

## 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/ Ganjil  
 Topik/Tema : Hubungan Kreativitas dengan Industri Kreatif  
 Pertemuan Ke- : 1 (1 x pertemuan)  
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

### A. Kompetensi Inti

<b>Pengetahuan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Keterampilan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.3. Memahami hubungan kreativitas dengan industri kreatif	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memahami jenis, sektor dan manfaat industri kreatif.</li><li>• Mengerti serta mampu menjelaskan dan menyampaikan jenis, sektor dan manfaat industri kreatif.</li></ul>
4.3. Mengkomunikasikan hubungan kreativitas dengan industri kreatif	

## C. Tujuan Pembelajaran

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

1. Dengan membaca, mencari referensi dan diskusi kelompok mampu memahami hubungan kreativitas dengan industri kreatif.
2. Mampu menjelaskan dan menyampaikan secara komunikatif hubungan kreativitas dengan industri kreatif.

## D. Materi Pembelajaran :

### 1. Periklanan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa periklanan (komunikasi satu arah dengan menggunakan medium tertentu), meliputi proses kreasi, produksi dan distribusi dari iklan yang dihasilkan.

Contohnya saja riset pasar, perencanaan komunikasi iklan, iklan luar ruang, produksi material iklan, promosi kampanye relasi publik, tampilan iklan di media cetak (surat kabar, majalah) dan elektronik (televisi dan radio), pemasangan berbagai poster dan gambar, penyebaran selebaran, pamflet, edaran, brosur dan reklame sejenis, distribusi dan delivery advertising materials atau sampel, serta penyewaan kolom untuk iklan.

### 2. Arsitektur

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa desain bangunan, perencanaan biaya, konstruksi, konservasi bangunan warisan, pengawasan konstruksi baik secara menyeluruh dari level makro (town planning, urban design, landscape architecture) sampai dengan level mikro (detail konstruksi, contohnya arsitektur taman, desain interior).

### 3. Pasar Barang Seni

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet. Contohnya saja alat musik, percetakan, kerajinan, automobile, film indie-dokumenter, seni rupa dan lukisan.

### 4. Kerajinan (Handicraft)

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat dan dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai dengan proses penyelesaian produknya.

Antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu, besi), kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, dan kapur.

Produk kerajinan pada umumnya hanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil (bukan produksi massal).

## **5. Desain**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan.

## **6. Fashion**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fesyen, serta distribusi produk fesyen.

## **7. Film, Video & Fotografi**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi produksi video, film dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, eksibisi film.

## **8. Permainan Interaktif**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi.

## **9. Musik**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi/komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara atau lagu.

## **10. Seni Pertunjukan**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (contohnya saja pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik), desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.

## **11. Penerbitan & Percetakan**

Kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita.

Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, material, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi, surat saham, surat berharga lainnya, passport, tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus lainnya.

Juga mencakup penerbitan-foto, grafir (engraving) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan dan barang cetakan lainnya, termasuk rekaman mikro film.

## 12. Layanan Komputer & Piranti Lunak

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras serta desain portal termasuk perawatannya.

## 13. Radio & Televisi

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan, acara televisi (seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio dan televisi.

## 14. Riset & Pengembangan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi dan penerapan ilmu dan pengetahuan tersebut untuk perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar termasuk yang berkaitan dengan humaniora seperti penelitian dan pengembangan bahasa, sastra, dan seni, serta jasa konsultasi bisnis dan manajemen.

### E. 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

### F. Metode Pembelajaran :

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

## G. Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan
1.	<p><b>Pembukaan (10 menit)</b></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 hubungan kreativitas dengan industri kreatif</i></p> <p>c. Guru melakukan apersepsi tentang <i>pengertian secara umum tentang hubungan kreativitas dengan industri kreatif</i></p> <p>d. Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan dan manfaat mempelajari materi <i>pengertian secara umum tentang hubungan kreativitas dengan industri kreatif</i></p> <p>e. Guru menyampaikan garis besar materi <i>pengertian secara umum tentang hubungan kreativitas dengan industri kreatif</i> dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas tentang <i>pengertian secara umum tentang hubungan kreativitas dengan industri kreatif</i></p>
2.	<p><b>Kegiatan Inti (60 menit)</b></p> <p><b>a. Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Guru memilih bahan bacaan yang sesuai, kemudian dibagikan kepada siswa</li><li>2) Guru meminta kepada siswa untuk mempelajari bacaan sendiri ataupun dengan teman</li><li>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</li></ol> <p><b>b. Menanya</b></p> <p>Dengan dibimbing guru, peserta didik diminta untuk berdiskusi agar mendapatkan klarifikasi tentang <i>pengertian secara umum tentang hubungan kreativitas dengan industri kreatif</i></p> <p><b>c. Mengumpulkan data/informasi/Mengeksplorasi</b></p> <p>Guru membimbing siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami sebanyak mungkin</p> <p><b>d. Asosiasi/menalar/Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>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</li><li>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</li></ol>

