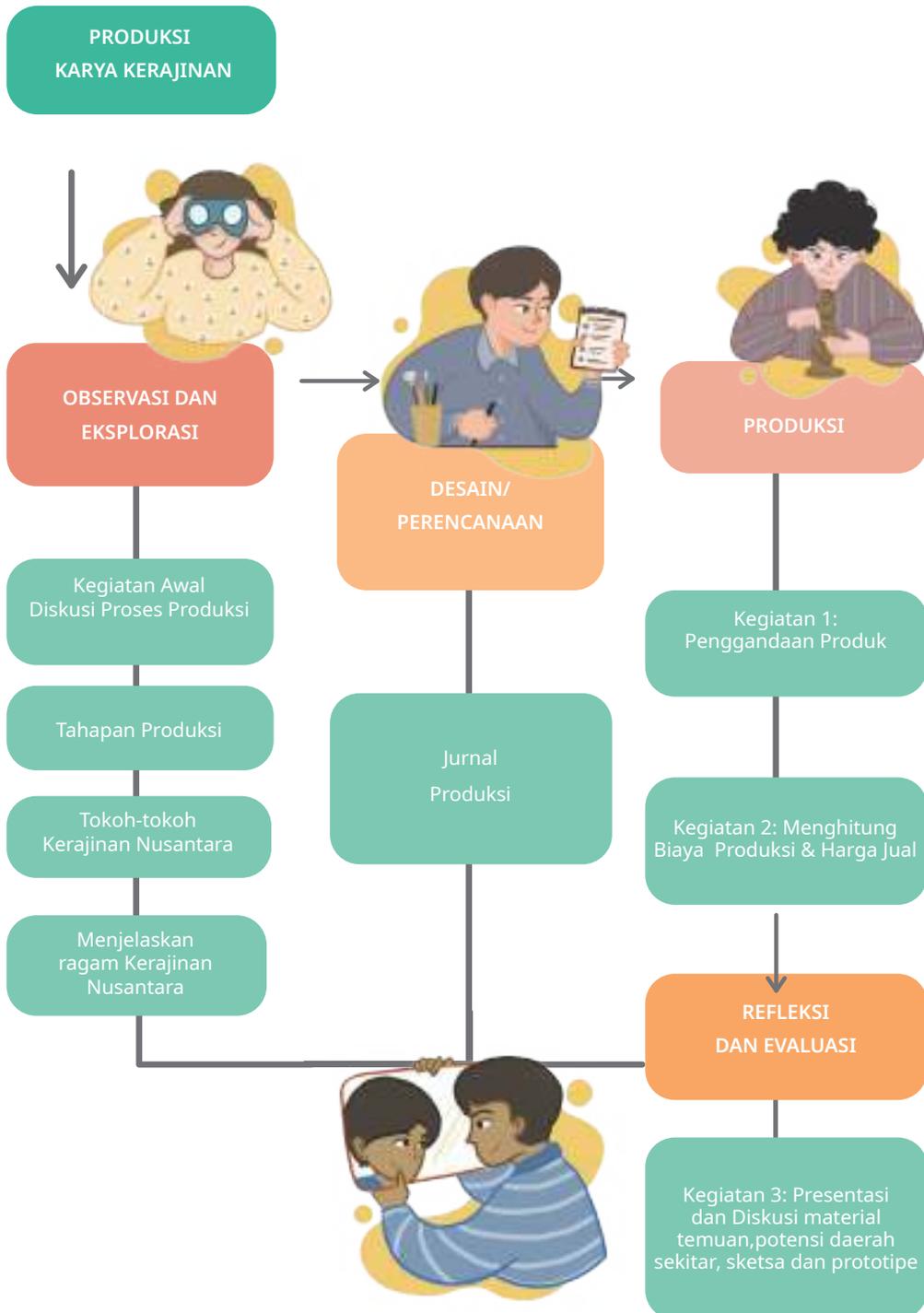
# Produksi Karya Kerajinan Komersil

“Apa yang membuat produk diterima dan digemari masyarakat?”





## Peta Materi





## Tujuan Pembelajaran

Observasi dan Eksplorasi	F.1.	Menjelaskan konsep Seni Kerajinan Nusantara atau Mancanegara
	F.7.	Menganalisis permasalahan di lingkungan sekitar
Desain/ Perencanaan	F.10.	Merencanakan tahapan ciptaan
Produksi	F.15	Membuat karya produk kerajinan
	F.17	Mengkalkulasi biaya
Refleksi dan Evaluasi	F.20	Memberi pertimbangan umpan balik terhadap karya peserta didik lain



## Penerapan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen
<b>Berkebhinekaan Global</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menganalisis dan mengevaluasi penalaran.</li><li>• Merefleksikan dan mengevaluasi pemikirannya sendiri.</li></ul>
<b>Bernalar Kritis</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal</li><li>• Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan</li></ul>
<b>Kreatif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kolaborasi</li><li>• Kepedulian</li><li>• Berbagi</li></ul>





## A. Deskripsi Unit

Unit 4 merupakan pembelajaran yang mensimulasikan kegiatan wirausaha dalam rangkaian produksi. Pada unit ini peserta didik diharap telah memiliki konsep final terhadap bentuk dan dekorasi produk serta siap melaksanakan proses memperbanyak produk, menghitung biaya produksi, menentukan keuntungan dan harga jual yang tepat. Pada unit 1, 2, dan 3, kegiatan pembelajaran terfokus pada rangkaian ciptaan ide hingga finalisasi prototipe karya dan kemasan. Oleh karena itu, kegiatan unit ini dimaksimalkan untuk mengolah kembali hasil-hasil dari unit sebelumnya sebagai kegiatan produksi pasar.

Pembelajaran di unit ini memiliki harapan agar peserta didik dapat memiliki sensitivitas terhadap lingkungan sekitar untuk mengamati potensi sumber daya alam dan manusia untuk kepentingan produksi kerajinan. Praktisi kerajinan dapat diundang untuk mengajarkan metode pengolahan bahan dari perspektif ahli/pakarnya. Hal ini diharapkan agar peserta didik dapat memiliki pengetahuan praktikal dari pelaku seni kerajinan yang ada di sekitarnya. Saat guru melaksanakan pendampingan proyek, guru dapat mengawasi apakah peserta didik dapat menyerap pengetahuan yang diberikan oleh praktisi yang dihadirkan di dalam kelas.

Guru dapat menggunakan model pembelajaran berbasis proyek secara kolaboratif bersama guru mata pelajaran ekonomi. Pembahasan dalam pembelajaran ini berisi kegiatan praktikal-perencanaan yang meliputi tampilan nuansa identitas esensial lokalitas yang kuat dan berkarakter dalam produk kerajinan. Melalui pembelajaran unit ini peserta didik dapat memahami dan melaksanakan proses produksi secara menyeluruh. Kompetensi peserta didik dalam akhir unit dapat dinilai dari partisipasi dan hasil reproduksi kemasan. Asesmen dilakukan secara deskriptif dan numerik dengan panduan di rubrik penilaian.





## B. Informasi untuk Guru

Materi yang disajikan pada unit ini merupakan pertimbangan penulis. Guru bisa memilih, memodifikasi, maupun menggabungkan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas.

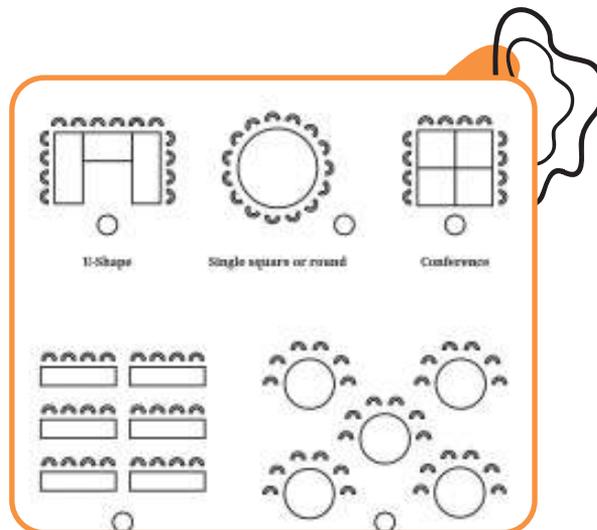
### 1. Pengaturan Peserta Didik

Guru dapat mengatur kegiatan dengan cara berikut ini;

- Kegiatan Individu  
Peserta didik diharapkan bertanggung jawab dalam pembuatan produk individu, disiplin pada ketepatan waktu yang sudah dibuat, dan menjaga disiplin diri.
- Kegiatan Kelompok  
Dorong peserta didik untuk saling membantu pada proses pembuatan produk. Atur arah duduk, tempatkan peserta didik dengan kemampuan tinggi secara acak agar bisa membantu yang lain.

### 2. Penataan Kelas

Unit 2 memiliki banyak porsi untuk pembelajaran berbasis proyek sehingga penataan kelas diutamakan dalam bentuk kelompok, tatap muka maupun konferensi untuk mengakomodir kegiatan siswa yang membutuhkan permukaan luas untuk bekerja proyek.



### 3. Sumber Belajar dan Sarana Prasarana

Untuk mengoptimalkan pembelajaran ini, guru membutuhkan sarana dan prasarana seperti;

- Ruang kelas maupun studio untuk diskusi, pemaparan, serta pembuatan produk
- Meja workshop untuk membuat karya visual
- Peralatan produksi kerajinan
- Contoh gambar produk kerajinan
- Komputer/laptop dengan koneksi internet
- Video tutorial pembuatan produk kerajinan
- Buku jurnal catatan perkembangan peserta didik

### 4. Metode

Cara yang dilakukan guru untuk mengukur ketercapaian target belajar bisa dilakukan sebagai berikut;

- Moodboard & Jurnal Visual  
Hasil moodboard dan jurnal visual bisa menjadi pertimbangan untuk melihat potensi serta kemampuan peserta didik dalam berproses kreatif
- Riset  
Aktivitas dilakukan saat peserta didik mencari informasi dan tutorial untuk membantu mereka dalam pembuatan produk individu.
- Demonstrasi  
Guru membantu melakukan simulasi pengolahan alat maupun bahan sehingga murid bisa memahami proses produksi dengan gamblang.
- Kunjung karya (*Gallery walk*)  
Peserta didik saling melihat dan mengobservasi karya kerajinan rekan-rekan lain, mengajukan pertanyaan, maupun memberikan kritik dan saran yang membangun.
- Presentasi  
Peserta didik menyajikan hasil diskusi, investigasi, maupun proses belajar mereka kepada guru dan kelas untuk mendapatkan respon dan apresiasi

## 5. Interaksi dengan Orang Tua

Peran orang tua dalam unit ini dapat disarankan sebagai berikut;

- Memberikan sarana teknologi seperti gawai, komputer, maupun laptop untuk melakukan pembelajaran berbasis riset
- Menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan produk
- Orang tua mengecek dan memotivasi tugas peserta didik agar disiplin dalam pengerjaan dan pengumpulan tugas



### C. Model Pembelajaran

Dalam kegiatan unit 4, strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah model Pembelajaran Berbasis Proyek. Selain hasil akhir, guru juga perlu memperhatikan proses pembuatan produk yang diupayakan peserta didik. Peran guru sebagai konsultan ahli yang mengawasi jalannya proyek dalam menghasilkan produk. Tidak hanya memantau jalannya kegiatan namun memperhatikan dan memberi masukan atas permasalahan yang muncul dan sukar untuk dipecahkan peserta didik.

Langkah-langkah strategi pembelajaran pada unit 4 disesuaikan dengan model pembelajaran Pembelajaran Berbasis Proyek antara lain adalah: diskusi inkuiri, perencanaan dan penjadwalan, pengawasan proyek, penilaian, dan evaluasi bersama.

Penyesuaian model Pembelajaran Berbasis Proyek kontekstual dalam kegiatan pembelajaran unit 4 adalah sebagai berikut:

#### *Diskusi Inkuiri*



Berisi kegiatan diskusi untuk merumuskan masalah teknis yang kerap timbul dalam tahapan pembuatan dan penyempurnaan produk. Peserta didik berusaha memecahkan bersama dengan memberikan pengetahuan saling silang dari yang mungkin pernah mereka kerjakan seperti contoh;

- cat jika tidak dikasih primer akan cepat mengelupas
- resin harus dituang pelan agar tidak bergelembung,
- menjemur produk yang dicat tidak boleh terkena matahari langsung



Kegiatan ini akan melatih peserta didik untuk mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila yakni: mampu berfikir kritis dalam aspek analisa kebutuhan alat dan bahan serta permasalahan yang kerap muncul dalam proses berkarya untuk menemukan tindakan-tindakan preventif berdasar yang pernah mereka lakukan sendiri atau melihat proses secara langsung. Peran guru dalam kegiatan ini menjadi fasilitator untuk memberikan pengetahuan yang benar dengan menampilkan video proses penyempurnaan produk dan solusi atas masalah produksi.

### Perencanaan dan Penjadwalan



Kegiatan ini memposisikan guru untuk memastikan semua murid mengetahui prosedur pembuatan / alur kerja. Guru dapat membantu murid mengumpulkan dan menyaring referensi atau tutorial kegiatan berkarya yang tersebar di internet maupun di buku-buku kerajinan populer. Pengaturan kelas dapat diatur untuk mengembangkan gotong royong dan kebersihan bersama.

Seluruh rangkaian kegiatan tersebut menghasilkan ketepatan waktu, jadwal kerja, perkiraan waktu pembuatan, dan batas waktu suatu produk harus diselesaikan. Kegiatan ini dapat melatih peserta didik sesuai Profil Pelajar Pancasila beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia untuk bertanggung jawab dan disiplin terhadap keputusan yang diambil.

### Pengawasan Proyek



Kegiatan ini menekankan peserta didik untuk membuat proyek di kelas agar dapat diawasi dan dibantu guru. Untuk melaporkan kegiatan dan prosesnya, peserta didik dapat membuat jurnal dan dokumentasi atas proses penciptaan karyanya. Peran guru adalah mengawasi dan mencatat masalah yang muncul, membiarkan peserta didik menemukan solusinya sendiri kemudian mendiskusikan hal tersebut

di akhir kegiatan. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator ahli diharapkan selalu memberikan masukan selama proses. Kegiatan ini mengimplementasikan sikap kreatif dari salah satu Profil Pelajar Pancasila karena membuat peserta didik mengupayakan perwujudan suatu karya seni serta bertanggung jawab atas tindakannya.

### Penilaian dan Evaluasi Bersama

Kegiatan ini dilaksanakan sebagai penutup kegiatan unit 4 untuk meninjau hasil yang ditunjukkan peserta didik. Hasil akhir dan cara peserta didik menceritakan semua proses akan memunculkan nilai tanggung jawab, konsistensi serta keseriusan dalam menciptakan karya. Bentuk kegiatan akhir ini dapat bersifat talkshow interaktif yang memperbolehkan sesama peserta didik untuk memberikan saran dan kritik yang berguna untuk pengembangan peserta didik.





## D. Materi Pokok

### Konsep Wirausaha Kerajinan

Berwirausaha berarti berperan sebagai pemimpin baik bagi dirinya sendiri dan orang lain yang diajak bekerja sama. Hal tersebut akan semakin terasa jika usaha yang dijalankan semakin berkembang seiring dengan meluasnya pasar. Berwirausaha membutuhkan kemampuan mempelajari situasi dan kondisi internal maupun eksternal.

Guru perlu menjelaskan kepada peserta didik bahwa seorang wirausaha yang baik adalah mereka yang tak hanya mampu mengelola sirkulasi usaha, tetapi juga mensejahterakan lingkungan sekitarnya. Salah satu aksi mensejahterakan lingkungan sekitar adalah membuka lapangan pekerjaan maupun mengelola limbah dengan baik.

Menjadi wirausaha kerajinan memerlukan kepekaan visual dan sosial untuk mengkombinasikan potensi yang ada di lingkungan sekitar dengan inovasi modern. Memproduksi karya kerajinan berarti juga melaksanakan proses mengemas suatu identitas budaya dan menyajikannya dalam sirkulasi ekonomi. Perajin yang baik dapat menempatkan kearifan lokal dengan bijak tanpa meninggalkan nilai-nilai esensialnya. Selain itu dapat menjadikan identitas kelokalan semakin dikenal luas dan global.



Gambar 4.1. Pemanfaatan limbah pipa sebagai bahan kerajinan

Sumber: Kemdikbud/Lu'lu'ul Fauziah, 2022

## Alat Produksi Kerajinan

Alat produksi merupakan temuan alat yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu barang. Kehadiran Teknologi modern untuk mempermudah pekerjaan manusia, meminimalisir kesalahan dan meningkatkan produktivitas. Di bidang produksi kerajinan, alat-alat teknologi yang sering digunakan antara lain adalah: mesin pemotong kayu, mesin pemintal benang, mesin cetak digital dan lain-lain.

Produk kerajinan banyak dihasilkan dengan metode tradisional sesuai dengan lokalitas yang ada di masyarakat tempat kerajinan tersebut diwariskan secara turun temurun mulai dari alat, bahan, dan caranya. Hal ini memiliki dua sisi perspektif berbeda, di satu sisi jika kerajinan daerah diproduksi masih dengan cara yang tradisional maka nilai-nilai lokalitas tentu dapat terjaga dengan baik, namun jumlah produksinya pasti akan sangat terbatas. Para perajin modern telah banyak menggunakan teknologi produksi untuk mempercepat salah satu proses kegiatannya. Meski demikian, ide awal dan keunikan sebuah produk kerajinan tetap berada di tangan perajin itu sendiri.



**Gambar 4.2.** Contoh alat produksi yang digunakan untuk kerajinan anyaman

Sumber: [instagram.com/yourdreamweaver](https://www.instagram.com/yourdreamweaver), 2021



## Proses Penggandaan Produk

Proses penggandaan produk memerlukan konsistensi agar barang yang diproduksi dalam jumlah banyak memiliki skala kemiripan 100%. Secara tradisional seniman dan perajin melakukan proses penggandaan dengan mesin ataupun manual. Jika pengerjaan manual buatan tangan, hal yang perlu diperhatikan adalah tahapan produksi serta konsistensi selama pengerjaan. Hasil dari kegiatan penggandaan produk kemudian dicek ulang untuk mengetahui kesalahan yang mungkin terjadi selama proses produksi seperti perekatan, pengecatan dan pemotongan yang kurang rapi atau ukuran yang kurang tepat.



**Gambar 4.3.** Contoh penggandaan produk kerajinan buku jilid dengan sampul wastra Nusantara

Sumber: Instagram.com/vitarlenology, 2020

## Proses Pengandaan Produk

Pada dasarnya biaya produksi merupakan biaya-biaya yang dilakukan pada proses produksi wirausaha kerajinan meliputi:

1. Biaya Material Langsung: adalah biaya bahan baku yang digunakan untuk membuat produk.
2. Biaya Tenaga Kerja Langsung: upah, tunjangan, atau biaya asuransi para pegawai yang terlibat langsung dalam proses produksi barang.
3. Biaya tidak langsung (Factory Overhead): adalah biaya yang operasional selama proses produksi seperti tagihan listrik, bensin, asuransi karyawan, gaji petugas keamanan, transportasi, logistik, dan akomodasi.

