

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING
PERTEMUAN 3**



NAMA : NI NYOMAN MARIANI
NO. PESERTA PPG : 20220502710094
NO. UKG : 201503911435
KELAS : 121 – 027 – GURU KELAS SD – 5
ASAL INSTANSI : SD NEGERI 1 UBUD

**PENDIDIKAN PROFESI GURU
DALAM JABATAN
TAHUN 2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) INOVATIF
PEMBELAJARAN DARING KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 1 UBUD
Kelas/Semester : VI/1
Tema : 5 (WIRAUUSAHA)
Subtema : 1 (Kerja Keras Berbuah Kesuksesan)
Muatan Pelajaran : IPS dan SBdP
Pembelajaran Ke : 5
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Muatan Pelajaran IPS

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	IPK
1	3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.	3.3.1 Menganalisis posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN.
2	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.	4.3.1 Menampilkan laporan tentang posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN.

Muatan Pelajaran SBdP

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	IPK
1	3.1 Memahami reklame.	3.1.1 Menganalisis ciri-ciri logo dan maknanya.
2	4.1 Membuat reklame.	4.1.1 Membuat logo dan maknanya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui **pengamatan teks pada tayangan *powerpoint***, peserta didik mampu **menganalisis** posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN dengan tepat.
2. Melalui **pengamatan teks pada tayangan *powerpoint***, peserta didik mampu **menampilkan laporan** tentang posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN dengan tepat.
3. Melalui **pengamatan logo ASEAN pada tayangan *powerpoint***, peserta didik mampu **menganalisis** ciri-ciri logo dan maknanya dengan tepat.
4. Melalui **pengamatan logo ASEAN pada tayangan *powerpoint***, peserta didik mampu **membuat** logo dan maknanya dengan tepat.

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

Adapun nilai karakter yang ingin dikembangkan yaitu:

1. Religiusitas
2. Nasionalisme
3. Kemandirian
4. Kedisiplinan
5. Percaya Diri
6. Integritas

E. MATERI PEMBELAJARAN (Terlampir)

IPS : Posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN

SBdP : Logo

F. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : *Discovery Learning*

Pendekatan : *Saintifik*, STEAM, TPACK

Metode : Tanya jawab, Penugasan, Ceramah,

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran Daring	Alokasi Waktu	Kegiatan
A. Kegiatan Pendahuluan			
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan tautan untuk masuk ke <i>google meet</i> melalui WAG (WhatsApp Group) kelas VI. 2. Setelah guru dan peserta didik sudah memasuki <i>room meeting</i>, guru bersama peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan menugaskan semua peserta didik mengaktifkan <i>webcam</i>. 4. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa yang memasuki <i>room meeting</i> paling awal (religiusitas, kedisiplinan) 5. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita (integritas, kemandirian) 6. Salam PPK 7. Menyanyikan lagu Nasional yang disertai dengan tayangan <i>slide show</i> instrument lagu Indonesia Raya. Guru memberi penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme (nasionalisme) 	20 menit	<i>WAG dan Google Meet</i>
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 8. Untuk memulai pembelajaran, guru menampilkan logo ASEAN pada slide <i>powerpoint</i> (Communication) 9. Guru mengajukan pertanyaan: Tahukah kalian? Banyak kerja sama yang diselenggarakan negara-negara ASEAN untuk mengembangkan prestasi dan potensi ekonomi masyarakatnya. Salah satunya adalah dengan menyelenggarakan SEA GAMES. Tahukah kalian apa itu SEA GAMES? (apersepsi) (4C-Communication, Saintifik-Menanya) 		<i>Google Meet</i>