No.	Kegiatan
	<p>selalu dimotivasi, dibimbing, difasilitasi dan diingatkan guru untuk dapat kerjasama dan toleransi untuk melakukan tugas diskusi kelompok.</p> <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><b>e. Mengkomunikasikan/Menyimpulkan</b></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 hubungan kreativitas dengan industri 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 hubungan kreativitas dengan industri kreatif</i></p> <p>5) Peserta didik membuat kesimpulan tentang permasalahan yang disajikan.</p>
3.	<p><b>Penutup (20 menit)</b></p> <p><b>a. Kesimpulan</b> Guru bersama peserta didik mencoba untuk membuat kesimpulan tentang <i>pengertian secara umum tentang hubungan kreativitas dengan industri kreatif</i></p> <p><b>b. Refleksi</b> Guru menanyakan pendapat peserta didik tentang proses belajar yang dilakukan (merefleksi kegiatan)</p> <p><b>c. Peserta didik diberi tugas untuk mencari dan mempelajari materi berikutnya di rumah.</b></p> <p><b>d. Menutup pembelajaran dengan salam dan berdoa.</b></p>

## H. Penilaian (instrument terlampir)

### 1. Pengetahuan

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

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	Menjelaskan periklanan, arsitektur, pasar seni dan kerajinan	1
2.	Menjelaskan desain, fashion, film, video, fotografi	2
3.	Menjelaskan permainan interaktif, musik, seni pertunjukan	3

No.	Indikator	Butir Instrumen
4.	Menjelaskan penerbitan percetakan, layanan komputer piranti lunak, radio televisi, riset pengembangan	4

## 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 hubungan kreativitas dengan industri 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

Kepala Sekolah

Mojokerto, 15 Juli 2020  
Mengetahui,  
Guru Dasar-dasar Desain

**NIHAYATUL MUFIDAH, S.Pd**

**ESTUADI TATAG RAMADHAN, S.Ds.**

## **Lampiran 1**

### **SOAL EVALUASI (100 MENIT)**

#### **Soal Pengetahuan (40 MENIT )**

1. Jelaskan apa saja hubungan kreativitas dengan industri kreatif!

#### **Kunci Jawaban**

##### **1. Periklanan**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa periklanan (komunikasi satu arah dengan menggunakan medium tertentu), meliputi proses kreasi, produksi dan distribusi dari iklan yang dihasilkan.

Contohnya saja riset pasar, perencanaan komunikasi iklan, iklan luar ruang, produksi material iklan, promosi kampanye relasi publik, tampilan iklan di media cetak (surat kabar, majalah) dan elektronik (televisi dan radio), pemasangan berbagai poster dan gambar, penyebaran selebaran, pamflet, edaran, brosur dan reklame sejenis, distribusi dan delivery advertising materials atau sampel, serta penyewaan kolom untuk iklan.

##### **2. Arsitektur**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa desain bangunan, perencanaan biaya, konstruksi, konservasi bangunan warisan, pengawasan konstruksi baik secara menyeluruh dari level makro (town planning, urban design, landscape architecture) sampai dengan level mikro (detail konstruksi, contohnya arsitektur taman, desain interior).

##### **3. Pasar Barang Seni**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet. Contohnya saja alat musik, percetakan, kerajinan, automobile, film indie-dokumenter, seni rupa dan lukisan.

##### **4. Kerajinan (Handicraft)**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat dan dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai dengan proses penyelesaian produknya.

Antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu, besi), kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, dan kapur.

Produk kerajinan pada umumnya hanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil (bukan produksi massal).

##### **5. Desain**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan.

## **6. Fashion**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fesyen, serta distribusi produk fesyen.

## **7. Film, Video & Fotografi**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi produksi video, film dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, eksibisi film.

## **8. Permainan Interaktif**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi.

## **9. Musik**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi/komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara atau lagu.

## **10. Seni Pertunjukan**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (contohnya saja pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik), desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.

## **11. Penerbitan & Percetakan**

Kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita.

Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, material, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi, surat saham, surat berharga lainnya, passport, tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus lainnya.

Juga mencakup penerbitan-foto, grafir (engraving) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan dan barang cetakan lainnya, termasuk rekaman mikro film.

## **12. Layanan Komputer & Piranti Lunak**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras serta desain portal termasuk perawatannya.

## **13. Radio & Televisi**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan, acara televisi (seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi

konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio dan televisi.

#### **14. Riset & Pengembangan**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi dan penerapan ilmu dan pengetahuan tersebut untuk perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar termasuk yang berkaitan dengan humaniora seperti penelitian dan pengembangan bahasa, sastra, dan seni, serta jasa konsultasi bisnis dan manajemen. **(SKOR 100)**

#### **Penskoran**

**Jawaban benar nilai 100**



## Lampiran 2

### Soal Praktek ( Keterampilan) (60 MENIT)

Mendiskusikan bersama kelompok, tentang hal-hal berikut ini:

1. Mampu menjelaskan dan menyampaikan secara komunikatif hubungan kreativitas dengan industri 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