Contoh Kasus:

Anda memiliki usaha batik cap yang setiap harinya membuat 25 lembar kain. Rincian biaya satuan produk untuk membuat 25 lembar kain tersebut adalah:

No.	Biaya		Harga Satuan	Jumlah	Total
1	Material Bahan	Mori	500,000	2 roll	1,000,000
		Lilin	40,000	5 kg	200,000
		Pewarna	20,000	5 buah	100,000
2	Tenaga Kerja	Harian	100,000	5 orang	500,000
3	Operasional	Listrik dan air (sarana prasarana)	4,500	12 jam	54,000
		Bensin (ongkos kirim)	15,000	10 liter	150,000
		Makan (Logistik)	15,000	5 orang	65,000
		Sopir antar (transportasi)	50,000	2 orang	100,000
		Foto Produk (publikasi)	300,000	1 orang	300,000
<b>Total</b>					2,615,000

Maka total biaya produksinya adalah: **2,615,000**

Setelah didapatkan total biaya produksi sebesar **Rp 2.615.000**

Setelah itu, peserta didik dapat menghitung biaya produksi untuk satuan produk kerajinan dengan cara berikut:

■ **Menghitung Harga produksi satuan:**

Total Biaya produksi : Jumlah produk yang dihasilkan

$$\text{Rp } 2.615.000 : 25 \text{ paket} = \text{Rp } 104,600$$

■ **Menghitung Harga Jual dari Biaya produksi**

Harga Produksi satuan + Mark Up (Keuntungan) = Harga Jual

Misalnya Anda menginginkan setiap paket produk kerajinan mendapat untung sebesar Rp 20.000, maka harga jual untuk satuan produk kerajinan adalah:

$$\text{Rp } 104,600 + \text{Rp } 30.000 = \text{Rp } 134.600/ \text{ produk kerajinan.}$$

Contoh di atas adalah cara menghitung harga jual dari biaya produksi yang sederhana. Cara menghitung harga jual berbeda-beda tergantung dari besar kecilnya skala bisnis yang dijalankan. Namun, cara hitung biaya produksi dan harga jual di atas cukup umum digunakan pada usaha jenis UMKM.





## E. Langkah-langkah Pembelajaran

### a. Kegiatan Awal: Diskusi Proses Produksi

- Peserta didik mendengarkan hasil evaluasi dari unit sebelumnya yang disampaikan oleh guru
- Kelas menyampaikan proses belajar dan prototipe mereka di unit sebelumnya
- Guru sebagai moderator mengarahkan peserta didik untuk melakukan diskusi seputar bagaimana tahapan produksi, pembagian waktu produksi, kesepakatan dalam menggunakan peralatan, serta aturan disiplin kerja.
- Guru memberikan arahan bagi peserta didik untuk memiliki jurnal produksi, dimana perancangan, penentuan bahan, pembelian, serta dokumentasi proses produksi disimpan dalam satu tempat khusus baik dengan Google Doc, Google Slide, maupun perangkat pencatat lainnya.

### b. Kegiatan Inti : Produksi karya kerajinan

Kegiatan inti memuat fokus kegiatan dalam proses produksi barang kerajinan, di antaranya penggandaan produk dan kemasan, menghitung biaya produksi dan kemasan, serta menentukan harga jual.

#### Kegiatan 1: Penggandaan Produk dan Kemasan

- Peserta didik sudah menentukan alat, bahan, serta memulai produksi dengan membuat prototipe.
- Peserta didik mulai membuat produk pilihan sesuai dengan perencanaan yang sudah mereka buat secara mandiri setelah prototipe disetujui guru.
- Peserta didik disarankan berkelompok sesuai dengan kategori bahan untuk mempermudah kolaborasi. Sebagai contoh, produk dengan bahan utama tekstil harap berkumpul di satu meja agar dapat berbagi alat, mendukung satu sama lain, dan memecahkan masalah yang timbul bersama dengan gotong royong.



- Pada setiap langkah pemilihan-pembelian bahan, memilih alat, hingga proses pembuatan, peserta didik harus mendokumentasikannya ke dalam buku catatan sebagai bukti proses belajar.
- Guru bertugas mengawasi proses, mencatat perkembangan siswa, memberikan masukan jika dibutuhkan, serta mendokumentasikan kegiatan. Bukti visual bisa mempermudah guru dalam menganalisa perkembangan individu serta bukti jalannya pembelajaran.

### **Kegiatan 2: Menghitung Biaya Produksi & Harga Jual Kerajinan**

- Kegiatan ini bisa dilakukan secara kolaboratif dengan mata pelajaran ekonomi.
- Guru memberikan panduan dengan membagikan lembar kerja panduan rumus menghitung harga, mendemonstrasikan cara perhitungan melalui contoh, lalu meminta peserta didik untuk mengisi dan menentukan harga akhir produk mereka masing-masing.
- Peserta didik dipandu oleh jurnal produksi menghitung biaya produksi di antaranya biaya bahan baku, biaya tenaga produksi (jika mereka menggunakan tenaga orang lain), serta biaya tidak langsung.
- Setelah mendapatkan biaya produksi, perhitungan bisa dilanjutkan dengan menentukan harga jual dengan mempertimbangkan biaya produksi per unit ditambah persentase keuntungan.
- Guru ekonomi dapat berkolaborasi untuk membantu mengecek hasil hitung di lembar kerja peserta didik.

### **c. Kegiatan Akhir : Presentasi dan Evaluasi**

- Presentasi  
Peserta didik mempresentasikan proses berkarya dan menunjukkan hasil produk kerajinan serta kemasan. Kelas memberikan tanggapan dan pertanyaan. Guru bertindak sebagai moderator. Guru bisa mengambil sampel beberapa murid dari bahan yang berbeda agar kelas memiliki pengetahuan mengenai alat, bahan, dan teknik yang beragam.

- **Penilaian dan Evaluasi Bersama**  
Minta kelas menyampaikan bagaimana jalannya pembelajaran dalam unit ini. Minta mereka merumuskan apa yang sulit dan bagaimana mereka memecahkan tantangan tersebut. Sampaikan hasil pencapaian umum peserta didik seperti bagaimana mereka memajemen waktu, bagaimana efektivitas kerja mereka selama bekerja, serta arahan mengenai bagaimana kedepan jika mereka menghadapi masalah yang sama. Ingatkan mereka untuk fokus pada target dan mengkondisikan kelas sebagai tempat belajar yang kondusif.



## Assesmen

### Asesmen Diagnostik

Pada tahap persiapan kelas dan diskusi, guru menilai kemampuan peserta didik pada awal kegiatan pembelajaran dengan mengadakan diskusi dan pertanyaan pemantik, dengan menerima umpan balik dari peserta didik.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Peserta didik dapat menjelaskan istilah istilah dalam kalkulasi biaya produksi		
Peserta didik mampu menjelaskan definisi proses produksi		
Peserta didik mengetahui cara penghitungan harga jual		
Peserta didik pernah membuat kalkulasi biaya produksi		
Peserta didik dapat membuat penghitungan biaya produksi		

Jika lebih banyak kolom terisi dengan “ya” maka guru dapat melanjutkan kegiatan inti, jika tidak maka guru dianjurkan untuk meninjau kembali pembahasan ke peserta didik tentang pokok materi yang kurang dimengerti oleh peserta didik.



### Asesmen Formatif

Guru menilai kemampuan peserta didik saat melaksanakan kegiatan dengan menilai kedua aspek dari mulai proses hingga hasil akhir dengan merata, adil, dan tepat. Penilaian ini bertujuan mengetahui peserta didik yang mengupayakan usaha-usaha terbaik secara mandiri tetap dapat mendapatkan nilai maksimal meski hasil akhirnya kurang sesuai dengan proses perencanaan awal.

#### Asesmen Kegiatan 1: Pengandaan Produk dan Kemasan

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
Mampu membuat ulang produk dan kemasan sesuai konsep dan prototipe pada awal perencanaan karya menjadi setidaknya 2 hingga 3 buah.	81-100	Baik
Cukup mampu membuat ulang produk dan kemasan sesuai konsep dan prototipe pada awal perencanaan karya menjadi setidaknya 2 hingga 3 buah.	71 - 80	Cukup
Kurang mampu membuat ulang produk dan kemasan sesuai konsep dan protitipe pada awal perencanaan karya menjadi setidaknya 2 hingga 3 buah.	60 - 70	Kurang

#### Asesmen Kegiatan 2: Menghitung Biaya Produksi & Harga Jual Kerajinan

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"><li>Mampu menetapkan biaya tetap produk dan kemasan dengan tepat</li><li>Mampu menetapkan biaya variabel produk dan kemasan dengan tepat</li><li>Mampu menghitung biaya keseluruhan produk dan kemasan dengan tepat</li><li>Mampu menghitung biaya marjinal produk dan kemasan dengan tepat</li><li>Mampu menghitung biaya produksi produk dan kemasan dengan tepat</li></ul>	81-100	Baik

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cukup mampu menetapkan biaya tetap produk dan kemasan dengan tepat</li> <li>• Cukup mampu menetapkan biaya variabel produk dan kemasan dengan tepat</li> <li>• Cukup mampu menghitung biaya keseluruhan produk dan kemasan dengan tepat</li> <li>• Cukup mampu menghitung biaya marjinal produk dan kemasan dengan tepat</li> <li>• Cukup mampu menghitung biaya produksi produk dan kemasan dengan tepat</li> </ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang mampu menetapkan biaya tetap produk dan kemasan dengan tepat</li> <li>• Kurang mampu menetapkan biaya variabel produk dan kemasan dengan tepat</li> <li>• Kurang mampu menghitung biaya keseluruhan produk dan kemasan dengan tepat</li> <li>• Kurang mampu menghitung biaya marjinal produk dan kemasan dengan tepat</li> <li>• Kurang mampu menghitung biaya produksi produk dan kemasan dengan tepat</li> </ul>	60 - 70	Kurang

Dilaksanakan setelah pembelajaran pada unit 2 selesai. Asesmen ini berfungsi sebagai media reflektif guru untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran sehingga di masa depan jika pembelajaran pada unit 1 ini diadaptasi kembali diharapkan dapat lebih baik dari yang sebelumnya.

Prosentase capaian pembelajaran	Deskripsi Kriteria Capaian Pembelajaran
100% - 90%	Sangat memenuhi capaian pembelajaran
89% - 70%	Cukup memenuhi capaian pembelajaran
69% - 50%	kurang memenuhi capaian pembelajaran
49% - 30%	Tidak memenuhi capaian pembelajaran
29% - 0%	Sangat tidak memenuhi capaian pembelajaran





## Tindak Lanjut

- Guru menilai hasil desain logo produk kerajinan yang telah di buat peserta didik
- Guru menilai hasil desain produk kerajinan yang telah dibuat peserta didik
- Guru menilai hasil capaian pembelajaran peserta didik
- Guru memberi tugas pada peserta didik untuk mencatat semua yang terjadi pada saat proses penelitian mandiri
- Guru memberi tugas pada peserta didik untuk mempersiapkan bahan materi unit selanjutnya



## Refleksi Guru

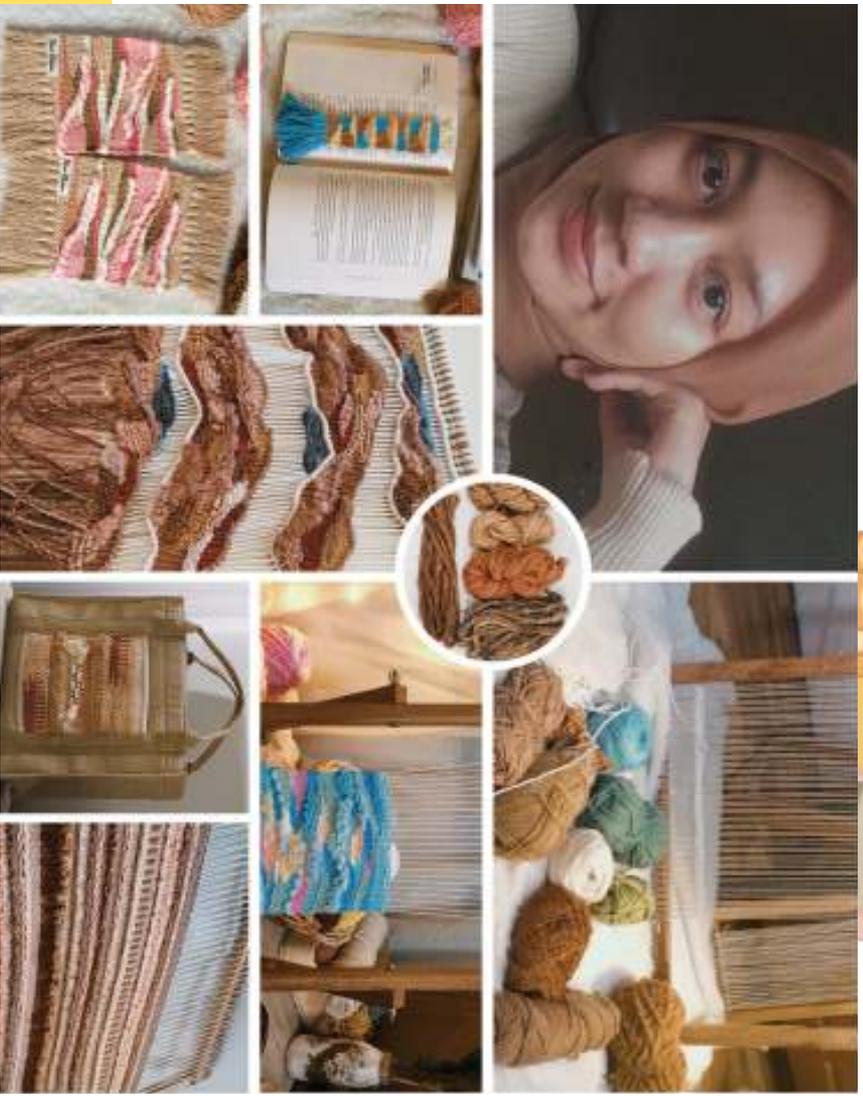
Pada tahap ini guru di harapkan melaksanakan refleksi pengajaran di kelas dengan menjawab beberapa contoh pertanyaan refleksi sebagai berikut :

- Bagaimana pemahaman murid terhadap materi?
- Bagaimana kondisi kelas selama kegiatan berjalan?
- Apakah peserta didik melakukan kegiatan sesuai dengan instruksi?
- Kesulitan atau kendala apa yang dialami murid dalam menguasai keterampilan ini?
- Perbaiki apakah yang bisa saya lakukan untuk kedepannya?





## Profil Perajin:



Gambar 4.4. Zahra dan karya-karya anyaman tekstilnya dengan label *Your Dream Weaver*

Sumber: [instagram.com/yourdreamweaver](https://www.instagram.com/yourdreamweaver), 2021-2022

## Zahra dan Tenun Tekstil



### **Bagaimana awal tertarik mendalami kerajinan weaving (anyam) ini?**

Awalnya saya memang menyukai kerajinan untuk dekor salah satunya hiasan dinding. Nah, saat melihat tenunan rasanya senang karena sepertinya menyenangkan dan bisa dieksplorasi secara beragam. Lalu, di tahun 2017 didorong rasa penasaran saya melihat tutorial-tutorial di Youtube lalu coba-coba buat alat sendiri dan beberapa hiasan dinding. Dari situ tahu kalau hasil tenun itu bisa dibikin bermacam-macam hasil selain hiasan dinding yaitu bisa dibikin tas, tatakan gelas dan buku gitu..

### **Bagaimana cerita awal usaha ini berkembang sampai sekarang?**

Di tahun 2019 saya coba bikin Instagram untuk seru-seruan merekam perjalanan menenun, kemudian ada temen yang minta dibuatkan weaving di totebag dan ternyata banyak yang suka dan mulailah berjualan karya tenun tersebut.

### **Siapa seniman inspirasi anda?**

Misao Jo dari Jepang dengan Saori Loomnya. Setelah saya telusuri, prinsipnya dia sama seperti saya bahwa menenun adalah sarana ekspresi diri untuk berkreasi sebebaskan dan kesalahan itu adalah keunikan yang indah.

### **Bagaimana anda memasarkan produk anda?**

Dari video-video proses pembuatan yang saya unggah di Instagram banyak membuat orang-orang bertanya “sedang bikin apa?”. Orang-orang senang dengan prosesnya dan memahami bahwa ternyata weaving itu nggak gampang dan harus dimasukin satu-satu. Dari video tersebut membuat orang memahami proses pembuatan produk kerajinan.

### **Darimana orang-orang dapat membeli produk anda?**

Bisa melalui marketplace dan comission atau pesanan khusus.

### **Apakah warna utama pilihan Anda dalam berkarya?**

Saya sangat menyukai kelompok warna earth-tone, jadi warna-warna coklat, pastel, putih, dan krem lebih banyak saya gunakan dibanding warna yang lain.

### **Apa saja tahapan anda dalam membuat kerajinan ini?**

Saya lebih banyak melakukannya secara spontan dan intuitif, dimulai dari membuat palet warna dengan memilih benang dan jenis benangnya lalu eksplorasi langsung di depan alat loom-nya itu.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan  
Untuk SMA/MA Kelas XI

Penulis : Dessy Rachma Waryanti, dkk.  
ISBN : 978-602-427-954-7 (jil.2)



UNIT  
5

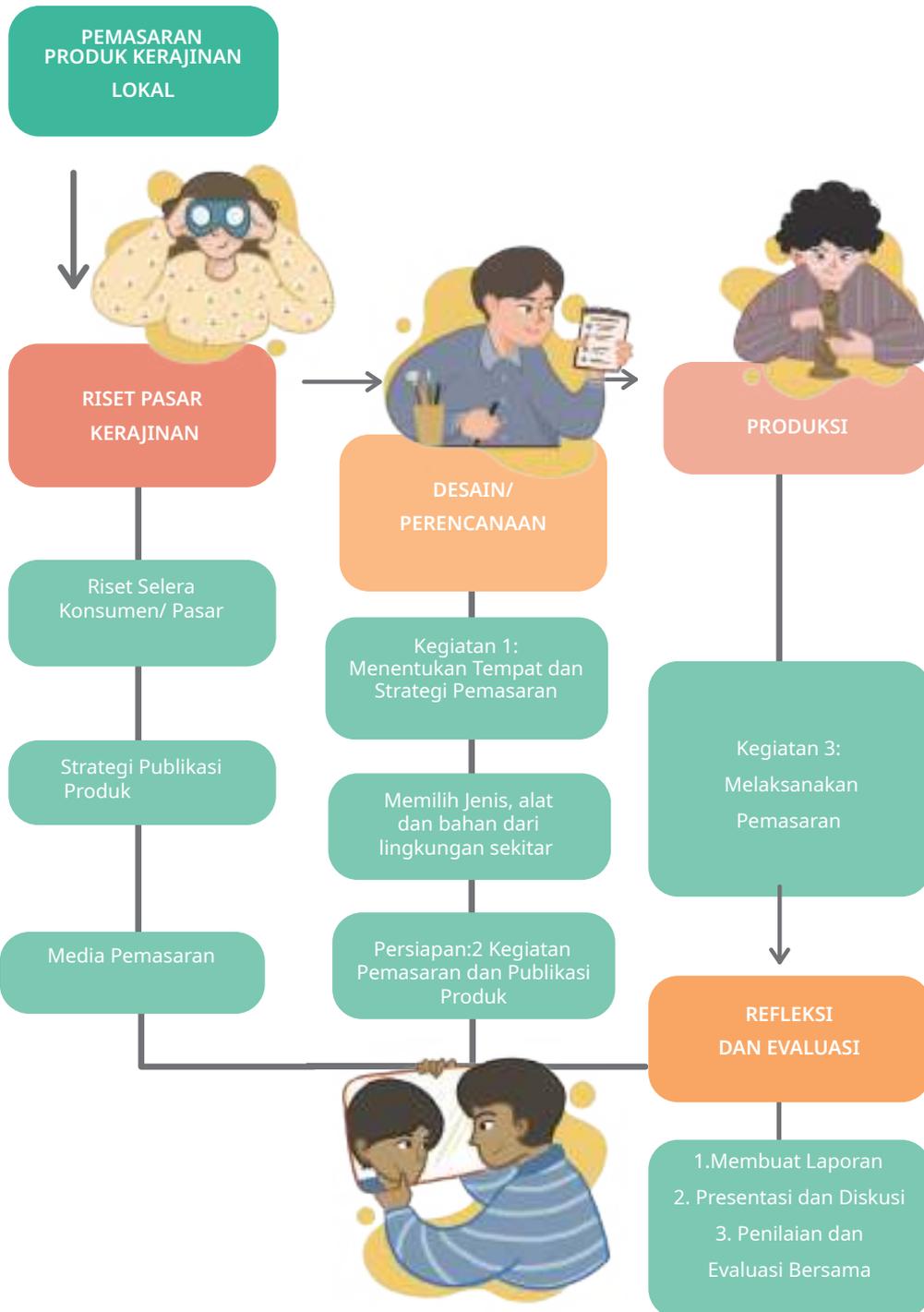
# Pemasaran Produk Kerajinan Lokal

“Strategi pemasaran apa yang cocok untuk  
kerajinan yang saya buat?”





