

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Pembuat RPP : Estuadi Tatag Ramadhan, S.Ds.
Nama Sekolah : SMK PESANTREN DARUL DAKWAH MOJOKERTO
Surel/Email : masestudesign@gmail.com
Paket Keahlian : Desain Komunikasi Visual (DKV)
Mata Pelajaran : Dasar-dasar Desain
Kelas / Semester : X SMK/ Genap
Topik/Tema : Gagasan Proses Kreatif
Pertemuan Ke- : 1 (1 x pertemuan)
Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

1. Kompetensi Inti

Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none">• Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja <i>Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Seni dan Industri Kreatif</i> pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none">• Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Seni dan Industri Kreatif.• Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.• Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, sertamampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.• Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

2. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.10. Menerapkan penguangan gagasan proses kreatif	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menganalisa penguangan gagasan melalui proses kreatif pada karya• Mewujudkan dan mengemukakan penguangan gagasan melalui proses kreatif pada karya
4.10. Membuat karya inovatif bidang seni	

3. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, model *Problem Based Learning*, peserta didik dapat:

1. Dengan latihan dan praktek mampu mengolah penguangan gagasan melalui proses kreatif.
2. Mampu berpikir kritis dan solutif dalam menuangkan gagasan melalui proses kreatif.

4. Materi Pembelajaran :

Penguangan gagasan kreatif

Graphic design agency – Apakah Anda pernah ditanya ‘Dari mana Anda mendapatkan ide itu?’ Di salah satu proyek atau karya Anda dan Anda tidak dapat menjawab pertanyaan itu? Yah, saya benar-benar menemukan itu beberapa kali dan itu membuat saya berpikir, di mana saya mendapatkan kreativitas? Bagaimana membuat kreatif saya mengalir? Bagaimana cara meningkatkan kreativitas saya?

Saya membuat daftar singkat di mana saya biasanya mendapatkan ide-ide saya dan datang ke dua hal yang selalu saya lakukan untuk membuat sesuatu kreatif saya mengalir, menjadi mindmapping dan menemukan inspirasi. Kemudian membandingkan cara saya dengan individu kreatif.

Mindmapping

Terus? Setiap orang pernah mendengar tentang mindmapping tetapi apakah Anda melakukannya dengan cara sebaik mungkin – cara yang paling sesuai untuk Anda? Kunci untuk menyempurnakan pemetaan pikiran adalah menciptakan gaya pribadi Anda sendiri.

- Apakah Anda menggunakan kata kunci? Gambar? Atau keduanya?
- Apakah Anda menggunakan berbagai warna?
- Apakah Anda menggunakan sistem hierarki? Sistem nomor? Garis besar? Lingkaran?
- Apakah Anda menggunakan kata-kata acak untuk inspirasi atau apakah Anda mengaitkan kata-kata? Kedua?
- Apakah semua jalur & pemikiran terhubung? Atau apakah Anda membuat peta pikiran baru?

Anda harus menemukan metode terbaik yang cocok untuk Anda, sebagai kunci untuk mendapatkan ide-ide hebat dan membuat pemikiran kreatif mengalir adalah dengan menyempurnakan gaya pribadi, karena tidak semua orang memiliki cara yang sama dalam melakukan sesuatu.

Finding Inspiration

Jika Anda benar-benar terjebak pada gagasan (bahkan setelah melakukan mindmapping), saya selalu menemukan bahwa dengan mendapatkan gagasan tentang apa yang telah dilakukan orang lain dan apa yang berhasil (atau gagal) adalah cara yang bagus untuk membuat semakin lebih baik lagi. Meskipun mindmapping dan inspirasi adalah dua cara bagus untuk menjadi kreatif, ada banyak cara lain untuk membantu Anda. Sebagai contoh, membaca dari blog kreatif.