Motivasi	10. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran kepada peserta didik.		<i>Google Meet</i>
B. Kegiatan Inti			
Tahap 1 Stimulation (Pemberian Rangsangan)	<p>1. Guru menayangkan teks berjudul “Mendulang Prestasi, Mengembangkan Potensi Ekonomi” pada slide <i>powerpoint</i>. (Transfer Knowledge)</p> <p>2. Kemudian guru meminta peserta didik membaca senyap teks yang ditampilkan pada slide <i>powerpoint</i> tersebut. (Saintifik-Mengamati, Percaya Diri)</p>	170 menit	<i>Google Meet</i>
Tahap 2 Statement (Identifikasi Masalah)	<p>3. Ketika membaca teks, guru meminta peserta didik untuk mencatat informasi penting yang mereka temukan di dalam teks tersebut.</p> <p>4. Peserta didik mencatat informasi-informasi penting yang ditemukan di dalam teks.</p> <p>5. Guru meminta peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan teks, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kapan Indonesia menjadi tuan rumah penyelenggaraan SEA GAMES? 2. Dimana SEA GAMES ke-26 diselenggarakan? 3. Apa yang kamu ketahui tentang SEA GAMES? 4. Sebutkan 3 kesuksesan yang akan diraih dalam penyelenggaraan SEA GAMES! 5. Apa pengaruh penyelenggaraan SEA GAMES terhadap pertumbuhan ekonomi Sumatra Selatan? Jelaskan! <p>(Communication, Critical Thinking).</p>		<i>Google Meet</i>
Tahap 3 Data Collection (Pengumpulan Data)	<p>1. Peserta didik secara bergiliran menyampaikan jawabannya terkait 5 pertanyaan yang berkaitan dengan teks tersebut.</p> <p>2. Guru dan peserta didik yang lain menanggapi jawaban yang disampaikan oleh temannya.</p> <p>3. Setelah guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terkait teks yang ditampilkan pada slide <i>powerpoint</i>, peserta didik menganalisis posisi dan peranan Indonesia</p>		<i>Google Meet</i>

	<p>di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN dengan tepat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menayangkan logo ASEAN pada slide <i>powerpoint</i>. 5. Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk mengamati logo tersebut dengan teliti. 6. Peserta didik mengamati slide powerpoint yang ditampilkan tersebut. 7. Guru bersama peserta didik melakukan tanya jawab mengenai apa arti dari logo tersebut. 8. Guru menampilkan teks tentang “Arti Bendera dan Logo ASEAN” 9. Peserta didik membaca teks tersebut dengan baik. 10. Guru membimbing peserta didik agar peserta didik dapat menganalisis ciri-ciri logo dan maknanya dengan tepat. 11. Guru menampilkan beberapa contoh logo, seperti Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Logo Hari Anak Nasional 2015, dan Logo Ketahanan Lingkungan pada slide <i>powerpoint</i>. 12. Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa selain digunakan oleh lembaga atau organisasi, logo juga banyak digunakan oleh wirausaha yang ada di sekitar kita. 13. Guru memberikan pertanyaan: <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah kalian pernah menemukan logo di sekitar kalian? Coba berikan contohnya! b. Apa logo yang paling menarik yang pernah kalian temukan? Jelaskan! 14. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru. 15. Guru menampung semua jawaban dari peserta didik. 		
<p>Tahap 4 <i>Data Processing</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 16. Guru mengakhiri sesi <i>web meeting</i> dan melanjutkan pembelajaran melalui WAG. 17. Guru membagikan 2 buah LKPD secara <i>online</i> melalui WAG. 		<p>WAG (<i>WhatsApp Group</i>)</p>