## Peta Materi





## Tujuan Pembelajaran

Observasi dan Eksplorasi	F.1	Menggali informasi tentang perajin, karya dan industri kerajinan
	F.2	Mencatat sumber daya di lingkungan sekitar
	F.5	Mengamati nilai artistik yang terdapat di sumber daya
Desain/ Perencanaan	F.9	Menggunakan referensi sebagai inspirasi berkarya
Produksi	F.19	Menentukan strategi pemasaran
		Menjelaskan konsep produk kerajinan dalam presentasi
Refleksi dan Evaluasi	F.20.	Memberi pertimbangan umpan balik terhadap karya peserta didik lain



## Penerapan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen
Bergotong Royong	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kolaborasi</li><li>• Kepedulian</li><li>• Berbagi</li></ul>
Bernalar Kritis	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan</li><li>• Menganalisis dan mengevaluasi penalaran.</li><li>• Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri.</li></ul>





## A. Deskripsi Unit

Pada Unit 5 peserta didik akan mempelajari strategi pemasaran pasca produk dibuat, dikemas dan diproduksi lebih dari satu. Materi yang akan disampaikan pada unit ini mencakup publikasi produk, media pemasaran berbasis media sosial dan non-media sosial, riset pasar: menentukan target pasar, melihat kompetensi pesaing, dan melihat peluang pengembangan usaha. Pemahaman dari unit ini digunakan sebagai rangkaian produksi dan percobaan mempublikasi produk secara utuh.

Peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), yaitu melakukan pengamatan, riset sederhana untuk menyusun strategi pemecahan menggunakan karya produk kerajinan. Guru diharap memastikan peserta didik bisa memahami strategi pemasaran, cara menentukan dan menarik target pasar. Penilaian akhir kompetensi unit ini dapat dilakukan dengan menilai: 1) langkah apa saja yang telah dilakukan peserta didik untuk memasarkan produk, 2) keberhasilan pemasaran yang telah dicoba, 3) bagaimana cara peserta didik mengevaluasi hasil kerjanya baik masing-masing maupun individu.

Tahapan pembelajaran yangn dipraktekan guru pada unit 5 dapat dimulai dengan membimbing peserta didik dalam melakukan riset pasar kerajinan dan selera konsumen. Setelah itu, data-data yang dihasilkan dapat digunakan untuk menyusun strategi publikasi produk sesuai media pemasaran daring maupun luring.



## B. Informasi untuk Guru

Materi yang disajikan pada unit ini merupakan pertimbangan penulis. Guru bisa memilih, memodifikasi, ataupun menggabungkan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas.

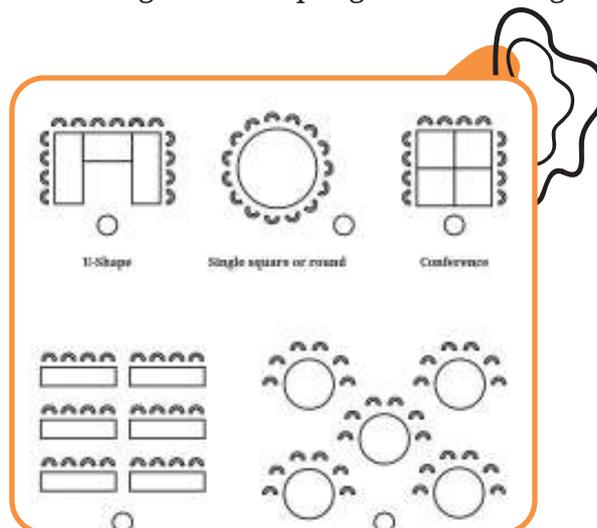
### 1. Pengaturan Peserta Didik

Guru dapat mengatur kegiatan dengan cara berikut ini;

- Kegiatan Individu  
Peserta didik diharap aktif mencari informasi dari berbagai sumber terkait seperti media massa, buku, pengamatan sekitar dengan wawancara untuk membantu kelancaran kegiatan dalam unit ini.
- Kegiatan Kelompok  
Peserta didik dengan kemampuan lebih dan kemampuan kurang dikelompokkan pada 1 kelompok supaya saling membantu. Pembagian peran dalam kelompok ini harus diawasi oleh guru, setiap siswa tidak disarankan memiliki tugas yang sama, namun harus berbeda sesuai dengan kesepakatan kelompok.

### 2. Penataan Kelas

Unit 2 memiliki banyak porsi untuk diskusi kelompok sehingga penataan kelas diutamakan dalam bentuk klaster maupun konferensi untuk mengakomodir kegiatan dan pengawasan oleh guru.



### 3. Sumber Belajar dan Sarana Prasarana

Untuk mengoptimalkan pembelajaran ini, guru membutuhkan sarana dan prasarana seperti;

- Ruang kelas untuk paparan dan diskusi
- Gambar
- Media cetak & buku seputar kerajinan Nusantara
- Perangkat komputer
- Koneksi internet
- Jurnal mengajar dan perkembangan murid

### 4. Metode

Cara yang dilakukan guru untuk mengukur ketercapaian target belajar bisa dilakukan sebagai berikut;

- *Moodboard* & Jurnal Visual  
Hasil *moodboard* dan jurnal visual bisa menjadi pertimbangan untuk melihat potensi serta kemampuan peserta didik dalam berproses kreatif
- Brainstorming  
Pengamatan dilakukan saat peserta didik mengemukakan ide dan diskusi bersama kelompok
- Riset  
Aktivitas dilakukan saat peserta didik mencari informasi dan tutorial untuk membantu mereka dalam pembuatan produk individu.
- Demonstrasi  
Guru membantu melakukan simulasi pengolahan alat maupun bahan sehingga murid bisa memahami proses produksi dengan gamblang.
- Presentasi  
Peserta didik menyajikan hasil diskusi, investigasi, maupun proses belajar mereka kepada guru dan kelas untuk mendapatkan respon dan apresiasi

## 5. Interaksi dengan Orang Tua

Peran orangtua dalam unit ini dapat disarankan sebagai berikut;

- Memberikan sarana teknologi seperti gawai, komputer, maupun laptop untuk melakukan penelitian dan membuat laporan.
- Menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan *moodboard* serta prototipe produk kerajinan sesuai dengan rancangan peserta didik
- Orang tua mengecek dan memotivasi tugas peserta didik agar disiplin dalam pengerjaan dan pengumpulan tugas





## C. Model Pembelajaran

Dalam kegiatan unit 4, strategi pembelajaran yang dapat digunakan Dalam kegiatan unit 5, strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah model pembelajaran berbasis masalah/PBL (*Problem Based Learning*). Selain hasil akhir, guru juga perlu memperhatikan proses pemecahan masalah yang diupayakan peserta didik. Peran guru sebagai konsultan ahli yang mengawasi jalannya proyek dalam menghasilkan produk, tidak hanya memantau jalannya kegiatan namun juga memperhatikan dan memberi masukan-masukan atas permasalahan yang muncul dan sukar untuk dipecahkan oleh peserta didik setelah banyak upaya telah dilakukan.

Langkah-langkah strategi pembelajaran pada unit 5 disesuaikan dengan model pembelajaran berbasis masalah/PBL (*Problem Based Learning*) sama dengan model pembelajaran pada unit 2, namun konten topik dan permasalahan yang dipecahkan peserta didik dan guru adalah strategi pemasaran dan publikasi produk karya kerajinan yang mampu meningkatkan daya beli.

### Alternatif Kegiatan

- Mengundang tamu pembicara: fotografer produk  
Mendatangkan fotografer yang kerap melakukan foto produk untuk pemasaran sebagai pembicara akan menarik karena peserta didik bisa belajar bagaimana mengambil foto, pengenalan alat, serta tips dalam penjualan produk. Sebelum sesi dimulai, minta peserta didik mengumpulkan pertanyaan berisi hal-hal yang ingin mereka ketahui lebih dalam seputar fotografi produk yang akan ditanyakan dalam sesi tanya jawab.
- Mengundang tamu pembicara: ahli marketing  
Ahli pemasaran tidak hanya orang yang spesifik merupakan analis atau spesialis pemasaran. Ahli pemasaran juga bisa merupakan pelaku usaha yang berpengalaman dalam menjajakan produk. Guru bisa menawarkan peran ini kepada orang tua/wali peserta didik sehingga terjalin kolaborasi



yang baik. Dalam mengundang ahli, guru setidaknya harus memberikan kisi-kisi materi sebelum pertemuan dilaksanakan agar narasumber bisa mempersiapkan sejauh mana materi yang akan disampaikan.

- Membuat bazar sekolah  
Selain kegiatan pemasaran mandiri seperti yang tertera, kelas bisa membuat kegiatan pasar seni maupun bazar sekolah untuk memasarkan produk hasil kerajinan mereka. Kegiatan ini bisa diorganisir dalam kegiatan pentas seni sekolah maupun kegiatan pameran mandiri.



## D. Materi Pokok

### Riset Pasar Kerajinan

Produsen kerajinan dituntut dapat memahami pasar yang akan dituju dan akan membeli produknya. Tahapan dan proses riset pasar pada umumnya adalah melakukan penelusuran di internet tentang produk yang telah ada sebelumnya. Setelah informasi dasar terkumpul, adakan survei untuk mengetahui respon konsumen. Sebagai bentuk dokumentasi riset, semua hasil dari tahapan riset tersebut disusun secara sistematis dalam laporan.

Kegiatan ini dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman seputar riset yang berkaitan dengan lingkungan di luar dirinya yakni golongan masyarakat luas. Selain meningkatkan pemikiran kritis, kegiatan ini dapat mengasah daya analisis peserta didik. Sehingga setelah masa kelulusan dan menginjak pendidikan tinggi di perkuliahan, peserta didik tidak mengalami keresahan atau kekakuan berpikir. Selain itu, kegiatan riset pasar produk kerajinan juga dapat membekali peserta didik melakukan riset mandiri terkait produknya yang akan dijual secara luas. .

Untuk merangkai strategi pemasaran, hal penting yang harus dalam riset pasar ialah:

1. melihat referensi produk-produk terdahulu dan melakukan analisis terhadap produk kerajinan yang serupa yang dibuat
2. menentukan target pasar dengan mengetahui selera konsumen,
3. menciptakan produk sesuai kebutuhan pasar konsumen yang dituju
4. mengemas cara promosi sesuai selera dan kebutuhan pasar
5. memanfaatkan teknologi pemasaran dan terus memperluas jaringan dengan aktif dalam kegiatan dan bazar kerajinan.

### Riset Selera Konsumen

Pada umumnya selera konsumen bersifat cair, selalu berubah sesuai dengan perkembangan zaman dan tren serta objektif. Hal ini bergantung pada penilaian pribadi yang dipengaruhi oleh kebutuhan psikologi, agama dan tradisi masing-masing. Selera konsumen dapat dianalisis



berdasar produk yang akan dibeli. Secara umum, selera konsumen dapat distimulasi melalui bentuk desain dan tampilan produk yang unik namun cocok dengan kategorisasi jenis produk.



**Gambar 5.1.**Kerajinan notebook motif modern karya Achebong

Sumber: Instagram/Achebong, 2022



**Gambar 5.2.**Kerajinan notebook motif tradisional Karya Tarlen Handayani

Sumber: Tarlen Handayani, 2021

Gambar di atas menunjukkan satu jenis produk kerajinan yang serupa namun memiliki gaya yang berbeda. Keduanya memiliki pasar dengan selera yang berbeda di masyarakat. Keberagaman selera masyarakat dapat memberi keleluasaan produsen untuk menentukan jenis konsumen yang akan dituju. Melalui informasi ini, guru dapat membimbing peserta didik untuk mengetahui selera konsumen, bagaimana menyasar konsumen yang sekiranya akan tertarik pada kerajinan yang akan dibuat peserta didik.



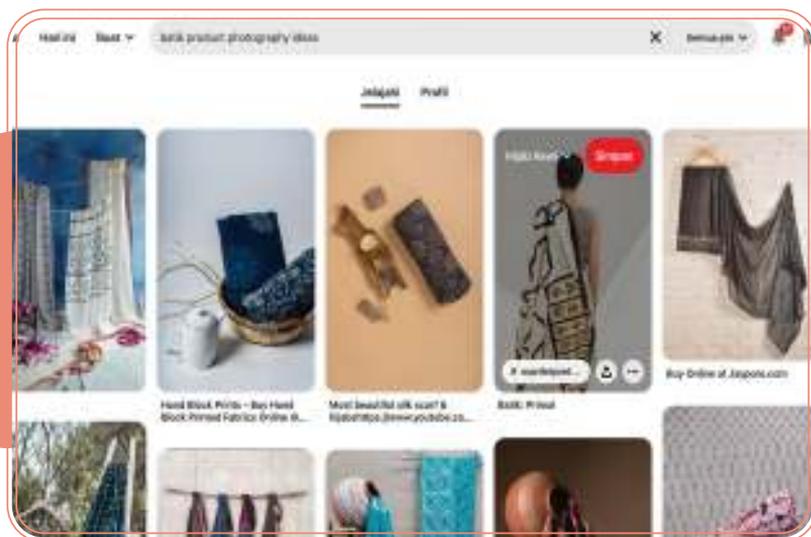
### Strategi Publikasi Produk

Publikasi produk sama pentingnya dengan produk itu sendiri. Kemudahan masyarakat mengakses informasi mengenai produk sebelum melihat secara langsung adalah hal yang wajar di era digital ini. Terlebih industri kerajinan saat ini berlomba-lomba menjadi yang terbaik dengan keunggulan dari keunikan identitas daerah yang diolah sedemikian rupa. Sebagai produsen, publikasi produk merupakan salah satu strategi pemasaran. Selain dapat menarik minat beli masyarakat juga dapat membawa kekayaan daerah ke masyarakat yang lebih luas. Bahkan saat ini, publikasi produk lokal dapat menampilkan pesona lain dari manfaat ketika membeli produk tersebut, salah satunya adalah rasa bangga terhadap identitas daerahnya dengan membeli produk lokal.

Fotografi produk ialah salah satu rangkaian kegiatan upaya dasar publikasi untuk memberikan gambaran jelas tentang ukuran, warna, tekstur, garis kepada masyarakat. Kegiatan memotret produk membutuhkan konsep dan pertimbangan artistik. Beberapa produsen kerajinan dari mulai industri rumahan hingga retail telah banyak mengupayakan fotografi untuk menarik minat konsumen. Poin-poin terpenting dalam strategi foto produk ialah produk tersebut harus dapat memiliki kekuatan sebagai objek utama, elemen lain yang digunakan di dalam sebuah karya fotografi produk harus dapat menambah nilai fokus terhadap produk tersebut.

Dalam membimbing peserta didik untuk memotret produk kerajinan mereka, hal yang perlu dilakukan:

pertama, memberikan referensi foto yang bisa diperoleh dari internet. Kata kunci yang dapat digunakan untuk mencari foto-foto tersebut di internet adalah: “fotografi produk”, “foto produk estetik”, atau dengan menggunakan bahasa inggris: “*product photography*”, “*aesthetic product photography*”. Jika menginginkan hasil penelusuran yang sesuai dengan jenis produk kerajinan yang dibuat maka perlu menambahkan kata kunci jenis produk kerajinan misalnya: batik, tekstil, *jewellery*/ perhiasan, kulit, *puppet*/ boneka, dll. Penelusuran dapat dicoba dari situs web atau media sosial seperti: [pinterest.com](https://www.pinterest.com), [etsy.com](https://www.etsy.com), [behance.net](https://www.behance.net), dan [instagram](https://www.instagram.com).



**Gambar 5.3.** Tangkapan Layar laman pencarian inspirasi fotografi produk menggunakan *Pinterest*

Sumber: Kemdikbud/Dessy Rachma Waryanti, 2022

*Kedua*, melakukan eksperimen memotret dengan kamera dimulai dengan latar belakang kain atau kertas polos. Strategi ini dapat mengasah kemampuan visual peserta didik tentang bagaimana menempatkan objek di atas lembaran polos, mencari berbagai posisi lensa dan mengatur pencahayaan. Guru dapat menganjurkan peserta didik melakukan foto di luar dan dalam ruangan dan mengajak mereka untuk membandingkan keduanya.



**Gambar 5.4.** Contoh fotografi produk dengan latar belakang polos, produk dan karya fotografi Amaylia Permahani

Sumber: instagram/Amelia Permahani (Brombielab), 2019

Ketiga, menambah pengaturan latar belakang dengan objek natural atau buatan. Proses ini akan memberikan pengetahuan praktikal peserta didik terhadap keilmuan seni rupa yakni *still life* di mana pelukis mengatur posisi objek yang beragam dan kontras background dan pencahayaan agar mendapat keindahan maksimal.