Other Creative Methods

Pernahkah Anda mencoba mempraktikkan salah satu metode di bawah ini? Mungkin bisa Anda Cobalah :

- **Get Relaxed** – Luangkan waktu sejenak untuk melakukan sesuatu yang membuat Anda bahagia, itu memberi Anda sukacita, yang kamu cintai, yang memusatkan Anda. Bermeditasi, berjalan-jalan, berenang, membaca sesuatu yang membuat Anda dalam suasana hati yang baik, menulis buku harian.
- **Give Gratitude** – Berpikir tentang semua hal yang Anda syukuri menghasilkan aliran energi positif dan getaran. Ketika merasakan cinta di dalam hati untuk semua berkat dan karunia yang luar biasa dalam hidup, Anda akan langsung rileks dan merasakan semua kenyamanan. Pada saat kehangatan dan cinta itu, Anda akan membuka diri menjadi kreatif.
- **Tickle Your Imagination** – Imajinasi sangat visual. Coba tutup mata Anda, dan bayangkan bahwa Anda berada dalam sebuah adegan, adegan apa pun. Oke – pilih adegan ideal Anda, berlatihlah melihat detail lingkungan dalam adegan ini. Lihat warna, teksturnya, sentuh sesuatu. Seperti apa rasanya? Apa yang kamu dengar? Apa yang kamu cium? Seperti apa temperturnya? Dll. Ini membuat Anda lebih rileks dan juga memberi rasa terima kasih.
- **Be In The Moment** – Setiap musisi atau artis yang luar biasa akan mengatakan kepada Anda bahwa ketika mereka menciptakan musik atau seni yang hebat, tidak ada pikiran, mereka benar-benar pada saat itu, dan mengalami aliran. Atlet menyebut ini ‘berada di zona’. Anda dapat melatih kesadaran saat ini dengan memberi perhatian penuh pada apa pun yang Anda lakukan: makan, mencuci piring, membuat tempat tidur, dll. Meditasi sangat membantu.
- **Be Inspired** – Berlatihlah melihat hal-hal indah yang menggerakkan Anda secara emosional. Bolak-balik buku yang berisi gambar pemikiran, pergilah ke galeri seni, baca sesuatu yang inspiratif, bicaralah dengan seseorang yang menenangkan Anda.
- **Draw** – Ini mungkin terdengar lucu, tetapi salah satu cara efektif untuk berlatih berhubungan dengan sisi kreatif Anda adalah mulai menggambar. Menggambar memaksa Anda untuk melihat berbagai hal secara berbeda.
- **See Alternatives** – Menjadi penasaran. Berlatihlah bertanya pada diri sendiri bagaimana melakukan sesuatu yang berbeda. Ketika melihat solusi untuk masalah, tanyakan pada diri sendiri, “Apa saja cara alternatif untuk melakukan ini?”. Kembangkan sikap mental bahwa “selalu ada jalan lain” bahkan ketika alternatif tampak “tidak mungkin”.
- **Be Open** – Jangan menutup semua ide yang menghampiri, jangan membuat penilaian tentang hal itu. Hargai setiap ide yang datang kepada Anda, bahkan yang tampak

“bodoh” atau “jelas”. Dengan cara ini, Anda mendorong lebih banyak ide kreatif untuk muncul dari keberadaan Anda.

- Think On Paper – Dengan segulung kertas longgar, mulailah menuliskan ide-ide. Tuliskan semua yang ada di kepala Anda: kata-kata acak, frasa, ide, pemikiran: terkadang Anda mungkin ingin melingkari sesuatu dan menggambar garis untuk menghubungkan ide. Saat inspirasi muncul, ikuti. Jika Anda tiba-tiba memiliki ide yang berbeda, catat di suatu tempat di halaman atau di halaman baru.

Menggunakan metode apalagi yang biasa Anda lakukan untuk menjadi semakin kreatif ?

Untuk mendapatkan ide kreatif dalam graphic design agency bisa menjadi acuan yaitu Flux design.

5. Media, Alat dan Sumber Belajar :

1. Media Belajar

- a. Power Point
- b. Video

2. Alat

- a. Laptop
- b. LCD
- c. Speaker

3. Sumber Belajar

- a. Buku
- b. Internet
 - <https://flux-design.us/kreatif-dalam-graphic-design-agency/>