(Pengolahan Data)	<p>18. Pada LKPD pertama peserta didik dibimbing untuk membuat logo bebas secara kreatif dan menjelaskan makna logonya dengan tepat.</p> <p>19. Pada LKPD kedua peserta didik menjawab pertanyaan terkait tentang posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN (4C-Creativity, Critical Thinking and Problem Solving)</p>		
Tahap 5 Verification (Pembuktian)	<p>20. Peserta didik membuat logo bebas secara kreatif pada LKPD pertama yang telah dibagikan oleh guru dan menjelaskan makna logonya dengan tepat.</p> <p>21. Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada pada LKPD kedua.</p> <p>22. Dalam LKPD peserta didik harus membaca petunjuk dengan teliti agar dapat mengerjakan LKPD dengan tepat.</p> <p>23. Dalam pengerjaan LKPD jika menemukan kesulitan peserta didik dipersilahkan bertanya pada WAG.</p>		<p>WAG (WhatsApp Group), dan Google Formulir</p>
Tahap 6 Generalization (Menarik Simpulan)	<p>24. Setelah selesai mengerjakan LKPD dengan waktu yang telah ditentukan guru, peserta didik diminta mengumpulkan hasil kerja mereka melalui gambar/foto pada <i>form</i> online tersebut.</p> <p>25. Guru selalu memantau dan melihat pengumpulan tugas secara online dan mengoreksi kebenaran tugas peserta didik satu per satu.</p> <p>26. Guru kembali meminta peserta didik untuk memasuki <i>google meet</i> untuk menampilkan dan mempresentasikan laporan yang sudah dibuat pada pembelajaran 1 tentang posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN dengan tepat. (Communication)</p> <p>27. Selanjutnya peserta didik menampilkan dan mempresentasikan logo yang telah dibuat pada LKPD pertama lengkap</p>		<p>Google Formulir dan WAG (WhatsApp Group)</p>

	<p>dengan menjelaskan maknanya dengan tepat. (Communication).</p> <p>28. Guru memberikan penguatan dan motivasi terhadap hasil kerja peserta didik dalam mengerjakan LKPD maupun pada presentasi laporan yang telah dibuat pada pembelajaran 1 sebelumnya.</p>		
C. Kegiatan Penutup			
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari. (Integritas) 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa menanyakan jika ada materi yang belum jelas atau belum dikuasai. 3. Guru memberikan evaluasi pembelajaran yang telah dibuat menggunakan <i>google formulir</i> kemudian link <i>form</i> tersebut dibagikan kepada peserta didik melalui WAG. Tidak lupa menginformasikan kepada peserta didik mengenai alokasi waktu pengerjaan evaluasi. 4. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 5. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu merapikan alat tulis setelah selesai melaksanakan pembelajaran (kedisiplinan, kemandirian, integritas) 6. Melakukan doa penutup secara mandiri. (Religiusitas) 	20 menit	WAG (<i>WhatsApp Group</i>) dan <i>Google Formulir</i>

H. MEDIA, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

1. Media

- a. HP/laptop
- b. Video lagu Indonesia Raya
- c. *Powerpoint* interaktif
- d. LKPD
- e. *Google Formulir*
- f. *Google meet*
- g. *WhatsApp Group*

2. Sumber Belajar

- a. Buku Siswa Tema 5: *Wirausaha* Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2018 Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2018).
- b. Buku Guru Tema 5: *Wirausaha* Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2018 Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2018).
- c. Sumber lain yang relevan

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dalam pembelajaran ini menggunakan teknik observasi yang dicatat langsung oleh guru selama proses pembelajaran di dalam jurnal harian. Adapun sikap yang diobservasi yakni mandiri, tanggung jawab, teliti, dan percaya diri.

b. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran KD ini meliputi tes tertulis berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal yang berorientasi HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang disusun melalui aplikasi *google formulir*, kemudian dibagikan ke peserta didik melalui link.

c. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dalam pembelajaran ini menggunakan penilaian unjuk kerja yang sudah dilakukan masing-masing peserta didik selama proses pembelajaran.

2. Instrumen Penilaian

a. Instrumen Penilaian Sikap

Format Penilaian Sikap berupa jurnal harian

No.	Nama Peserta Didik	Mandiri		Tanggung Jawab		Teliti		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1	Amalia								
2	Agung Ary								
3.	Agung Regina								
4.	Cokde								
5.	Devita								

Keterangan: T (tampak) dan BT (belum tampak)

b. Instrumen Penilaian Pengetahuan

Jenis soal : Pilihan ganda

Banyak Soal : 10 butir

Skor tiap butir : 10

Skor maksimal : 100

Soal disusun oleh guru dengan format soal pilihan ganda yang berorientasi HOTS sebanyak 10 soal, dibuat pada formulir *online* yaitu *Google Formulir*. Yang penilaiannya langsung dikerjakan oleh sistem sesaat setelah peserta didik memberikan tanggapan atau mengerjakan soal tersebut.