**Gambar 5.5.** Contoh fotografi produk dengan latar belakang natural, karya Kamara Studio and Labs

Sumber: Kemdikbud/Dessy Rachma Waryanti, 2022



**Gambar 5.6.** Contoh fotografi produk kerajinan interior dengan latar belakang natural, karya Dodo Aldiano/ Tednesia  
Sumber: Instagram/Tednesia, 2022

## Media Pemasaran

### 1. media sosial

Lisa Congdon seorang ilustrator dan desainer menjelaskan dalam bukunya *ART INC: The Essential Guide for Building Your Career as an Artist* tentang bagaimana media sosial dan dunia digital dapat membuka banyak kesempatan untuk menunjukkan karya kepada masyarakat luas serta menjalin koneksi yang luas dan menguntungkan.

Dalam memandu peserta didik menciptakan konten yang menarik, guru dapat menunjukkan aplikasi-aplikasi di internet yang dapat membantu mengembangkan estetika konten seperti: Canva, atau menuntun peserta didik melihat contoh-contoh konten di Pinterest dan laman pencarian Google dengan kata kunci: Ide Konten atau *Feed Ideas*.

Sebagai remaja yang terbiasa dengan media sosial, guru dapat mendampingi pengembangan pengetahuan di ranah praktikal profesional untuk mengembangkan kreativitas wirausaha dalam upaya

publikasi produk. Kiat-kiat bermedia sosial secara profesional dikutip dari ART INC yang ditulis oleh Lisa Congdon antara lain adalah:

- 1) Mulai dari hal kecil dengan aktif di media sosial tak hanya posting di konten sendiri namun juga memberi komentar positif akun-akun lain. Terus aktif merespon pertanyaan dan komentar dengan bahasa yang sopan namun komunikatif.
- 2) Tunjukkan sisi positif dan kebaikan dengan berbagi sedikit tentang pemikiran, pengalaman diri atau tim. Karena tak jarang latar belakang produk dan pembuatnya lebih menarik minat pembeli.
- 3) Tetap Konsisten dalam menghasilkan konten yang baik dan menarik.

Media sosial yang memiliki banyak manfaat bagi seniman dan perajin antara lain adalah Facebook, Twitter, Pinterest, Instagram dan TikTok. Saat ini media sosial yang populer digunakan untuk berbisnis secara profesional untuk menampilkan produk adalah Instagram dan Tiktok.

## 2. Online Marketplace

*Online Marketplace* adalah sarana khusus untuk kegiatan transaksi jual-beli online. situs web yang sering digunakan oleh seniman dan perajin mancanegara untuk menjual kreasinya antara lain adalah Etsy dan Cargoh, di Indonesia sendiri kita banyak menggunakan Shopee dan Tokopedia untuk berbagai macam barang.

Perbedaan sistem marketplace dengan media sosial dalam berwirausaha adalah sistem “keranjang” dan inventarisasi barang yang terstruktur. Sebagian besar pengusaha kerajinan tetap mengupayakan tampilan menarik melalui foto produk yang dapat menampilkan gambaran jelas produk. Saat ini, media sosial Instagram dan Tiktok juga memberikan fasilitas sistem inventarisasi, harga dan keranjang belanja sebagai fasilitas tambahan.

## 3. Bazaar dan Pasar Seni

Di Indonesia, *art market* merupakan kegiatan rutin komunitas independen seni dan kriya. Pemasaran konvensional berupa bazar dan pasar seni juga memiliki peluang besar untuk mengenalkan produk

di masyarakat luas. Kelebihan bazar dan pasar seni adalah interaksi langsung antara penjual, pembeli dan pendukung usaha lainnya.

Sebagian besar seniman dan perajin yang telah diwawancarai oleh penulis menyatakan kemungkinan berkembangnya ide lanjutan selain proses jual beli adalah koneksi kuat antar sesama perajin untuk dapat berkolaborasi kedepannya hingga menjalankan proyek bersama.



**Gambar 5.7.** Penataan Bazaar kerajinan yang menarik akan mengundang pengunjung bertanya hingga membeli

Sumber: Kemdikbud/ Dessy Rachma Waryanti, 2022

#### 4. Concept Store

*Concept store* adalah sebuah toko dengan nilai jual keunikan gaya hidup pemiliknya. Toko dengan gaya seperti ini menjual ragam produk seni dan kerajinan dari desainer atau merek yang berbeda-beda yang dipilih agar sesuai dengan konsep citra dari toko tersebut. Toko-toko seperti ini memberikan ruang dijualnya karya seni dan kerajinan berjumlah terbatas.



**Gambar 5.8.** *Concept Store* barang Kerajinan

Sumber: (kiri) [thesmartlocal.com/indonesia/jakarta-concept-store-instagram/@nthsherren](https://thesmartlocal.com/indonesia/jakarta-concept-store-instagram/@nthsherren), 2021, (kanan) [thesmartlocal.com/indonesia/jakarta-concept-store-instagram/annisaiko\\_](https://thesmartlocal.com/indonesia/jakarta-concept-store-instagram/annisaiko_), 2021



## E. Langkah-langkah Pembelajaran

### a. Kegiatan Awal

#### Diskusi Proses Produksi

- Guru menanyakan kesiapan produk kerajinan dan kemasan yang dibuat peserta didik, serta menyampaikan hasil refleksi dari unit kemudian dijadikan acuan untuk kondusifitas belajar kedepan.
- Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi dengan pertanyaan pemantik yang diutarakan oleh guru dengan contoh seperti berikut;
  - Dalam beberapa bulan terakhir, di manakah kalian dan keluarga membeli barang kerajinan? Apakah di toko fisik, *online*, atau *event*?
  - Ada banyak merk barang kerajinan. Apakah kalian pernah tertarik dengan merk tertentu? Jika ya, bagaimana kalian mengenali merk tersebut? Apakah melalui iklan, pembicaraan teman, atau yang lain?
  - Di mana kalian banyak mengetahui informasi seputar produk baru/produk yang dijual? Apakah melalui koran, televisi, media sosial, atau yang lain?
  - Apa yang membuat kalian tertarik saat melihat iklan produk baru?
  - Apakah ada jargon-jargon produk yang kalian ingat dalam jangka waktu yang lama?
  - Mana yang lebih mengena untuk iklan; teks, teks bergambar, gambar, audio, video, atau gambar dengan audio? Mengapa?
- Dari hasil diskusi ini diharapkan peserta didik mendapatkan pemahaman dasar mengenai pemasaran dan penjualan barang. Dengan merefleksi pada kebiasaan konsumsi diri sendiri dan keluarganya, peserta didik bisa lebih memahami konteks lebih mendalam.

#### Melakukan pengamatan

- Peserta didik memilih beberapa merk barang kerajinan dari *marketplace*/ media sosial/toko di lingkungan sekitar,



lalu mengamati bagaimana produk-produk tersebut mengkomunikasikan identitas dirinya kepada publik.

- Peserta didik mengamati iklan produk maupun tampilan foto produk pada toko daring seperti Tokopedia, Shopee, ataupun situs web resmi.
- Hasil pengamatan bisa dikumpulkan pada *moodboard* sehingga peserta didik bisa lebih terfokus dengan ide kegiatannya.

## b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti memuat fokus kegiatan-kegiatan pemasaran produk kerajinan seperti:

### Kegiatan 1: Menentukan Tempat dan Strategi Pemasaran

- Peserta didik bisa memilih satu dari beberapa tempat pemasaran seperti social media marketing, online marketplace, bazaar, maupun concept store. Setelah menentukan tempat yang mereka pilih, mereka meniru dan memodifikasi strategi pemasaran dari produk-produk yang sebelumnya sudah ada dan terbukti berhasil.
- Peserta didik membuat kelompok sesuai dengan pilihan tempat marketing yang mereka pilih. Misal ada kelompok media sosial, kelompok marketplace, dan sebagainya. Minta mereka saling berbagi informasi dan mencari strategi bersama-sama. Cara ini lebih efektif dan cepat dibandingkan jika peserta didik harus mencari tahu sendiri.
- Diskusi bisa dilakukan dengan bantuan buku-buku perpustakaan atau mencari di internet.
- Hasil diskusi dipresentasikan secara singkat untuk mendapatkan tanggapan dan masukan dari kelompok lain.

### Kegiatan 2: Persiapan Pemasaran dan Publikasi Produk

- Untuk kebutuhan pemasaran dan strategi, diperlukan foto produk yang dikemas secara profesional.
- Peserta didik mencari tahu terlebih dahulu mengenai foto produk, yang bisa dilakukan secara individu maupun kelompok. Referensi foto produk dikumpulkan sebagai acuan untuk kegiatan produksi foto produk mereka dalam sebuah moodboard.

- Peserta didik untuk mencari tahu seputar teknik dan panduan membuat foto produk melalui media sosial seperti Pinterest, Instagram, Tiktok, dan Youtube. Guru mengarahkan dan mengawasi penggunaan gawai dengan bijak dan tepat.
- Pemotretan produk bisa dilakukan di sekolah secara kolektif maupun di rumah masing-masing. Minta peserta didik yang memiliki peralatan lengkap saling berbagi dengan rekan kelasnya untuk memupuk rasa gotong-royong.
- Guru bisa menyiapkan contoh studio mini dalam kelas dengan kain maupun kertas putih, lampu, ataupun cahaya alami. Ajak peserta didik menjadi mandiri dengan mencari tahu teknik memotret produk dengan studio mini, lalu minta mereka membantu rekan yang kesulitan

### Lembar Kerja Peserta Didik



Nama :

Kelas :

Jurusan :

- ✘ Buatlah Katalog Produk dan harga dari kelompok kerja kalian untuk persiapan bazar. Isi dari Katalog tersebut antara lain informasi mengenai produk, yaitu nama perusahaan, alamat situs web, email, nomor telepon, logo perusahaan dan alamat perusahaan.
- ✘ Pada bagian produk selain menempatkan nama dan gambar produk, Anda juga dapat menjelaskan kelebihan atau keunggulan produk, fitur, berat, dimensi, warna, harga, kode produk, detail lainnya yang penting untuk diketahui pembaca (50-150 kata).

- ✘ Dalam pembagian produk Anda juga dapat membaginya berdasarkan kategori, jenis, tingkatan, urutan abjad, bentuk dan lainnya. Dengan membagi produk dalam suatu kelompok akan membuat katalog produk menjadi rapi dan menjadi mudah untuk dipahami pembaca.

Anda Dapat membuat Katalog produk tersebut dengan aplikasi Canva, Picsart, Poster Maker dan lain lain.

**Contoh :**



**Gambar 5.8.** Contoh penataan atau pengeditan foto untuk media pemasaran

Sumber: Kemdikbud/ Welly Kumalasari, 2022

### Kegiatan 3: Menentukan Tempat dan Strategi Pemasaran

- Peserta didik menentukan platform dan media untuk publikasi serta menentukan strategi
- Peserta didik mulai melaksanakan pemasaran sesuai pilihan mereka.
- Guru mengawasi proses dan memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mendisiplinkan diri dengan memperhatikan timeline kerja yang sudah disepakati bersama.

#### c. Kegiatan Akhir

##### Membuat laporan

Peserta didik mengumpulkan hasil dokumentasi kegiatan, proses, dan laporan pembelajaran dalam bentuk PPT

##### Presentasi dan Diskusi

Guru bisa memilih contoh dari karya beberapa murid dari setiap kategori strategi pemasaran untuk melakukan presentasi. Kelas memberikan tanggapan serta pertanyaan untuk memantik diskusi.

##### Penilaian dan Evaluasi Bersama

- Kelas menyampaikan bagaimana jalannya pembelajaran dalam unit ini
- Kelas merumuskan kesulitan yang ditemui dan bagaimana mereka berusaha memecahkan tantangan tersebut.
- Guru menyampaikan hasil pencapaian umum peserta didik seperti manajemen waktu, efektivitas kerja yang peserta didik capai serta arahan kedepan jika mereka menghadapi masalah yang sama.
- Guru menekankan soal fokus dan target serta mengkondisikan kelas sebagai tempat belajar yang kondusif.



## Assesmen

### Asesmen Diagnostik

Pada tahap persiapan kelas dan diskusi, guru menilai kemampuan peserta didik pada awal kegiatan pembelajaran dengan mengadakan diskusi dan pertanyaan pemantik, dengan menerima umpan balik dari peserta didik. didik.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Peserta didik mengenal definisi pemasaran		
Peserta didik dapat menyebutkan media pemasaran		
Peserta didik mengenal aplikasi untuk konten media pemasaran		
Peserta didik mengetahui strategi pemasaran		
Peserta didik pernah membuat konten pemasaran di media sosial		

Jika lebih banyak kolom terisi dengan “ya”, guru dapat melanjutkan kegiatan inti, jika tidak maka guru dianjurkan untuk meninjau kembali pembahasan dan bertanya kembali tentang pokok materi yang kurang dimengerti dan dicerna oleh peserta didik.

### Asesmen Formatif

Guru menilai kemampuan peserta didik saat melaksanakan kegiatan dengan menilai kedua aspek dari mulai proses hingga hasil akhir dengan merata, adil, dan tepat. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui peserta didik yang mengupayakan usaha-usaha terbaik secara mandiri tetap dapat mendapatkan nilai maksimal meski hasil akhirnya kurang sesuai dengan proses perencanaan awal. ui peserta didik yang mengupayakan usaha-usaha terbaik secara mandiri tetap dapat mendapatkan nilai maksimal meski hasil akhirnya kurang sesuai dengan proses perencanaan awal.



## Asesmen Kegiatan 1: Menentukan Tempat dan Strategi Pemasaran

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu memilih media pemasaran yang tepat untuk produk kerajinan dengan baik</li> <li>• mampu merencanakan pembuatan media pemasaran produk kerajinan dengan baik</li> <li>• mampu memodifikasi strategi pemasaran produk kerajinan dengan baik</li> <li>• mampu menjelaskan fungsi media pemasaran dengan lengkap</li> <li>• mampu memahami langkah langkah pembuatan media pemasaran di media sosial dengan baik</li> </ul>	81-100	Baik
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cukup mampu memilih media pemasaran yang tepat untuk produk kerajinan dengan baik</li> <li>• Cukup mampu merencanakan pembuatan media pemasaran produk kerajinan dengan baik</li> <li>• Cukup mampu memodifikasi strategi pemasaran produk kerajinan dengan baik</li> <li>• Cukup mampu menjelaskan fungsi media pemasaran dengan lengkap</li> <li>• Cukup mampu memahami langkah langkah pembuatan media pemasaran di media sosial dengan baik .</li> </ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang mampu memilih media pemasaran yang tepat untuk produk kerajinan dengan baik</li> <li>• Kurang mampu merencanakan pembuatan media pemasaran produk kerajinan dengan baik</li> <li>• Kurang mampu memodifikasi strategi pemasaran produk kerajinan dengan baik</li> <li>• Kurang mampu menjelaskan fungsi media pemasaran dengan lengkap</li> <li>• Kurang mampu memahami langkah langkah pembuatan media pemasaran di media sosial dengan baik</li> </ul>	60 - 70	Kurang



## Asesmen Kegiatan 2: Persiapan Pemasaran dan Publikasi Produk

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menggali informasi dan eksplorasi dibidang pemotertan produk kerajinan dengan lengkap</li> <li>Mampu merencanakan pembuatan iklan produk kerajinan dalam bentuk moodboard dengan baik</li> <li>mampu membuat foto produk kerajinan</li> <li>mampu membuat iklan pemasaran produk kerajinan dengan baik</li> <li>mampu menganalisis sasaran startegi pangsa pasar produk kerajinan untuk pesebaran iklan produk dengan baik</li> </ul>	81-100	Baik
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cukup mampu menggali informasi dan eksplorasi dibidang pemotertan produk kerajinan dengan lengkap</li> <li>Cukup mampu merencanakan pembuatan iklan produk kerajinan dalam bentuk moodboard dengan baik</li> <li>Cukup mampu membuat foto produk kerajinan</li> <li>Cukup mampu membuat iklan pemasaran produk kerajinan dengan baik</li> <li>Cukup mampu menganalisis sasaran startegi pangsa pasar produk kerajinan untuk pesebaran iklan produk dengan baik</li> </ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"> <li>Kurang mampu menggali informasi dan eksplorasi dibidang pemotertan produk kerajinan dengan lengkap</li> <li>Kurang mampu merencanakan pembuatan iklan produk kerajinan dalam bentuk moodboard dengan baik</li> <li>Kurang mampu membuat foto produk kerajinan</li> <li>Kurang mampu membuat iklan pemasaran produk kerajinan dengan baik</li> <li>Kurang mampu menganalisis sasaran startegi pangsa pasar produk kerajinan untuk pesebaran iklan produk dengan baik</li> </ul>	60 - 70	Kurang

### Asesmen Kegiatan 3: Melaksanakan Pemasaran Produk

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu melaksanakan tugas sesuai pembagian tim dalam kelompok</li> <li>Cekatan menanggapi permintaan konsumen terkait informasi produk</li> <li>Mengetahui cara meningkatkan minat beli masyarakat</li> </ul>	81-100	Baik
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cukup Mampu melaksanakan tugas sesuai pembagian tim dalam kelompok</li> <li>Cukup cekatan menanggapi permintaan konsumen terkait informasi produk</li> <li>Cukup Mengetahui cara meningkatkan minat beli masyarakat</li> </ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"> <li>Kurang Mampu melaksanakan tugas sesuai pembagian tim dalam kelompok</li> <li>Kurang cekatan menanggapi permintaan konsumen terkait informasi produk</li> <li>Kurang Mengetahui cara meningkatkan minat beli masyarakat</li> </ul>	60 - 70	Kurang

#### Asesmen Sumatif

Dilaksanakan setelah pembelajaran pada unit 2 selesai. Asesmen ini berfungsi sebagai media reflektif guru untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran sehingga di masa depan jika pembelajaran pada unit 1 ini diadaptasi kembali diharapkan dapat lebih baik dari yang sebelumnya.

Prosentase Capaian Pembelajaran	Sangat memenuhi capaian pembelajaran
100% - 90%	Sangat memenuhi capaian pembelajaran
89% - 70%	Cukup memenuhi capaian pembelajaran
69% - 50%	kurang memenuhi capaian pembelajaran
49% - 30%	Tidak memenuhi capaian pembelajaran
29% - 0%	Sangat tidak memenuhi capaian pembelajaran



## Tindak Lanjut

- Guru menilai hasil strategi pemasaran produk kerajinan yang telah di buat peserta didik
- Guru menilai hasil persiapan dan publikasi produk kerajinan yang telah di buat peserta didik
- Guru menilai hasil pembuatan acara pemasaran bazar
- Peserta didik melakukan penilaian diri dan penilaian antar teman
- Guru memberi tugas pada peserta didik untuk mencatat semua yang terjadi pada saat proses acara pemasaran bazar
- Peserta didik melakukan penilaian diri dan penilaian antar teman
- Peserta didik disarankan untuk menyusun laporan kegiatan yang telah dikerjakan oleh peserta didik untuk dinilai di unit selanjutnya
- Guru mereview kembali pemahaman teori seputar kerajinan dan ragam kerajinan nusantara dengan menggunakan soal-soal evaluasi
- Peserta didik melakukan penilaian diri dan penilaian antar teman

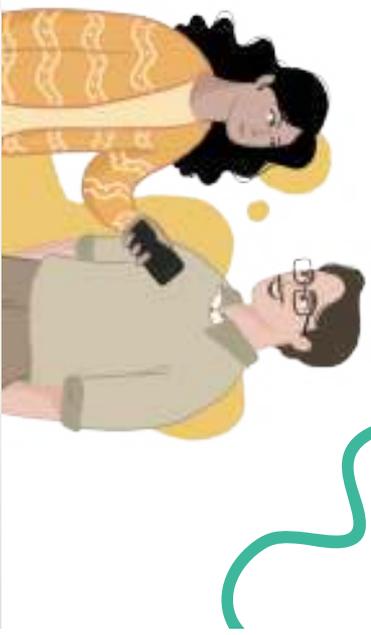


## Refleksi Guru

Pada tahap ini guru diharapkan melaksanakan refleksi pengajaran di kelas dengan menjawab beberapa contoh pertanyaan refleksi sebagai berikut :

- Bagaimana pemahaman murid terhadap materi dilihat dari laporan mereka?
- Bagaimana kondisi kelas selama kegiatan berjalan?
- Apakah peserta didik melakukan kegiatan sesuai dengan instruksi?
- Kesulitan atau kendala apa yang dialami murid dalam menguasai keterampilan ini?
- Perbaiki apakah yang bisa saya lakukan untuk kedepannya?