6. Metode Pembelajaran :

1. Pendekatan pembelajaran ilmiah/scientific
2. Model pembelajaran *Problem Based Learning*

7. Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan
1.	<p>Pembukaan (10 menit)</p> <p>a. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan.</p> <p>b. Guru melakukan tanya jawab sederhana berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan materi yang berkaitan dengan <i>pengertian secara umum tentang Penuangan gagasan proses kreatif</i></p> <p>c. Guru melakukan apersepsi tentang <i>pengertian secara umum tentang Penuangan gagasan proses kreatif</i></p> <p>d. Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan dan manfaat mempelajari materi <i>pengertian secara umum tentang Penuangan gagasan proses kreatif</i></p> <p>e. Guru menyampaikan garis besar materi <i>pengertian secara umum tentang Penuangan gagasan proses kreatif</i> dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas tentang <i>pengertian secara umum tentang Penuangan gagasan proses kreatif</i></p>
2.	<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p> <p>a. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memilih bahan bacaan yang sesuai, kemudian dibagikan kepada siswa 2) Guru meminta kepada siswa untuk mempelajari bacaan sendiri ataupun dengan teman 3) Guru meminta kepada siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami, kemudian guru menganjurkan kepada peserta didik untuk memberi tanda sebanyak mungkin <p>b. Menanya</p> <p>Dengan dibimbing guru, peserta didik diminta untuk berdiskusi agar mendapatkan klarifikasi tentang <i>pengertian secara umum tentang Penuangan gagasan proses kreatif</i></p> <p>c. Mengumpulkan data/informasi/Mengeksplorasi</p> <p>Guru membimbing siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami sebanyak mungkin</p> <p>d. Asosiasi/menalar/Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik berdiskusi antar teman sekelompoknya untuk mencoba (<i>Experimenting</i>) dan mengaitkan (<i>Networking</i>) antar konsep dalam pembelajaran. Peserta didik yang lebih memahami akan menjelaskan keanggota yang lain sampai semua anggota dalam kelompok mengerti 2) Peserta didik mencari jawaban tentang pertanyaan - pertanyaan yang diajukan serta memecahkan kasus yang diberikan di kelompoknya dengan menggunakan berbagai sumber. Saat diskusi kelompok peserta didik selalu dimotivasi, dibimbing, difasilitasi dan diingatkan guru untuk dapat kerjasama dan toleransi untuk melakukan tugas diskusi kelompok.

No.	Kegiatan
	<p>3) Selama kegiatan berlangsung guru melakukan pengamatan sikap kerja kelompok secara bergantian terkait dengan kerjasama dan toleransipeserta didiknya, serta mencatat semua hal yang terjadi di kelas.</p> <p>4) Setelah informasi untuk menjawab pertanyaan diperoleh, peserta didik dalam kelompok selanjutnya diminta untuk menyimpulkan jawaban</p> <p>e. Mengkomunikasikan/Menyimpulkan</p> <p>1) Setiap siswa memberikan pendapat masukkan tanya jawab selama proses diskusi</p> <p>2) Siswa menjelaskan/memprsentasikan hasil diskusi dengan berkelompok dalam bentuk tulisan <i>tentang Penuangan gagasan proses kreatif</i></p> <p>3) Masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban permasalahan yang telah disusun kelompoknya</p> <p>4) Siswa menyimpulkan materi tentang <i>pengertian secara umum tentang Penuangan gagasan proses kreatif</i></p> <p>5) Peserta didik membuat kesimpulan tentang permasalahan yang disajikan.</p>
3.	<p>Penutup (20 menit)</p> <p>a. Kesimpulan Guru bersama peserta didik mencoba untuk membuat kesimpulan tentang <i>pengertian secara umum tentang Penuangan gagasan proses kreatif</i></p> <p>b. Refleksi Guru menanyakan pendapat peserta didik tentang proses belajar yang dilakukan (merefleksi kegiatan)</p> <p>c. Peserta didik diberi tugas untuk mencari dan mempelajari materi berikutnya di rumah.</p> <p>d. Menutup pembelajaran dengan salam dan berdoa.</p>

8. Penilaian (instrument terlampir)

1. Pengetahuan

- Teknik Penilaian : Tes tertulis
- Bentuk instrument : Soal tes tertulis
- Kisi-kisi

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	Menjelaskan mind mapping	1
2.	Menjelaskan finding inspiration	2
3.	Menjelaskan other creative methode	3

2. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Penilaian Unjuk kerja dengan melakukan diskusi
- b. Bentuk instrument : Soal Praktek
- c. Kisi-kisi

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	Mampu menjelaskan dan menyampaikan secara komunikatif Penuangan gagasan proses kreatif.	1

Instrumen: lihat *Lampiran 2*

3. Sikap (Spritual)

- a. Teknik : Observasi dan Prilaku
- b. Bentuk Instrumen : Check List
- c. Kisi-kisi:

No.	Aspek Pengamatan	Butir Instrumen
1.	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu	1
2.	Mengucapkan rasa syukur atas karunia tuhan	2
3.	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi	3
4.	Mengungkapkan kekaguman secara lisan maupun tulisan terhadap Tuhan saat melihat kebesaran Tuhan	4

Instrumen: lihat *Lampiran 3*

4. Sikap (Sosial)

- a. Teknik : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Check List
- c. Kisi-kisi:

No.	Aspek Pengamatan	Butir Instrumen
1.	Motivasi	1
2.	Rasa Ingin Tahu	2
3.	Tanggung Jawab	3
4.	Jujur	4
5.	Peduli	5
6.	Santun	6
7.	Percaya Diri	7
8.	Disiplin	8

Mojokerto, 15 Juli 2020

Mengetahui,

Guru Dasar-dasar Desain

Kepala Sekolah

Lampiran 1

SOAL EVALUASI (100 MENIT)

Soal Pengetahuan (40 MENIT)

1. Jelaskan menuangkan gagasan kreatif menggunakan mind mapping!
2. Jelaskan cara menemukan inspirasi baru!
3. Jelaskan metode kreatif selain mind mapping!

Kunci Jawaban

1. Penuangan gagasan kreatif

Graphic design agency – Apakah Anda pernah ditanya ‘Dari mana Anda mendapatkan ide itu?’ Di salah satu proyek atau karya Anda dan Anda tidak dapat menjawab pertanyaan itu? Yah, saya benar-benar menemukan itu beberapa kali dan itu membuat saya berpikir, di mana saya mendapatkan kreativitas? Bagaimana membuat kreatif saya mengalir? Bagaimana cara meningkatkan kreativitas saya?

Saya membuat daftar singkat di mana saya biasanya mendapatkan ide-ide saya dan datang ke dua hal yang selalu saya lakukan untuk membuat sesuatu kreatif saya mengalir, menjadi mindmapping dan menemukan inspirasi. Kemudian membandingkan cara saya dengan individu kreatif.

Mindmapping

Terus? Setiap orang pernah mendengar tentang mindmapping tetapi apakah Anda melakukannya dengan cara sebaik mungkin – cara yang paling sesuai untuk Anda? Kunci untuk menyempurnakan pemetaan pikiran adalah menciptakan gaya pribadi Anda sendiri.

- Apakah Anda menggunakan kata kunci? Gambar? Atau keduanya?
- Apakah Anda menggunakan berbagai warna?
- Apakah Anda menggunakan sistem hierarki? Sistem nomor? Garis besar? Lingkaran?
- Apakah Anda menggunakan kata-kata acak untuk inspirasi atau apakah Anda mengaitkan kata-kata? Kedua?
- Apakah semua jalur & pemikiran terhubung? Atau apakah Anda membuat peta pikiran baru?

Anda harus menemukan metode terbaik yang cocok untuk Anda, sebagai kunci untuk mendapatkan ide-ide hebat dan membuat pemikiran kreatif mengalir adalah dengan menyempurnakan gaya pribadi, karena tidak semua orang memiliki cara yang sama dalam melakukan sesuatu. (SKOR 35)

2. Finding Inspiration

Jika Anda benar-benar terjebak pada gagasan (bahkan setelah melakukan mindmapping), saya selalu menemukan bahwa dengan mendapatkan gagasan tentang apa yang telah dilakukan orang lain dan apa yang berhasil (atau gagal) adalah cara yang bagus untuk membuat semakin lebih baik lagi. Meskipun mindmapping dan inspirasi adalah dua cara bagus untuk menjadi kreatif, ada banyak cara lain untuk membantu Anda. Sebagai contoh, membaca dari blog kreatif. (SKOR 30)

3. Other Creative Methods

Pernahkah Anda mencoba mempraktikkan salah satu metode di bawah ini? Mungkin bisa Anda Cobalah :

- Get Relaxed – Luangkan waktu sejenak untuk melakukan sesuatu yang membuat Anda bahagia, itu memberi Anda sukacita, yang kamu cintai, yang memusatkan Anda. Bermeditasi, berjalan-jalan, berenang, membaca sesuatu yang membuat Anda dalam suasana hati yang baik, menulis buku harian.
- Give Gratitude – Berpikir tentang semua hal yang Anda syukuri menghasilkan aliran energi positif dan getaran. Ketika merasakan cinta di dalam hati untuk semua berkat dan karunia yang luar biasa dalam hidup, Anda akan langsung rileks dan merasakan semua kenyamanan. Pada saat kehangatan dan cinta itu, Anda akan membuka diri menjadi kreatif.
- Tickle Your Imagination – Imajinasi sangat visual. Coba tutup mata Anda, dan bayangkan bahwa Anda berada dalam sebuah adegan, adegan apa pun. Oke – pilih adegan ideal Anda, berlatihlah melihat detail lingkungan dalam adegan ini. Lihat warna, teksturnya, sentuh sesuatu. Seperti apa rasanya? Apa yang kamu dengar? Apa yang kamu cium? Seperti apa temperturnya? Dll. Ini membuat Anda lebih rileks dan juga memberi rasa terima kasih.
- Be In The Moment – Setiap musisi atau artis yang luar biasa akan mengatakan kepada Anda bahwa ketika mereka menciptakan musik atau seni yang hebat, tidak ada pikiran, mereka benar-benar pada saat itu, dan mengalami aliran. Atlet menyebut ini ‘berada di zona’. Anda dapat melatih kesadaran saat ini dengan memberi perhatian penuh pada apa pun yang Anda lakukan: makan, mencuci piring, membuat tempat tidur, dll. Meditasi sangat membantu.
- Be Inspired – Berlatihlah melihat hal-hal indah yang menggerakkan Anda secara emosional. Bolak-balik buku yang berisi gambar pemikiran, pergilah ke galeri seni, baca sesuatu yang inspiratif, bicaralah dengan seseorang yang menenangkan Anda.
- Draw – Ini mungkin terdengar lucu, tetapi salah satu cara efektif untuk berlatih berhubungan dengan sisi kreatif Anda adalah mulai menggambar. Menggambar memaksa Anda untuk melihat berbagai hal secara berbeda.
- See Alternatives – Menjadi penasaran. Berlatihlah bertanya pada diri sendiri bagaimana melakukan sesuatu yang berbeda. Ketika melihat solusi untuk masalah, tanyakan pada diri sendiri, “Apa saja cara alternatif untuk melakukan ini?”. Kembangkan sikap mental bahwa “selalu ada jalan lain” bahkan ketika alternatif tampak “tidak mungkin”.
- Be Open – Jangan menutup semua ide yang menghampiri, jangan membuat penilaian tentang hal itu. Hargai setiap ide yang datang kepada Anda, bahkan yang tampak “bodoh” atau “jelas”. Dengan cara ini, Anda mendorong lebih banyak ide kreatif untuk muncul dari keberadaan Anda.
- Think On Paper – Dengan segulung kertas longgar, mulailah menuliskan ide-ide. Tuliskan semua yang ada di kepala Anda: kata-kata acak, frasa, ide, pemikiran: terkadang Anda mungkin ingin melingkari sesuatu dan menggambar garis untuk menghubungkan ide. Saat inspirasi muncul, ikuti. Jika Anda tiba-tiba memiliki ide yang berbeda, catat di suatu tempat di halaman atau di halaman baru. (SKOR 35)

Penskoran

Jawaban benar nilai 100

Lampiran 2

Soal Praktek (Keterampilan) (60 MENIT)

Mendiskusikan bersama kelompok, tentang hal-hal berikut ini:

1. Mampu berpikir kritis dan solutif dalam menuangkan gagasan proses kreatif.

(No 1 jika benar 100)

Lampiran 3 (penilaian sikap spritual)

NO	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati			
		Berdoa sebelum aktivitas	Bersyukur	Mengucap Salam	Beribadah dengan baik
1					
2					
3					

Disi dengan skor 1 – 4

1 Kurang 2 Cukup 3 Baik 4 Sangat Baik

Lampiran 4 (penilaian sikap sosial)

NO	NAMA SISWA	SIKAP								
		Motivasi	Rasa ingin tahu	Tanggung jawab	Jujur	Peduli	Kerja sama	Santun	Percaya diri	Disiplin
1										
2										
3										

Disi dengan skor 1 – 4

1 Kurang 2 Cukup 3 Baik 4 Sangat Baik