Profil

Perajin:

Gambar 5.10. Karya kerajinan *notebook recycle* Acehpong  
Sumber: Instagram/ acehpong, 2022



## Achebong dan Kerajinan Notebook Upcycle



**Asal-usul nama “Achebong”?**  
Sebenarnya panggilan dari teman-teman saja dan semakin dikenal sejak berjualan sepatu lukis

**Kenapa memilih bookbinding?**  
Mulai serius di tahun 2014 dari yang awalnya suka kolase, semakin tertarik setelah menemukan blog seorang book binder Amerika lengkap dengan tutorial-nya.

**Apa saja teknik pembuatan yang digunakan untuk membuat notebook?**

Kolase untuk cover dan jahit sederhana seperti long stitch, cross stitch, dan pamphlet stitch

**Tahapan dan proses apa saja yang dilakukan untuk membuat sebuah notebook?**

- 1) Menentukan bentuk dan penampilan dengan tipe bahan dilihat dari motif dan warnanya lalu dijahit jadi lembaran cover
- 2) Menyiapkan isi: menentukan jenis kertas, jumlah lipatan, menekuk kertas dan memotong sesuai ukuran yang diinginkan, dijahit dengan teknik bookbinding
- 3) Finishing: bikin signature patch dengan gambaran tanganku sendiri untuk menampilkan ciri khas sesuai gaya artistic produkku.

**Apakah jadi bookbinder harus mahir menjahit?**  
Sebenarnya, aku sering melihat eyang dan mama menjahit, tapi tidak semahir itu. Aku bisa menjahit sederhana dan suka menggabungkan kain.

**Apa Keunggulan produk Anda?**  
Notebookku adalah produk upcycle yang mengolah bahan-bahan bekas seperti kardus susu, kertas dan kain, sebagai bahan utama cover lalu di kolase. Sejauh ini belum ada produk yang sama persis.

**Bagaimana Anda memasarkan produk?**

Aku suka mengikuti Art Market bertemu orang, mengobrol, dan berbagi pengetahuan tentang produk yang terbuat dari barang bekas namun kuat dan awet. Selain itu aku juga menitipkan barang di Concept Store. Penjualan online selama ini hanya lewat Instagram.

**Apa saja kegiatan Anda dalam satu bulan?**  
Produksi notebook kira-kira sampai sekitar 50 buah, workshop dan kolaborasi dengan seniman lain

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan  
Untuk SMA/MA Kelas XI

Penulis : Dessy Rachma Waryanti, dkk.

ISBN : 978-602-427-954-7 (jil.2)



UNIT

6

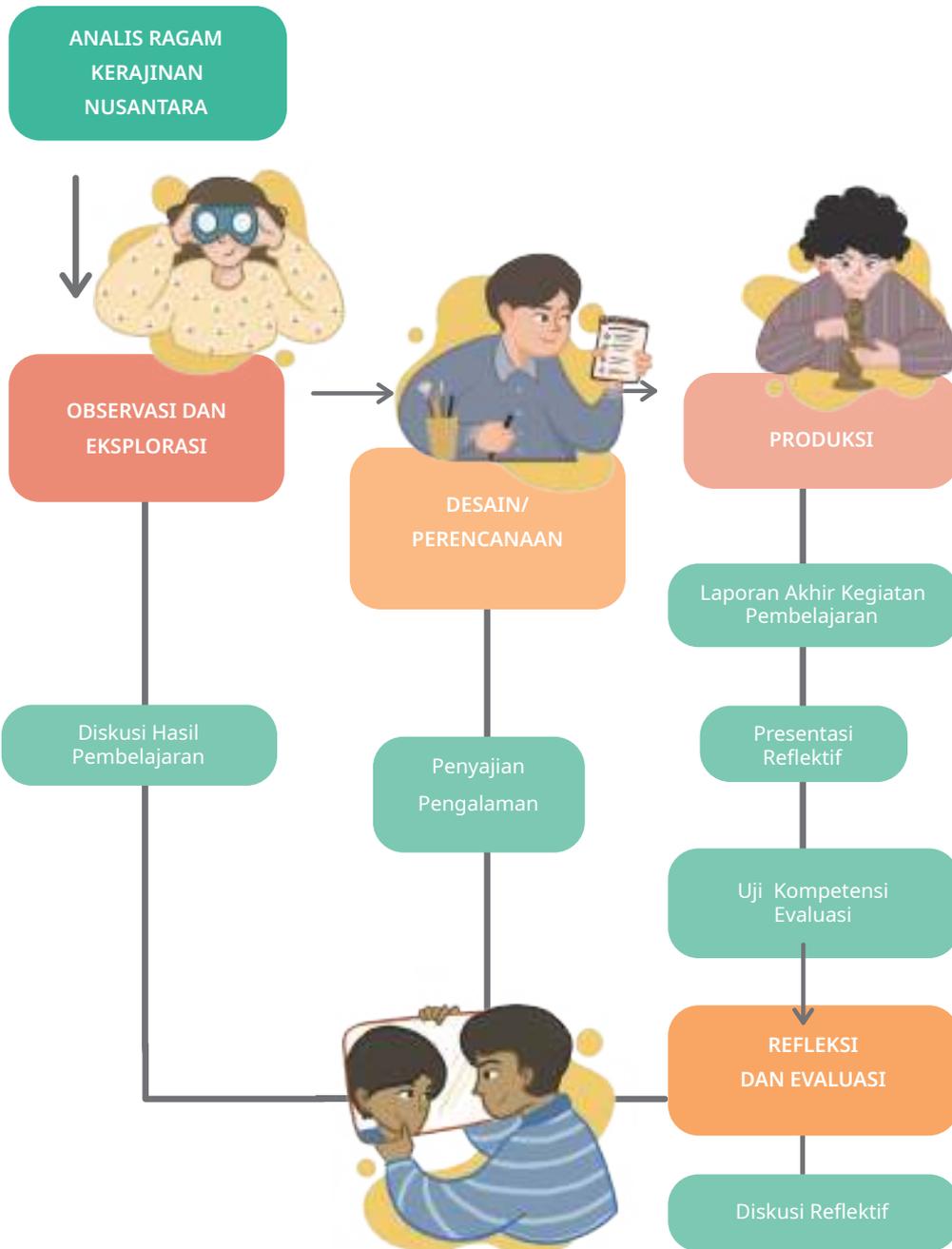
# Refleksi Kegiatan Pembelajaran

“Apa yang sudah dicapai hingga detik ini?”





## Peta Materi





## Tujuan Pembelajaran

Observasi dan Eksplorasi	F.1	Menjelaskan konsep Seni Kerajinan Nusantara atau Mancanegara
	F.7	Menganalisis permasalahan di lingkungan sekitar
Desain/Perencanaan	F.10	Merencanakan tahapan ciptaan
Produksi	F.15	Membuat karya produk kerajinan
	F.17	Memperkirakan biaya
Refleksi dan Evaluasi	F.20	Memberi pertimbangan umpan balik terhadap karya peserta didik lain



## Penerapan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen
Bergotong Royong	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kolaborasi</li><li>• Kepedulian</li><li>• Berbagi</li></ul>
Mandiri	Regulasi Diri





## A. Deskripsi Unit

Unit 6 adalah kegiatan akhir pembelajaran Prakarya Kerajinan. Rangkaian aktivitas dalam unit ini bertujuan memberi ruang diskusi yang merefleksikan manfaat, ketercapaian, keberhasilan pembelajaran serta hal-hal positif yang diterima peserta didik. Guru dapat mendampingi jalannya diskusi dan mengkaji ulang pemahaman peserta didik tentang keseluruhan tahap pembelajaran yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan pemantik dalam diskusi atau memberikan soal-soal uji kompetensi.

Melalui unit ini diharapkan peserta didik tak hanya mampu menjelaskan konsep dan manfaat pembelajaran prakarya kerajinan yaitu dengan menunjukkan keaktifan dalam diskusi atau kemampuan menjawab soal-soal dalam uji kompetensi. Selain itu peserta didik diharapkan mampu mengenali minat dan bakat. Berdasarkan pengawasan guru, peserta didik mampu merefleksikan keinginan untuk menjadi wirausahawan. Tak hanya menjadi produsen, namun dapat juga sebagai desainer identitas visual, fotografer dan konsultan pasar.

Model pembelajaran reflektif adalah strategi yang digunakan sebagai penutup pembelajaran prakarya kerajinan di kelas 11. Guru dapat menambah atau memodifikasi model pembelajaran sesuai kondisi yang ada di lapangan dan soal-soal yang ada dalam unit ini.



## B. Informasi untuk Guru

Materi yang disajikan pada unit ini merupakan pertimbangan penulis. Guru bisa memilih, memodifikasi, maupun menggabungkan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas.

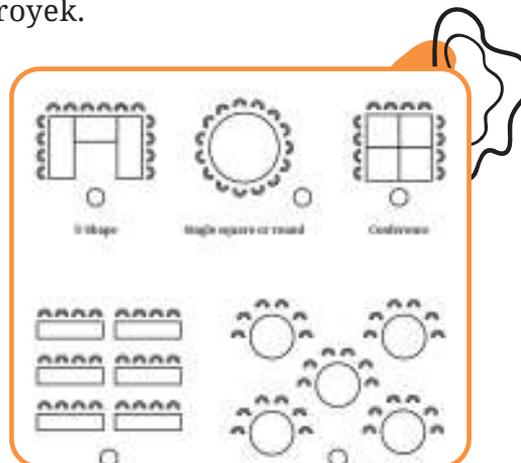
### 1. Pengaturan Peserta Didik

Guru dapat mengatur kegiatan dengan cara berikut ini;

- Kegiatan Individu  
Peserta didik diharap aktif dalam mencari informasi dari berbagai sumber terkait seperti media massa, buku, serta wawancara orang sekitar untuk membantu kelancaran kegiatan dalam unit ini.
- Kegiatan Kelompok  
Peserta didik dengan kemampuan akademik baik, bisa saling mendukung peserta didik dengan kemampuan akademik yang dinilai kurang. Pembagian peran dalam kelompok ini harus diawasi oleh guru, dimana setiap siswa tidak disarankan memiliki tugas yang sama, namun harus berbeda sesuai dengan kesepakatan kelompok.

### 2. Penataan Kelas

Unit 6 memiliki banyak porsi untuk *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek), sehingga penataan kelas diutamakan dalam bentuk kluster, tatap muka, maupun konferensi untuk mengakomodir kegiatan siswa yang membutuhkan permukaan luas untuk bekerja proyek.



### 3. Sumber Belajar dan Sarana Prasarana

Untuk mengoptimalkan pembelajaran ini, guru membutuhkan sarana dan prasarana seperti;

- Ruang kelas untuk paparan dan diskusi
- Meja *workshop* untuk membuat karya visual
- Gambar produk kerajinan Nusantara
- Media cetak & buku seputar kerajinan Nusantara
- Perangkat komputer
- Koneksi internet
- Jurnal mengajar dan perkembangan murid

### 4. Metode

Cara guru untuk mengukur ketercapaian target belajar bisa dilakukan sebagai berikut;

- *Moodboard* & Jurnal Visual  
Hasil *moodboard* dan jurnal visual bisa menjadi pertimbangan untuk melihat potensi serta kemampuan peserta didik dalam proses kreatif
- *Brainstorming*  
Pengamatan dilakukan saat peserta didik mengemukakan ide dan diskusi bersama kelompok
- Presentasi  
Peserta didik menyajikan hasil diskusi, investigasi, maupun proses belajar mereka kepada guru dan kelas untuk mendapatkan respon dan apresiasi
- Resitasi  
Untuk mengukur pemahaman peserta didik akan materi, guru meminta mereka merangkum dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran, lalu mendiskusikannya dalam sesi tanya-jawab.

### 5. Interaksi dengan Orang Tua

Peran orang tua dalam unit ini dapat disarankan sebagai berikut;

- Memberikan sarana teknologi seperti gawai, komputer, maupun laptop untuk melakukan penelitian dan membuat laporan.

- Menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan moodboard serta prototipe produk kerajinan sesuai dengan rancangan peserta didik
- Orang tua mengecek dan memotivasi tugas peserta didik agar disiplin dalam pengerjaan dan pengumpulan tugas



### C. Model Pembelajaran

Dalam kegiatan Unit 6, model pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah integrative model. Langkah-langkah strategi pembelajaran pada Unit 6 disesuaikan dengan metode pembelajaran reflektif yang mengajak peserta didik mengenal kompetensi diri sendiri dengan merefleksikan pengalaman dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan ini memproyeksikan profil Pelajar Pancasila untuk memiliki sifat mandiri, bernalar kritis dan berkebinekaan global. Langkah-langkah dalam pembelajaran integrative model adalah mendeskripsikan pembelajaran, melakukan komparasi, mempresentasikan hasil pembelajaran, dan mengaitkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Penyesuaian model pembelajaran integrative model kontekstual dalam kegiatan pembelajaran Unit 6 adalah sebagai berikut:

#### Diskusi Konteks



Diskusi sangat dibutuhkan dalam melakukan kegiatan refleksi. Dengan diskusi, peserta didik bisa melakukan perbandingan dengan sesama dan mengetahui kekurangan-kelebihan yang mereka miliki selama pembelajaran. Diskusi konteks mencakup menemukan masalah, menganalisa penyebab masalah, dan mencari solusi atas masalah tersebut. Guru disarankan aktif mengajak peserta didik untuk menyuarakan opini dan belajar menghargai pendapat untuk melatih pembelajar yang bernalar kritis dan berkebinekaan global.

### Penyajian Pengalaman



Pengalaman berperan penting dalam mendiskusikan masalah dan menemukan solusi yang sesuai. Biasanya peserta didik sudah memiliki pengetahuan sebelumnya seputar masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga dapat menemukan solusi yang tepat untuk persoalannya tersebut. Dengan membagikan pengalaman dalam diskusi kelompok, peserta didik bisa memahami masalah secara mendalam dan mengaitkan dengan problematika kehidupan sehari-hari. Cara ini akan memantik kreativitas dan kemandirian mereka dalam pemecahan masalah. Peran guru memberikan pertanyaan-pertanyaan pemandu diskusi yang diserahkan kepada kelompok agar diskusi berjalan sesuai dengan tujuan dan terarah dengan baik.

### Refleksi



Setelah berdiskusi dan menemukan solusi atas permasalahan, peserta didik menuliskan laporan hasil diskusi untuk mempertanggungjawabkan proses belajar. Hasil diskusi meliputi masalah apa yang mereka temukan, apa penyebab masalah tersebut, bagaimana respon kelompok atas masalah tersebut, bagaimana mereka merumuskan solusi dan pelaksanaan solusi itu sendiri. Untuk mendapatkan afirmasi, kelompok belajar melakukan presentasi yang direspon oleh kelas. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan reflektif untuk menekankan evaluasi dan pertanggung jawaban.



### Aksi dan Evaluasi

Setelah refleksi dan afirmasi, murid mengecek kembali hasil belajar mereka dan melakukan revisi jika dibutuhkan. Guru mengecek kembali hasil revisi dan memberikan afirmasi penutupan sebagai bentuk evaluasi. Untuk menekankan pembelajar yang berkebhinekaan global, peserta didik bisa merencanakan untuk mengaplikasikan apa yang mereka pelajari ke dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, dalam satu semester peserta didik sudah belajar untuk membagi waktu produksi dengan efisien, maka kemampuan itu terus dilakukan tidak hanya di kelas saja, namun juga dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.



## D. Materi Pokok

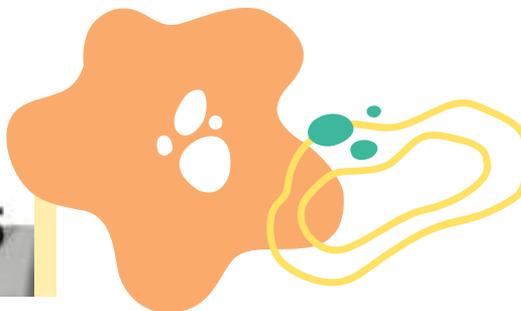
### Laporan Akhir Kegiatan Pembelajaran

Laporan akhir kegiatan adalah lembaran yang berisi informasi dan dokumentasi kegiatan yang telah dilakukan dari awal hingga akhir. Kegiatan membuat laporan akhir, peserta didik akan mahir dalam mengolah dokumentasi rangkaian kegiatan lain di luar kelas, terlebih jika peserta didik merupakan anggota organisasi sekolah.

Melalui penulisan laporan akhir kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat mengumpulkan seluruh kegiatan tertulis mulai dari jurnal visual analisis ragam kerajinan Nusantara, pengamatan potensi daerah sekitar, proses pengemasan, pemasaran dan hasil. Oleh karena itu, penting jika peserta didik mengarsipkan seluruh hasil kerja yang telah mereka lakukan dari unit pertama.

Seperti struktur laporan pada umumnya, laporan akhir kegiatan pembelajaran berisi pendahuluan, tujuan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, anggaran kegiatan, hasil kegiatan, evaluasi, dan penutup. Namun, pada hasil akhirnya peserta didik dapat mengemasnya dalam presentasi dengan desain menarik atau dengan tampilan seperti majalah.





**Gambar 6.1. Contoh bentuk laporan akhir kegiatan pembelajaran**  
 Sumber: Kemdikbud/ Dessy Rachma Waryanti, 2022



**Perajin perajin buku binding di Indonesia antara lain adalah**  
 (sumber: Kompas, Arahling, ...)

**Kendian**  
 (sumber: dari kegiatan ini adalah...)

**Kabupaten**  
 (sumber: dari informasi ini diperoleh, tahun ini ...)

### Presentasi Reflektif

Presentasi reflektif adalah kegiatan memaparkan laporan akhir seluruh kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik. Kegiatan ini bertujuan meninjau seberapa banyak peserta didik memahami proses penciptaan produk kerajinan dari nol sampai di etalase pasar dan pertokoan.

Peserta didik dianjurkan menceritakan permasalahan yang mereka temui saat pengerjaan serta bagaimana memecahkan dan menemukan solusi atas permasalahan tersebut. Selain itu, peserta didik juga perlu menyampaikan kelebihan dan kekurangan karya ciptaannya sebagai bukti bahwa mereka sangat mengenal produknya sendiri. Sebagai penutup, minta peserta didik menceritakan pengalaman positif atau hal baru apa yang mereka dapatkan dari pembelajaran. Minta mereka mengaitkan pengalaman baru dalam pembelajaran itu dengan kehidupan sehari-hari, misal; peserta didik mendapatkan pengalaman baru mencatat pengeluaran dan pemasukan dalam proses produksi merupakan hal yang penting dan mereka akan membiasakan hal tersebut untuk mencatat segala pengeluaran mereka, atau peserta didik menemukan teknik baru dalam membuat foto dan akan menggunakan kemampuan itu sehari-hari.

Sebagai pengawas, guru memberi tanggapan tentang proses dan karya akhir peserta didik. Guru perlu menanyakan kegiatan tertentu yang paling mereka sukai beserta alasannya. Dengan demikian, guru dapat memahami kemungkinan peserta didik yang merencanakan berwirausaha setelah lulus atau sebagai kegiatan produktif pendamping kuliah.

### Evaluasi Pemahaman Tekstual

Sebagai salah satu pilihan kegiatan inti pada unit ini adalah soal-soal uji kompetensi yang berurutan dari Unit 1 hingga Unit 6. Guru dapat menggunakan kumpulan soal tersebut sebagai kegiatan uji kompetensi tertulis atau memilih beberapa pertanyaan untuk diajukan secara lisan sebagai pertanyaan diskusi atau kuis.

Unit ini memberikan contoh soal yang dapat dipilih serta dimodifikasi guru. Dilanjut dengan tanya jawab langsung maupun tidak langsung yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam merespon. Adapun soal-soal tersebut di kategorisasi berdasar unit-unit dalam buku.

Perlu diketahui oleh guru bahwa soal-soal yang dihadirkan bersifat pengayaan tambahan, jika waktu temu untuk pelaksanaan evaluasi akhir tidak memungkinkan peserta didik untuk melakukan presentasi ataupun diskusi akhir.



## E. Langkah-langkah Pembelajaran

### a. Kegiatan Awal Diskusi Hasil Pembelajaran

Pada Unit 1 hingga 5, peserta didik telah diperkenalkan dengan kegiatan presentasi dan diskusi. Sebagai kegiatan akhir dan penutup pembelajaran, jenis diskusi yang berlangsung pada unit ini bersifat reflektif. Jika guru memilih diskusi sebagai kegiatan akhir untuk menutup pembelajaran prakarya kerajinan maka produk yang dihasilkan dapat berupa rangkuman kegiatan, kuotasi hal-hal dan nilai positif. Peserta didik menyampaikan aneka kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran dan hasil yang telah diperoleh.

Biasanya, peserta didik menyampaikan pendapat yang bersifat aman dan universal seperti “sangat menyenangkan” atau “kurang menyenangkan”, untuk memperkaya pernyataan tersebut guru dapat memberikan pertanyaan pemantik seperti:

- Apa tujuan menentukan tahapan produksi?
- Apa manfaat pembuatan prototipe?
- Apa manfaat yang didapat jika kemasan suatu produk kerajinan dikemas dengan baik?
- Bagaimana cara meneliti pasar untuk menentukan strategi pemasaran?
- Bagaimana contoh strategi pemasaran yang tepat untuk pembeli dengan jenjang usia 10-25 tahun?

### b. Kegiatan Inti

#### Kegiatan 1: Menyusun Laporan Kegiatan

Peserta didik memberikan laporan akhir yang berisi rangkuman proses kegiatan keseluruhan pembelajaran dan hasil kegiatan yang memuat informasi tentang:

- a. Dokumentasi Proses Produksi  
Refleksi kegiatan selama proses produksi yang dirasakan peserta didik mencakup kesulitan yang dihadapi dan yang dipecahkan serta informasi pengetahuan yang diperoleh)



b. Data Pemasaran

Refleksi kegiatan peserta didik selama proses pemasaran: kesulitan, kemudahan dan wawasan tentang pengalaman yang diperoleh)

c. Hasil Penjualan

Informasi tentang upaya yang telah dilakukan untuk mencapai keuntungan maksimal dan kerugian minimal serta hitungan dan kesimpulan untung dan rugi

### Kegiatan 2: Uji Kompetensi Evaluasi

Guru mengolah contoh soal dalam Uji Kompetensi Evaluasi dengan memodifikasi, memilih atau menambah soal-soal untuk menguji pemahaman teori peserta didik. Soal-soal tersebut terdapat pada laman: soal-soal Uji Evaluasi.

### c. Kegiatan Akhir

#### Diskusi reflektif

Kegiatan pembelajaran dapat diakhiri dengan diskusi reflektif yang membahas kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran selama satu tahun. Guru dapat menjelaskan manfaat dan tujuan kegiatan yang telah dilakukan peserta didik dan menjadi bekal dan pandangan di masa depan jika ingin menjadi wirausahawan kerajinan.



**Gambar 6.2. Diskusi reflektif dengan menghadirkan kritik dan saran dari pihak lain akan sangat membantu dalam pengembangan diri**

Sumber: Kemdikbud/ Lu'lu'ul Fauziah, 2022

### Soal-soal Uji Evaluasi:

Guru dapat memilih dan memodifikasi soal-soal yang akan digunakan untuk menguji kompetensi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan

#### Unit 1: Analisa Ragam Kerajinan Nusantara

1. Jelaskan apa yang di maksud dengan nilai keindahan yang terdapat dalam benda kerajinan?
2. Nilai fungsi benda kerajinan dapat berlaku secara modern maupun tradisi. Jika menganut fungsi tradisi maka benda kerajinan tersebut merupakan.....
3. Sebutkan 5 pelaku kerajinan ekonomi kreatif beserta contoh produknya...
4. Perhatikan seni kerajinan berikut ini



Jawablah pertanyaan berikut ini

- a. Bahan apa yang digunakan dari seni kerajinan tersebut?
- b. Alat apa yang digunakan dalam membuat kerajinan tersebut?
- c. Apa fungsi benda kerajinan tersebut?
- d. Berasal dari daerah mana seni kerajinan tersebut

**Gambar 6.3.** Kerajinan ukir

Sumber: Kemdikbud/ Welly Kumalasari, 2022

5. Karya kerajinan ukiran suku Asmat sangat terkenal akan keindahan dan nilai estetikanya, silahkan di jelaskan ciri khas karya kerajinan tersebut!
6. Sebutkan 5 daerah penghasil kerajinan logam
7. Sebutkan 5 contoh kerajinan batik di wilayah Nusantara
8. Produksi kerajinan batik adalah salah satu hasil kearifan lokal, sebutkan
9. Bahan yang di gunakan dalam pembuatan batik
10. Alat yang di gunakan dalam proses pembuatan batik
11. Teknik yang di gunakan dalam pembuatan batik

## Unit 2: Pengolahan dan Perancangan Produk Kerajinan

1. Apa yang dimaksud dengan produk kerajinan Nusantara?
2. Sebutkan 5 jenis produk kerajinan Nusantara!
3. Jika produk kerajinan tersebut adalah jenis kriya batik, sebutkan alat dan bahan dalam proses pembuatannya
4. Teknik apa saja yang dapat digunakan dalam membuat produk kerajinan batik
5. Sebutkan tahapan proses pembuatan batik dengan teknik ikat
6. Negara Indonesia terkenal dengan banyak beragam produk kerajinan tekstil, sebutkan minimal lima beserta daerah asal produksinya
7. Sebutkan 5 daerah penghasil produk kerajinan keramik di Indonesia
8. Sebutkan perbedaan teknik anyam kepang dan teknik anyam zig-zag
9. Apa yang dimaksud dengan teknik pilin pada proses pembuatan keramik, jelaskan
10. Amati produk kerajinan berikut ini kemudian sebutkan alat, bahan dan teknik pembuatan produk tersebut.



**Gambar 6.4.** Kerajinan buku

Sumber: Instagram/ Vitarlenology, 2022

### Unit 3: Pengemasan Produk Kerajinan

1. Untuk menambah nilai artistik sebuah produk kerajinan tentunya tidak terlepas dengan elemen produk produk yaitu kemasan, apa yang dimaksud dengan kemasan?
2. Jika ingin membuat kemasan yang menarik dan berciri khas kedaerahan, maka desain yang kita angkat dan visualisasikan adalah.....
3. Ceritakan tentang sejarah dan perkembangan kemasan produk dari masa ke masa!
4. Apa yang dimaksud dengan perancangan logo
5. Sebutkan dan jelaskan tiga nilai yang harus diperhatikan dalam perancangan logo
6. Hal apa saja yang harus dicantumkan pada pelabelan produk
7. Bagaimanakah menentukan bentuk gaya visualisasi kemasan yang baik?
8. Apa sajakah fungsi kemasan?
9. Perhatikan gambar kemasan berikut ini



Gambar 6.5. Kemasan produk

Sumber: Kemdikbud/ Welly Kumalasari, 2022

- a. Menurut kalian hal apa yang menarik dari kemasan produk tersebut?
- b. Apa yang menjadi ciri khas dalam kemasan tersebut ?
- c. Ada Unsur elemen apa saja pada kemasan tersebut
- d. Jika kalian amati dengan seksama pangsa pasar yang dibidik oleh wirausahawan dari gambar kemasan tersebut siapa?

## Unit 4: Produksi Karya Kerajinan

1. Apa yang dimaksud dengan teknologi produksi pada kewirausahaan?
2. Jika kalian mempunyai sebuah wirausaha, untuk menghitung biaya produksi, maka harus mengetahui 3 jenis biaya dalam proses produksi yaitu apa saja dan jelaskan
3. Untuk menghitung biaya produksi, maka yang dijumlahkan adalah biaya - biaya apa saja?
4. Bagaimanakah cara untuk menghitung harga jual dari biaya produksi?
5. Sebuah Wirausahawan kerajinan dompet koin milik Bu Dhian, dengan bahan pandan yang dianyam dan teknik decoupage sebagai berikut



**Gambar 6.5.**  
Tas Poket

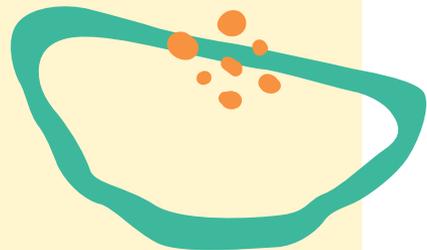
Sumber: Kemdikbud Welly  
Kumalasari, 2022

Diketahui :

1. Biaya bahan baku yang terdiri dari: lem, vernis, tisu decoupage, pandan, kulit imitasi dengan total bahan keseluruhan Rp. 5.000.000
2. Lima Karyawan perajin dengan dibayar harian @ Rp 45.000
3. Satu driver pengantar produk kerajinan di Bayar Rp. 50.000 per hari
4. Biaya sewa tempat Rp. 300.000
5. Ongkos kirim produk jadi Rp. 50.000 perharian
  - a. Maka hitunglah berapa biaya total produksinya
  - b. Setelah Biaya produksi diketahui, hitunglah biaya produksi per paket jika diketahui dalam kewirausahaan produk kerajinan tersebut ada 100 paket
  - c. Setelah dihitung biaya produksi per paket, hitunglah harga jualnya, jika markup, atau keuntungan yang diinginkan perpaket adalah Rp 100 per paket.
  - d. Jika diketahui perpaket berisi 12 biji produk kerajinan, berapa harga jual per bijinya?

## Unit 5: Pemasaran Produk Kerajinan Lokal

1. Sebutkan urutan 5 riset pasar penting yang dilakukan untuk merangkai tahapan strategi pemasaran!
2. Untuk melaksanakan strategi pemasaran, seorang wirausahawan harus memperhitungkan selera pasar, jelaskan apa yang dimaksud selera konsumen bersifat *fluid*?
3. Saat ini, publikasi produk lokal dapat menampilkan pesona lain dari manfaat membeli produk tersebut, salah satunya rasa bangga terhadap identitas daerahnya dengan membeli produk lokal. Untuk bisa membuat publikasi produk yang baik maka dibutuhkan fotografi produk, jelaskan apa yang dimaksud dengan fotografi produk?
4. Sebutkan dan jelaskan langkah-langkah dalam membuat fotografi produk!
5. Salah satu media pemasaran adalah *online marketplace*, apa yang dimaksud *online marketplace*
6. Di era pandemi pemasaran dengan bentuk *online marketplace* berkembang pesat, sebutkan 5 contoh *online marketplace* beserta pemiliknya
7. Sebutkan dan jelaskan langkah-langkah dalam membuat akun pemasaran online
8. Apa yang dimaksud dengan *concept store*?
9. Sebutkan kelebihan dan kekurangannya *concept store*!
10. Dari banyaknya *online marketplace* yang kalian ketahui, sebutkan salah satu *online marketplace* yang kalian sukai, dan jelaskan mengapa kalian menyukainya, sebutkan kelebihan dan kekurangan *online marketplace* tersebut!



## Unit 6: Refleksi Kegiatan Pembelajaran

1. Setelah kalian dan teman kalian membuat produk kerajinan dan mempresentasikan produk kerajinan yang kalian buat, buatlah penilaian produk kerajinan milik teman kalian, ditinjau dari
  - a. Kesesuaian fungsi produk
  - b. Kelayakan bahan
  - c. Keunikan produk
  - d. Kesesuaian harga
  - e. Estetika produk
  - f. Jangkauan selera pasar
2. Buatlah prediksi tahapan proses berkarya selanjutnya
3. Isi kuesioner di bawah ini:

**\*guru dapat memodifikasi bentuk kuesioner sesuai harapan reflektif yang diinginkan dari peserta didik.**

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah seluruh proses pembelajaran berlangsung dengan baik?		
Apakah anda mendapat manfaat wawasan dan pengetahuan lebih seputar kerajinan yang dapat memiliki nilai jual?		
Apakah anda dapat menjawab soal-soal teori seputar kerajinan?		
Bagian manakah yang terasa paling susah untuk dikerjakan?		
Apakah anda lebih menyukai kerja mandiri?		
Apakah anda lebih menyukai bekerja kelompok?		
Harapan anda untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya:		



## Assesmen

### Asesmen Diagnostik

Pada tahap persiapan kelas dan diskusi, guru menilai kemampuan peserta didik pada awal kegiatan pembelajaran dengan mengadakan diskusi dan pertanyaan pemantik, dengan menerima umpan balik dari peserta didik.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Peserta didik mampu dapat menjelaskan analisa ragam kerajinan nusantara		
Peserta didik mampu menjelaskan pengolahan dan perencanaan produk kerajinan		
Peserta didik mampu membuat pengemasan produk kerajinan		
Peserta didik mampu menjelaskan produksi karya kerajinan		
Peserta didik mampu memahami pemasaran produk kerajinan		

Jika lebih banyak kolom terisi dengan “ya” maka guru dapat melanjutkan kegiatan inti, jika tidak maka guru dianjurkan untuk meninjau ulang pembahasan dan menanyakan lagi ke peserta didik tentang pokok materi yang kurang dimengerti dan dicerna oleh peserta didik.

### Asesmen Formatif

Guru menilai persiapan kelas dan kemampuan peserta didik di awal kegiatan pembelajaran dengan membuka ruang diskusi melalui pemaparan gambar, pertanyaan pemantik dan melihat serta mendengar pendapat peserta didik terkait pembelajaran.



## Asesmen Kegiatan 1: Menyusun Laporan Kegiatan

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"><li>• mampu membuat analisis data produksi kerajinan dengan lengkap</li><li>• mampu membuat analisis data pemasaran produk kerajinan dengan lengkap</li><li>• mampu mengevaluasi hasil produksi dengan baik</li><li>• mampu memahami pemasaran produk kerajinan dengan baik</li></ul>	81-100	Baik
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cukup mampu membuat analisis data produksi kerajinan dengan lengkap</li><li>• Cukup mampu membuat analisis data pemasaran produk kerajinan dengan lengkap</li><li>• Cukup mampu mengevaluasi hasil produksi dengan baik</li><li>• Cukup mampu memahami pemasaran produk kerajinan dengan baik</li></ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kurang mampu membuat analisis data produksi kerajinan dengan lengkap</li><li>• Kurang mampu membuat analisis data pemasaran produk kerajinan dengan lengkap</li><li>• Kurang mampu mengevaluasi hasil produksi dengan baik</li><li>• Kurang mampu memahami pemasaran produk kerajinan dengan baik</li></ul>	60 - 70	Kurang



## Asesmen Kegiatan 2: Uji Kompetensi Evaluasi

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
<ul style="list-style-type: none"><li>Mampu menjawab soal-soal dengan skor 81 - 100</li></ul>	81-100	Baik
<ul style="list-style-type: none"><li>Mampu menjawab soal-soal dengan skor di atas 71 - 80</li></ul>	71 - 80	Cukup
<ul style="list-style-type: none"><li>Mampu menjawab soal-soal dengan skor di atas 60 - 70</li></ul>	60 - 70	Kurang

Dilaksanakan setelah pembelajaran pada unit 6 selesai. Asesmen ini berfungsi sebagai media reflektif guru untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran sehingga di masa depan jika pembelajaran pada unit 6 ini akan diadaptasi kembali, maka diharapkan dapat terlaksana lebih baik dari yang sebelumnya.

100% - 90%	Sangat memenuhi capaian pembelajaran
100% - 90%	Sangat memenuhi capaian pembelajaran
89% - 70%	Cukup memenuhi capaian pembelajaran
69% - 50%	kurang memenuhi capaian pembelajaran
49% - 30%	Tidak memenuhi capaian pembelajaran
29% - 0%	Sangat tidak memenuhi capaian pembelajaran

## Glosarium

**Approach:** Upaya dalam konteks aktivitas penelitian untuk menjalin hubungan dengan objek yang diteliti, cara (metode) untuk mendapatkan pemahaman mengenai masalah penelitian.

**Art Deco:** Sebuah gerakan desain pada periode 1920-an yang mempengaruhi banyak gaya desain sampai saat ini. Gaya desain yang menonjolkan kesan mewah, anggun serta modern.

**Arts and Craft Movement:**

Gerakan kesenian dan sosial yang mengangkat kembali tradisi seni klasik Eropa abad pertengahan, pada abad ke-19 Masehi. Gerakan ini muncul pertama kali di Inggris sebagai reaksi terhadap dampak negatif Revolusi Industri dan kejenuhan pada kehidupan sosial dan estetika masyarakat Inggris kala itu.

**Assembling:** Teknik penciptaan karya seni/kerajinan dengan cara merakit, menyusun dan/atau memasang.

**Branding:** Teknik memasarkan produk dengan membangun citra positif dan keunikan dari produk yang dipasarkan tersebut.

**Brainstorming:** Dalam bahasa Indonesia dapat diterjemahkan sebagai curah pendapat. Makna dari kata ini adalah sebuah kegiatan bertukar pikiran antara dua orang atau lebih terkait

pendapat masing-masing atas suatu topik.

**Built prototype:** Rancang model dari suatu benda yang akan diproduksi.

**Concept Development:** Sebuah model pembelajaran bersifat interaktif yang memacu peserta didik untuk memperkaya dan memperdalam pengetahuannya tentang sebuah konsep melalui serangkaian proses kognitif.

**Concept Store:** Toko ritel yang menjual beragam produk dari berbagai desainer atau artisan. Produk yang dijual bermacam-macam mulai dari produk *fashion*, kosmetik sampai makanan.

**Ekspresi Figuratif:** Istilah dalam seni rupa yang merujuk pada ungkapan visual atas sebuah objek secara realistis atau sesuai dengan bentuknya dalam kehidupan nyata.

**Decoupage:** Seni kerajinan dengan menggunakan teknik memotong/menggunting serta menempel objek gambar pada sebuah media tertentu.

**Fresco:** Teknik seni lukis dinding dengan menimpakan pigmen warna pada plaster dinding yang baru dilapisi (masih basah). Teknik ini banyak digunakan pada karya lukisan era *Renaissance* dan Barok.

**Gallery Walk:** Kegiatan berkeliling menikmati dan mengamati karya seni yang biasanya dilakukan di dalam sebuah galeri.

**Glaser:** Teknik pewarnaan pada karya seni kerajinan/kriya keramik yang bertujuan untuk memberikan lapisan kaca tipis pada permukaan keramik sehingga menimbulkan efek mengkilap/berkilau.

**Keindahan Intrinsik:** Sebuah nilai keindahan dalam karya seni yang dapat ditangkap oleh mata, telinga atau keduanya.

**Kolase:** Karya seni yang diciptakan melalui teknik menempelkan beragam medium pada suatu bidang permukaan. Jenis karya kolase dikelompokkan sesuai corak, dimensi, fungsi, dan materialnya.

**Local Wisdom:** Bahasa asing (Inggris) untuk kata Kearifan Lokal. Makna dari Kearifan Lokal adalah segala bentuk wawasan, pemahaman, keyakinan atau pengetahuan serta adat istiadat dan kebiasaan atau etika yang menjadi pedoman tindak laku manusia dalam kehidupan pada sebuah komunitas yang bersifat ekologis.

**Moodboard:** Kumpulan komposisi visual (gambar) yang biasa digunakan oleh desainer sebagai panduan mereka dalam mengerjakan sebuah tema proyek perancangan.

**Museum of Modern Art:** Museum seni modern yang terletak di New York, Amerika Serikat dan dibuka untuk umum sejak 7 November 1929 oleh Abby A. Rockefeller, Lillie P. Bliss dan Cornelius J. Sullivan.

**Polymer Clay:** Sebuah medium penciptaan karya seni kerajinan/kriya yang memiliki sifat mudah dibentuk dan berbahan dasar polimer PVC (polivinil klorida).

**Stilasi:** Teknik penciptaan karya seni rupa dengan mengubah bentuk asli sebuah objek visual menjadi bentuk baru yang bersifat dekoratif (motif ragam hias) dengan tetap mempertahankan ciri khas bentuk aslinya.

**Tangible:** Benda atau aset yang wujud nyatanya dapat ditangkap oleh panca indera manusia.

**Tapestri:** Karya kerajinan tekstil dari Eropa yang tebal, merupakan hasil tenunan tangan dengan aneka motif, umumnya dipergunakan sebagai hiasan dinding, tirai dan penyalut mebel.

## Daftar Pustaka

Abdullah, Farid dan Wardoyo, Tri Bambang. 2019. *JEJAK-JEJAK DINAMIKA INDUSTRI BATIK YOGYAKARTA 1920-1930*. Kementerian Perindustrian Republik Indonesia, *Dinamika Kerajinan dan Batik: Majalah Ilmiah*.

Affendi, Yusuf dkk, *Tenunan Indonesia*. Jakarta: Yayasan harapan Kita, 1995

Airey, David. 2010. *Logo Design Love: a Guide to Creating iconic brand identities*. United States of America: New Riders, a division of Pearson Education.

Arby dkk., *Album Seni Budaya Nusa Tenggara Timur*, Departemen Pendidikan & Kebudayaan. 1995, h.8

Dharsono, Sumarmo dan Chandra, NRA. *JERAMI, Bahan Alternatif Desain Mebel dan Kerajinan*. Institut Seni Indonesia Surakarta.

Do, Ellen Yi-Luen. 2007. *Design, art, craft, science: Making and creativity*. SOD'07 Science of Design Symposium 2007, Humboldt State University, Arcata, California, USA.

Du Puis, Steven dan John Silva. 2011. *Package Design Workbook; The Art and Science of Successful Packaging*. Rockport Publishers, Inc: Beverly, Massachusetts.

Fitriani,Rahmi. 2009. *Ayo mengenal kerajinan nusantara*. Jakarta : Mediantara semesta.

Gratha, Benny dan Achjadi, Judi. *Tradisi Tenun Ikat Nusantara*. Jakarta: Bab Publishing Indonesia.

Gustami, SP. 1992. *Filosofi Seni Kriya Tradisional Indonesia dalam Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. II/01-Januari. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

Haryono, Timbul. 2002. *Terminologi dan Perwujudan Seni Kriya Masa Lalu dan Masa Kini sebuah Pendekatan Historis-Arkeologi*. Makalah. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

Kaleka, Nobertus dan Hartono, Edi Tri. *Kerajinan Mendong*. Arcita Mojosongo: Solo

Nawawi, Muhammad dan SP. Gustami. 2002. *Seni Kerajinan Tenun Sutra Tradisional Bugis Wajo Sulawesi Selatan Antara Tantangan dan Harapan*. *Jurnal Sosiohumanika* (15) 1: 1-14, Januari 2012. Yogyakarta: Fakultas Sastra UGM.

Nurofik. 2012. *Mengenal Produk Kerajinan Nusantara*. Depok: Media Cerdas Nasional

Pelras, Christian. 2006. *Manusia Bugis*. Terjemahan Abdurrahman Abu, dkk. "The Bugis". Oxford: Blackwell

Raffles, T.S. (1830). *The History of Java*, London: John Murray, Albermarle-Street.

\_\_\_\_\_. (2008). *The History of Java*. Yogyakarta: Penerbit Narasi.

Reay, Stephen D, Shane Inder, Nick Charlton. 2014. *Crafting Product Design: Designing Craft Back Into a Product Design Undergraduate Degree Programme*. School of Art and Design, AUT University, Auckland, New Zealand.

Richter, Anne. *Arts and Crafts of Indonesia*. Chronicle Books: San Francisco, US.

Rodgers, Susan, Anne Summerfield, John Summerfield. 2007. *Gold Cloths of Sumatra: Indonesia's Songkets from Ceremony to Commodity*, Cantor Art Gallery, Worcester, Massachusetts.

Rumansara, Enos H, dkk. 2014. *Inventarisasi dan Verifikasi Karya Budaya SENI UKIR ASMAT*. Yogyakarta: Penerbit Kepel Press

Tahara, Tasrifin. 2013. *Lipa Sabbe' Sengkang: Identitas dan Tantangan Teknologi Sarung Sutera Bugis*. Makassar: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Hasanuddin..

Utomo, Agus Mulyadi. 2017. *Sejarah Tradisi Keramik di Indonesia*. Institutional Repository: Institut Seni Indonesia Denpasar.

Wrigley, E.A. (2018). *Reconsidering the Industrial Revolution: England and Wales*, Journal of Inter-disciplinary History, vol. 49, issue 1, The MIT Press.

### Terima Kasih Kepada Para Kontributor

### Buku Prakarya Kerajinan Kelas 11

Buku ini terwujud atas dukungan berbagai pihak dari seniman dan fotografer yang memberikan kami izin untuk menggunakan hasil karya, dokumentasi dan fotografi sebagai aset visual untuk memperkaya isi buku. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

**Hilmi Herdianti** (hlm. 94), **Dyah Retno/ Sabbe Living** (hlm. 107), **kemayuandco** (hlm. 132-133), **Tarlen Handayani** (hlm. 46, 175), **Zahidah Zahra/ yourdreamweaver.id** (hlm. 163). **Dian Oerip/ Oerip Official** (hlm. 46, 87). **Ache Andini/ Achebong** (hlm. 175, 193). **Amaylia Permahani/ Brombielab** (hlm. 178). **Kamara Labs/ Kamara Studio** (hlm. 141, 178, ). **Dodo Aldiano/ Tedanesia** (hlm. 179). **Syarifah Adila Alatas** (hlm. 34-35, 91).

# Daftar Tautan Sumber Gambar

## Unit 1

1. Gambar 1.1. Difoto dari buku Exquisite Indonesia, Dekarnas/ Judi Achjadi, 2004-2009, 15 Agustus 2022
2. Gambar 1.2. Difoto dari buku Indonesia Arts dan Crafts-Pictorial Book/ T.J. Bezemer (1932), 15 Agustus 2022
3. Gambar 1.3. Dokumentasi Penulis: Dessy Rachma Waryanti, 2022
4. Gambar 1.4. Difoto dari buku Indonesia Arts dan Crafts-Pictorial Book/ T.J. Bezemer (1932), 15 Agustus 2022
5. Gambar 1.5. Diunduh dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Tikuluak\\_tanduk#/media/Berkas:COLLECTIE\\_TROPENMUSEUM\\_Portret\\_van\\_twee\\_Minangkabau\\_vrouwen\\_in\\_adatkostuum\\_op\\_de\\_trap\\_van\\_een\\_Europees\\_huis\\_TMnr\\_60043510.jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Tikuluak_tanduk#/media/Berkas:COLLECTIE_TROPENMUSEUM_Portret_van_twee_Minangkabau_vrouwen_in_adatkostuum_op_de_trap_van_een_Europees_huis_TMnr_60043510.jpg) 15 Agustus 2022
6. Gambar 1.6. Diunduh dari <https://jejakrekam.com/2021/10/04/teliti-ka-in-sasirangan-ketua-dk-banjarmasin-sesalkan-motif-klasik-sarigading-tak-diterapkan-optimal/> 10 Oktober 2022
7. Gambar 1.7. Difoto dari buku Indonesia Arts dan Crafts-Pictorial Book/ T.J. Bezemer (1932), 15 Agustus 2022
8. Gambar 1.8. Difoto dari buku Indonesia Arts dan Crafts-Pictorial Book/ T.J. Bezemer (1932), 15 Agustus 2022
9. Gambar 1.9. Difoto dari buku Indonesia Arts dan Crafts-Pictorial Book/ T.J. Bezemer (1932), 15 Agustus 2022
10. Gambar 1.10. Difoto dari buku Indonesia Arts dan Crafts-Pictorial Book/ T.J. Bezemer (1932), 15 Agustus 2022
11. Gambar 1.11. Difoto dari buku Indonesia Arts dan Crafts-Pictorial Book/ T.J. Bezemer (1932), 15 Agustus 2022
12. Gambar 1.12. Diunduh dari [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:COLLECTIE\\_TROPENMUSEUM\\_Beeld\\_van\\_een\\_demonische\\_tempelwachter\\_Singosari\\_Oost-Java\\_TMnr\\_10016489.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:COLLECTIE_TROPENMUSEUM_Beeld_van_een_demonische_tempelwachter_Singosari_Oost-Java_TMnr_10016489.jpg)
13. Gambar 1.13. Difoto dari buku Indonesia Arts dan Crafts-Pictorial Book/ T.J. Bezemer (1932), 15 Agustus 2022
14. Gambar 1.14. Diunduh dari [instagram/@kemenparekraf.ri](https://www.instagram.com/kemenparekraf.ri)
15. Gambar 1.15 diunduh dari <https://id.pinterest.com/pin/101964379055827309/visual-search/?imageSignature=037b6aa4df754f9425150d9b88b2efaa> 10 Oktober 2022
16. Gambar 1.16. Dokumentasi Penulis: Lu'lu'ul Fauziah, 2022
17. Gambar 1.17. Dokumentasi Penulis: Lu'lu'ul Fauziah, 2022
18. Gambar 1.18. Dokumentasi Penulis: Lu'lu'ul Fauziah, 2022
19. Gambar 1.19. Dokumentasi Penulis: Lu'lu'ul Fauziah, 2022
20. Gambar 1.19. diunduh dari [https://www.flickr.com/photos/morgan\\_triple\\_a/sets/72157626498235407/](https://www.flickr.com/photos/morgan_triple_a/sets/72157626498235407/) 15 Agustus 2022

## Unit 2

1. Gambar 2.1. Diunduh dari [https://www.flickr.com/photos/morgan\\_triple\\_a/sets/72157626498235407/](https://www.flickr.com/photos/morgan_triple_a/sets/72157626498235407/) 15 Agustus 2022
2. Gambar 2.2. Dokumentasi Penulis: Dessy Rachma Waryanti, 2022
3. Gambar 2.3. Dokumentasi Penulis: Dessy Rachma Waryanti, 2022
4. Gambar 2.4. Dokumentasi Penulis: Lu'lu'ul Fauziah, 2022
5. Gambar 2.5. Diunduh dari <https://www.instagram.com/p/CeD-D7Z-vC1G/> 15 Agustus 2022
6. Gambar 2.6. Diunduh dari <http://lisa-ingrassia.blogspot.com/2011/03/petits-objets-de-bureau-recherche.html> 15 Agustus 2022
7. Gambar 2.7. Diunduh dari <https://www.pinterest.es/adilaalatas/> 15 Agustus 2022
8. Gambar 2.8. Dokumentasi Penulis: Lu'lu'ul Fauziah, 2022
9. Gambar 2.9. Dokumentasi Tugas Akhir karya Hilmi Herdianti, 2022
10. Gambar 2.10. Dokumentasi Penulis: Lu'lu'ul Fauziah, 2022
11. Gambar 2.11. Dokumentasi Penulis: Lu'lu'ul Fauziah, 2022
12. Gambar 2.12. Dokumentasi Penulis: Lu'lu'ul Fauziah, 2022
13. Gambar 2.13. Dokumentasi Penulis: Lu'lu'ul Fauziah, 2022
14. Gambar 2.14. Diunduh dari <https://www.instagram.com/devetroo/> 15 Agustus 2022

## Unit 3

1. Gambar 3.1. Diunduh dari <https://www.instagram.com/urbanlustre/> 19 Agustus 2022
2. Gambar 3.2. Dokumentasi Penulis: Welly Kumalasari, 2022
3. Gambar 3.3. Dokumentasi Penulis: Welly Kumalasari, 2022
4. Gambar 3.4. <https://thehousethatlarsbuilt.com/category/style/accessories/> 19 Agustus 2022
5. Gambar 3.5. (kiri) <https://www.behance.net/gallery/57546137/The-Wave-Geometric-Logo-Creation> 19 Agustus 2022
6. Gambar 3.5. (kanan) <https://www.behance.net/gallery/1152911/Pencil-Sketches-Ideation> 19 Agustus 2022
7. Gambar 3.6. Diunduh dari <https://id.pinterest.com/pin/139682025934226409/> 19 Agustus 2022
8. Gambar 3.7. Diunduh dari <http://www.blossomheartquilts.com/2018/03/woven-labels-for-your-projects-dutch-label-shop-coupon-code/> 19 Agustus 2022
9. Gambar 3.8. <https://www.instagram.com/kemayuandco/> 19 Agustus 2022
10. Gambar 3.9. <https://www.instagram.com/kemayuandco/>
11. Gambar 3.10. <https://www.behance.net/kamarastudio> 18 Agustus 2022

#### Unit 4

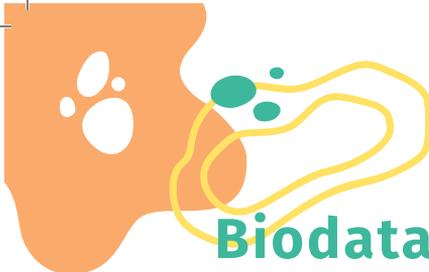
1. Gambar 4.1. Dokumentasi Penulis: Lu'lu'ul Fauziah, 2022
2. Gambar 4.2. Diunduh dari <https://www.instagram.com/yourdreamweaver.id/> 15 Agustus 2022
3. Gambar 4.3. Diunduh dari <https://www.instagram.com/vitarlenology/> 15 Agustus 2022
4. Gambar 4.4. Diunduh dari <https://www.instagram.com/yourdreamweaver.id/> 15 Agustus 2022

#### Unit 5

1. Gambar 5.1. Diunduh dari <https://www.instagram.com/achebong/> 15 Agustus 2022
2. Gambar 5.2. Diunduh dari <https://www.instagram.com/vitarlenology/> 15 Agustus 2022
3. Gambar 5.3. Dokumentasi Penulis: Dessy Rachma Waryanti, 2022
4. Gambar 5.4. Diunduh dari <https://www.instagram.com/brombielab/> 15 Agustus 2022
5. Gambar 5.5. Diunduh dari <https://www.instagram.com/kamara.studio/> 15 Agustus 2022
6. Gambar 5.6. Diunduh dari <https://www.instagram.com/tedanesia/>
7. Gambar 5.7. Dokumentasi Penulis: Dessy Rachma Waryanti, 2022
8. Gambar 5.8. Diunduh dari <https://thesmartlocal.id/jakarta-concept-stores/>, 15 Agustus 2022
9. Gambar 5.9. Dokumentasi Penulis: Welly Kumalasari, 2022
10. Gambar 5.10. Diunduh dari <https://www.instagram.com/achebong/> 15 Agustus 2022

#### Unit 6

1. Gambar 6.1. Dokumentasi Penulis: Dessy Rachma Waryanti, 2022
2. Gambar 6.2. Dokumentasi Penulis: Lu'lu'ul Fauziah, 2022
3. Gambar 6.3. Dokumentasi Penulis: Welly Kumalasari, 2022
4. Gambar 6.4. Diunduh dari <https://www.instagram.com/vitarlenology/> 15 Agustus 2022
5. Gambar 6.5. Dokumentasi Penulis: Welly Kumalasari, 2022
6. Gambar 6.6. Dokumentasi Penulis: Welly Kumalasari, 2022



# Biodata Pelaku Perbukuan

## PENULIS

### Dessy Rachma Waryanti, S.Sn, M.Sn



E-mail : dessyrachms@gmail.com  
Alamat Kantor : Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Kampus II ISI Surakarta, Jl. Ring Road, Mojosongo, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57127  
Bidang Keahlian : Pengajar, Penulis, Peneliti Seni Rupa Murni dan Keramik

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Seni Rupa Murni Keramik, Program Studi Seni Rupa Murni, Universitas Sebelas Maret Surakarta (2011 - 2015)
2. S2 Pengkajian Seni Rupa, Pascasarjana ISI Yogyakarta (2015 – 2017)

#### Riwayat pekerjaan/ profesi

1. Dosen Seni Rupa Murni, FSRD ISI Surakarta (2022 – sekarang)
2. Merchandise Designer, ICM (International Confederation of Midwives) (2019)
3. Assistant Consultant, Jogjakarta Community School (2018-2021)
4. Koordinator Pameran East Java Young Artist Festival (2018)
5. Art Speaker Pameran Seni Keramik Kontemporer “Seeing Self, Observing Others” di Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta (2018)
6. Dosen Luar Biasa, Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya (2017 - 2018)

## Buku, Jurnal dan Artikel:

1. Pengembangan Perangkat Ajar Penyederhanaan Kurikulum, Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020)
2. Buku Mata Pelajaran Seni Rupa SMA/MA/SMK Kelas 12, Pusat Kurikulum dan Perbukuan KEMENDIKBUD. (2021)
3. Kolektif Kerakyatan dan Konstruksi Modern dalam Identitas Ekosistem Seni di Kota Madiun dan Nganjuk. Artikel dalam buku Biennale Jatim: Menghampiri Kebudayaan (2022)
4. Penyusunan Alur dan Tujuan Pembelajaran, Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020)
5. Artikel katalog: “Cosmic Turn: Percakapan dengan Semesta”, Pameran Tunggal Dona Prawita Arissuta: Cosmic Turn. (2018-2019)
6. Perkembangan Seni Keramik Kontemporer (2005-2015) di Jakarta, Bandung dan Yogyakarta, Thesis Pascasarjana Pengkajian Seni Rupa ISI Yogyakarta (2017)
7. Klasifikasi Prioritas Ketertarikan Perilaku Pengunjung Pameran Terhadap Karya Seni Rupa Kontemporer, Jurnal Invensi Vol.1, No. 2 (2016)
8. Komik Bisu “Kaluhara”, The Centre of Orang Utan Protection (COP), (2017)
9. Artikel katalog: “Imago Dei”, Pameran Tunggal Galih Reza Suseno, (2016/2017)
10. “Universal Infuence”, Art Jog 9 Exhibition Review at Blurg! Magazine edisi 02 (2016/2017)
11. “A Sublime Symphony: Ring of Songs”, Event Report – Blurg! Magazine Edisi 03 2016/2017
12. Figur Dewi Sri dalam Mitos Masyarakat Jawa sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Keramik, 2015/ 2016

## PENULIS

### Lu'lu'ul Fauziah Nurwito, S.Pd., M.Sn.



E-mail : lulufn91@gmail.com  
Alamat Kantor : Sekolah Cikal Lebak Bulus,  
Jl. Lb. Bulus I No.6, RT.6/RW.4,  
Cilandak, Bar., Kec. Cilandak,  
Kota Jakarta Selatan, Daerah  
Khusus Ibukota Jakarta 12430  
Bidang Keahlian : Pengajar Seni Rupa

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Malang (2014/2015)
2. S2 Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2017/2018)

#### Riwayat pekerjaan/ profesi

1. Tutor workshop & course (2017 – sekarang)
2. Guru Sekolah Cikal Lebak Bulus, Jakarta
3. Guru TK Taman Harapan, Malang, Jawa Timur
4. Guru Gracia School, Malang, Jawa Timur
5. Guru Madania School, Bogor, Jawa Barat

#### Buku, Jurnal dan Artikel:

1. Nurwito, Lu'lu'ul F. Coklat Sebagai Media Lukisan. Universitas Negeri Malang (2014)
2. Nurwito, Lu'lu'ul F. Filosofi Cinta dalam Rupa. Universitas Negeri Malang (2014)
3. Nurwito, Lu'lu'ul F. Imbas Modernisasi pada Keramik Dinoyo. Universitas Negeri Makassar (2016)
4. Nurwito, Lu'lu'ul F. Penciptaan Lukisan dengan Dualisme Wanita. Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2017)

## PENULIS

### Welly Purnama Kumalasari, M.Pd



E-mail : wellykumalasari56@guru.sma.belajar.id  
Alamat Kantor : SMAN 1 Kapanjen, Jl. Ahmad Yani  
No.48, Ardirejo, Kec. Kapanjen,  
Kabupaten Malang, Jawa Timur 65163  
Bidang Keahlian : Pengajar, Penulis, dan Perajin seni kriya

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Seni Rupa IKIP Negeri Malang (1994 – 1998)
2. S2 Keguruan Seni Rupa Universitas Negeri Malang (2016 – 2018)

#### Riwayat pekerjaan/ profesi

1. Guru Seni Budaya, SMAN 1 Kapanjen – Malang (2022 - sampai sekarang)
2. Guru Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, Di SMPN 1 Bululawang – Malang (1998 – 2022)
3. Guru Seni Budaya SMAN 1 Bululawang – Malang (2006 – 2022)
4. Guru Seni Budaya dan Prakarya SMA Al-Rifa'ie Pondok Modern Gondanglegi – Malang (2004 – 2021)

#### Buku, Jurnal dan Artikel:

1. Pengembangan Buku ajar Pendidikan Seni Rupa Berazaskan Estetika Islam untuk sekolah Islam, Thesis KSR Universitas Negeri Malang (2018)
2. Seni Budaya. Berkarya Seni Rupa 2 Dimensi. Buku Untuk siswa SMA & MA Kelas X, UM Press (2018)
3. Artikel : “ Penerapan Estetika Islam pada Materi Pendidikan Seni Rupa di SMA Al-Rifa'ie Gondanglegi”, Pelangi Sastra (2017)
4. Artikel: “Pembelajaran Desain Pola batik dengan Teknik YMPP untuk Pengembangan Kreativitas dan Mempermudah Menggambar digital”, KSR Pascasarjana UM (2017)
5. Jurnal: “Developing Learning Materials For High Scholl Art Education Course Based on Recent Revision of 2013 Curriculum”, ICE UM (2016)
6. Hubungan Minat Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas I dan II pada Mata Pelajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian di SLTP I Kecamatan Tajinan Kabupaten Malang, Skripsi FPBS IKIP Negeri Malang (1998)

## PENELAAH

### Bandi Sobandi, S.Pd., M.Pd.



E-mail : bas@upi.edu  
Alamat Kantor : Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain (FPSD), Universitas Pendidikan Indonesia. Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Bandung 40154  
Bidang Keahlian : Dosen Pendidikan Seni Rupa

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Seni Rupa FPBS IKIP Bandung (lulus tahun 1997)
2. S2 Pengembangan Kurikulum SPs Universitas Pendidikan Indonesia (lulus tahun 2010)
3. S3 Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang (2019- sekarang).

#### Riwayat pekerjaan/ profesi

1. Dosen S1 Pendidikan Seni Rupa di FPSD Universitas Pendidikan Indonesia pada mata kuliah: Kriya Tekstil dan Batik Dasar, Kriya Tekstil dan Batik Terapan, Pameran Kriya Tekstil dan Batik, Sejarah Seni Rupa Barat, Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa, Metode Penelitian Pendidikan Seni Rupa, Seminar Proposal Penelitian/ Penciptaan Seni Rupa, dan Statistika (1999-sekarang)
2. Tutor Pendas PGSD Universitas Terbuka UPBBJ Bandung pada mata kuliah: Pendidikan Seni di SD, Media Pembelajaran dan Komputer, Penelitian Tindakan Kelas, dan Pengembangan Kemampuan Profesional (PKP) (2000 – sekarang)
3. Dosen S1 pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di: Kampus Bumi Siliwangi FIP UPI, Kampus UPI Serang, Kampus UPI Purwakarta, dan Kampus UPI Sumedang (2000 – 2015)
4. Dosen Pendidikan Profesi Guru (PPG) Seni Rupa (2021 - Sekarang)
5. Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI (2013-2015; 2015-2019)

#### Buku, Jurnal dan Artikel:

1. Pendidikan Apresiasi: Upaya Menumbuhkan dan Mempertahankan Kesadaran Budaya Bangsa (dalam *Diskursus Pendidikan Seni*) (Quantum, 2020)

2. Batik Kasumedangan: Media Komunikasi Simbolik untuk Mempertahankan Identitas Budaya Lokal (dalam *Komunikasi Seni Sebuah Telaah dalam Konteks Kearifan Lokal*) (Jurusan Seni Rupa FBS UNNES, 2021)
3. Rumah Pendidikan Seni Moel Soenarko sebuah Ruang Edukasi, Kreasi, dan Apresiasi Seni bagi Masyarakat di Kota Bandung (dalam *Ruang Seni/Ruang Imaji*) (Penerbit Nyala bekerjasama dengan Arti Bumi Intaran, 2021)
4. Menelusuri Nilai Nasionalisme melalui Batik Kasumedangan (dalam *Peradaban Batik: Nilai dan Perkembangannya*) (Ideas Publishing, 2022)
5. Paradigma Pendidikan Seni Rupa Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Imajinasi* Vol. XIV No 2, Juli-Desember 2020, Hal. 71-80.
6. Farid Abdullah, Theresia Widiastuti, Bandi Sobandi, Bambang Tri Wardoyo. (2020). *Krustasea Arafura* Sebagai Ide Penciptaan Batik. *Dinamika Kerajinan dan Batik: Majalah Ilmiah*, 37(2), Hal. 119 – 126.
7. B Sobandi, S C Wibawa, T Triyanto, S Syakir, A Pandanwangi, S Suryadi, A Nursalim, H Santosa (2020). Batik AR ver.1.0: Augmented Reality application as gamification of batik design using waterfall method. *Journal of Physics: Conference Series* 1987 (2021) 012021. Hal. 1-6, (Q4).
8. Farid Abdullah, Bandi Sobandi, Dewi M. Syabani. (2021). Bahasa Rupa Aplikasi Edukasi Batik Nusantara. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*. 6(1), Hal. 66-82.
9. Agus Nursalim dan Bandi Sobandi. (2021). Digital Marketing for Acceleration of Indonesian Batik Export in the Global Pandemic of COVID-19. *Arts and Design Studies*. Vol 90. Pp. 1-8.
10. Bandi Sobandi, Triyanto, Tjetjep Rohendi Rohidi, Syakir. (2021). The Use of Clove Leaves (*Syzygium aromaticum* L.) as Natural Dye for Batik Production in Kasumedangan Batik Industry, Indonesia. *Vlákna a Textil* 28(1) (Q3).
11. Farid Abdullah, Dian Rinjani, Menul Teguh Riyanti, Akkapurlaura, Bandi Sobandi. (2021). Batik Mega Mendung Sebagai Ide Perancangan Kemasan. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 07(02), Hal. 429-438.
12. Syakir, Bandi Sobandi, Moh. Fathurrahman, Badrul Isa, Dini Anggraheni, Sri Verayanti R (2022). Tamarind (*Tamarindus indica* L.): Source of Ideas Behind the Semarang Batik Motifs to Strengthen Local Cultural Identity. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 22(1), Pp. 78-90. (Q1).
13. *Moh Fathurrahman, Bandi Sobandi, Galih Mahardika Christian Putra. (2022). Implementasi Program Ekstrakurikuler Kesenian pada Jenjang Sekolah Dasar di Jawa Barat. Jurnal Basicedu*, 6(1). Pp. 1210- 1220.
14. Cucu Sutianah, Bandi Sobandi. (2022). Project-Based Learning through Digital Printing Techniques to Improve Students' Local Cultural Innovation Creativity. *Journal of Education Technology*, 6(3).

## PENELAAH

### Hendriana Werdhaningsih, Ph.D



E-mail : hendriana@paramadina.ac.id  
Alamat Kantor : Universitas Paramadina  
Jl. Gatot Subroto kav. 97,  
Mampang, Jakarta 12790  
Bidang Keahlian : Desain Produk

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Desain Produk, Institut Teknologi Bandung (ITB) (lulus 1998)
2. S2 Desain Produk, Institut Teknologi Bandung (ITB) (lulus 2005)
3. Ph.D Design for the future community-based production, Institute of Design, Illinois Institute of Technology (sekarang)

#### Riwayat pekerjaan/ profesi

1. Dosen Tetap Universitas Paramadina (2007 - sekarang)
2. *Institute of Design, Illinois Institute of Technology* (2019 – 2022)
  - Research Team Leader, Design Lab at Hitachi America R & D. research project Principal Investigator: Carlos Teixeira, Ph.D. (2019)
  - *Teaching Assistant: Designing Future for Laura Forlano, Ph.D., Sustainable Solutions Workshop for Carlos Teixeira, Ph.D. (2020)*
3. Konsultan desain untuk program pemerintah Gubernur DKI Jakarta (Januari-Juni, 2019)

#### Buku, Jurnal dan Artikel:

1. Werdhaningsih, H., "Creativity and Innovation", Partnership Executive Program Module, Ford Foundation and Paramadina University, module chapter, 2018
2. Werdhaningsih, H., "Partnership Program for Enhancing Quality of Education, Case Study: Trakindo Corporate Citizenship Program", Partnership Case Studies: Business and Social Perspective, Ford Foundation and Paramadina University, research report, 2018
3. Werdhaningsih, H., Wirnas, D., " Craft, Engineering and Entrepreneurship", Grade XII High School Student Textbook and Teacher Book, Ministry of Education and Culture RI, 2014 & 2017

4. Werdhaningsih, H., Wirnas, D., “*Craft, Engineering and Entrepreneurship*”, Grade X High School Student Textbook and Teacher Book, Ministry of Education and Culture RI, 2013 & 2016
5. Werdhaningsih, H., “*Instrument Case: Not Just a Cover*”, Bdg World Jazz Magazine, No.3/1, 2010
6. Werdhaningsih, H., “*The Tale of Purple*”, Asri Goenawan art exhibition catalogue, Jakarta, 2010
7. Werdhaningsih, H., “*In My Comfort Zone*”, Asri Goenawan art exhibition catalogue, Bandung, 2010
8. Werdhaningsih, H., “*Form and Function of Carrying Tools in Traditional and Contemporary Culture*”, Design Journal, Bandung Institute of Technology, 2009
9. Werdhaningsih, H., “*Javanese Traditional Carrying Tools as Part of Distribution Pattern*”, Widya Journal, Year 25th Number 270, Kopertis Wilayah III DKI Jakarta, 2008
10. “*Collaborative Design in Designing Cilaja Muncang Vernacular Bamboo*”, National Seminar in Art and Design: Concept, Strategy and Implementation, University of Surabaya, Surabaya, 2016
11. “*Evaluating Ergonomic Factor of Cilaja Muncang Vernacular Bamboo Furniture*”, International Conference of Creative Industry, Bali, 2015
12. “*Finding Batik’s Way: From Nusantara Inheritance to Cultural Diplomacy*”, Warisan Nusantara International Seminar, Semarang, 2012
13. “*Less Critics, Batik Grows in Numbers Shrink in Values*”, Arte-Polis4 International Conference - Creative Collaboration and the Making of Place, Bandung, 2012
14. “*The Fourth Triple Helix Model: University as an Epicenter of the Triple Helix Movement*”, Arte-Polis 3

### Informasi Lain:

#### Instructor:

1. Packaging Design for International Market Workshop, Indonesia Export Training and Education, Ministry of Trade, 2010-2019
2. National Value Chains of Furniture, Other Forest Products and Ecosystem Service Symposium, CIFOR, Bogor, 2013
3. Future Craft Design; Indonesian, Singapore and Swedish designer collaboration, Indonesia Furniture Designer Association & Singapore Furniture Industry Council, Solo, 2012
4. Furniture Design Workshop, Ministry of Industry Republic of Indonesia, Solo & Cirebon, 2010

## ILUSTRATOR

### Nurmala Putri Mardianti, S.Ds



E-mail : nrmalaputri@gmail.com  
Alamat Kantor : Jl. Kapten Tendean No.12-14 A,  
Mampang Prpt., Kec. Mampang  
Prpt., Kota Jakarta Selatan,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta  
12790  
Bidang Keahlian : Desainer Komunikasi Visual  
dan Ilustrator

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S-1 Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (2015 - 2019)

#### Riwayat pekerjaan/ profesi

1. (2022) Digital Marketing - Content Strategist, PT Trans Media Corpora
2. (2020) Freelance Graphic Designer, PT Mizan Publika.
3. (2019) Ilustrator dan Desainer Grafis, PT Mizan Media Utama
4. (2018) Graphic Designer Ilustrator PT Kreasi Lebah Aktif - STRONGBEE
5. (2018) Creative Designer majalah GADIS, FeminaGroup.

#### Buku, Jurnal dan Artikel:

1. Apel dan citra diri Karakter dalam Film Hollywood, Dapur Visual dan Ketika Makanan Berbicara, Buku Litera Yogyakarta, (2019).
2. Jurnal Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Judul: Mitos Maskulinitas sebagai Konsep Konten Produk Kecap ABC di Media Sosial Instagram (Studi Kasus: Konten "Akademi Suami Sejati, <http://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/view/3867>)
3. Mitos Maskulinitas dalam Iklan (Studi Kasus Iklan Produk Kecap ABC), Skripsi S1 Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## EDITOR

### Varatisha Anjani Abdullah, S.S, M.A



E-mail : varatisha.anjani@gmail.com  
Alamat Kantor : Prodi Fotografi, FSRD ISI  
Surakarta Gedung 6, Kampus  
II ISI Surakarta, Jl. Ring Road,  
Mojosongo, Kec. Jebres, Kota  
Surakarta, Jawa Tengah, 57127  
Bidang Keahlian : Penulis, Peneliti, Editor

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta, (2006-2010)
2. S2 Kajian Budaya dan Media Universitas Gadjah Mada, (2011-2015)

#### Riwayat pekerjaan/ profesi

1. Dosen di Program Studi Fotografi Institut Seni Indonesia Surakarta, Juni 2022-sekarang.
2. Editor Naskah Bunga Rampai untuk Solo Photo Festival yang diselenggarakan Program Studi Fotografi Institut Seni Indonesia Surakarta, 2022 (Agustus).
3. Dosen di Program Studi Sastra Indonesia Universitas Pamulang, 2016 (Juni) – 2022 (Juni).
4. Editor Buku untuk Yayasan Kampung Halaman, 2020.

#### Buku, Jurnal dan Artikel:

1. *Arisan Sebagai Gaya Hidup (Sebuah Kritik Terhadap Masyarakat Konsumtif Perkotaan).*
2. Jurnal Online (blog), Sebuah Perkembangan Ataukah Kemunduran? (Sebuah Kritik Terhadap Penggunaan Internet pada Kesusastraan Indonesia). Published in Prosiding National Seminar “UU ITE vs Budaya Komunikasi di Indonesia”, Tangerang Selatan, 12 November 2016.
3. Sosial Media sebagai Pasar Bagi Masyarakat Modern ( Sebuah Kritik Terhadap Budaya Populer). Publish in Jurnal Tabligh UIN Alauddin Makassar , Vol 18 No. 2 (2017)
4. *Posisi Perempuan dalam Novel Maryam Karya Okky Madasari dan Antologi Cerpen Akar Pule Karya Oka Rusmini. Publish in Jurnal Tabligh UIN Alauddin Makassar, Vol 19 No. 2 (2018)*

## DESAINER

### Giri Lantria Utari



E-mail : girilantria92@gmail.com  
Instansi : Praktisi  
Alamat Instansi : Jakarta  
Bidang Keahlian : Desain Grafis

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. D3: Politeknik Negeri Media Kreatif (2010 - 2013)

#### Riwayat pekerjaan/ profesi

1. *Freelance* (Desainer Grafis/Penata Letak)
2. *Senior Graphic Designer* OOKBEE Indonesia

#### Buku, Jurnal dan Artikel:

1. Desainer isi Buku Teks Pelajaran di Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2013 - sekarang)