c. Instrumen Penilaian Keterampilan

IPS

Presentasi dinilai dengan rubrik:

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Konten	Menjelaskan 3 contoh peranan dan posisi Indonesia di bidang ekonomi di lingkup ASEAN	Menjelaskan 2 contoh peranan dan posisi Indonesia di bidang ekonomi di lingkup ASEAN	Menjelaskan 1 contoh peranan dan posisi Indonesia di bidang ekonomi di lingkup ASEAN	Tidak dapat menjelaskan contoh peranan dan posisi Indonesia di bidang ekonomi di lingkup ASEAN
Fakta Pendukung	Seluruh fakta yang disajikan sesuai dengan tema presentasi	Sebagian besar fakta yang disajikan sesuai dengan tema presentasi	Hanya sebagian kecil fakta yang disajikan sesuai dengan tema presentasi	Fakta yang disajikan tidak sesuai dengan tema presentasi
Penguasaan Materi	Penguasaan terhadap materi sangat baik	Penguasaan terhadap materi cukup baik	Penguasaan terhadap materi kurang baik	Penguasaan terhadap materi tidak baik

SBdP

Logo yang dibuat peserta didik dinilai dengan daftar periksa:

No.	Indikator	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Siswa menentukan tema yang spesifik					
2.	Siswa menggambar symbol dan gambar sesuai tema					
3.	Siswa menulis kata dan kalimat sesuai tema					
4.	Siswa mewarnai logo dengan rapi					
5.	Siswa menuliskan arti simbol, gambar, dan warna dari logo					

J. REMIDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) setelah melakukan tes tertulis pada akhir pembelajaran, maka akan diberikan pembelajaran tambahan (*Remidial Teaching*) terhadap IPK yang belum tuntas, kemudian diberikan tes tertulis pada akhir pembelajaran dengan ketentuan:

- Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya namun setara dalam konten pengetahuannya.
- Nilai akhir yang akan diambil adalah nilai hasil tes akhir.

2. Pengayaan

Peserta didik yang sudah memenuhi kriteria Ketunntasan Belajar Minimal (KBM) akan diberikan pengayaan berupa penajaman pemahaman dan latihan pemecahan soal yang lebih kompleks.

Mengetahui
Kepala SD Negeri 1 Ubud

Ubud, Oktober 2020
Guru Kelas VI C

Anak Agung Istri Agung, S.Pd, M.Pd
NIP. 196509261988042003

Ni Nyoman Mariani, S.Pd
NIP. 199102172015032003

Lampiran Materi Pembelajaran

1. IPS

Posisi dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN

Indonesia sebagai salah satu negara anggota ASEAN memiliki letak yang sangat strategis sehingga Indonesia memiliki potensi dan peran penting dalam kerjasama ekonomi ASEAN yaitu sebagai berikut :

- a. Pendiri dan berperan aktif dalam organisasi AFTA



ASEAN Free Trade Area merupakan Kawasan perdagangan bebas sekaligus tempat produksi, kompetitif dikawasan Asia Tenggara. AFTA disepakati pada 28 Januari 1992 saat KTT IV ASEAN di Singapura oleh perwakilan dari negara Singapura, Indonesia, Malaysia, Filipina, Thailand dan Brunai

Darussalam. Dalam AFTA, Indonesia sebagai pelopor dan pendiri organisasi Kerjasama ekonomi ASEAN.

- b. Melakukan perdagangan bilateral dengan beberapa negara ASEAN kerjasama bilateral merupakan hubungan Kerjasama yang dilakukan antara dua negara. Indonesia melakukan kerjasama perdagangan bilateral dengan semua negara di ASEAN dengan kesepakatan yang berbeda-beda. Sebagai contoh, Indonesia dan Malaysia melakukan Kerjasama perdagangan bilateral mengenai perburuhan dan perbatasan, Indonesia dan Singapura mengenai penanaman investasi, serta Indonesia dan Thailand mengenai industri makanan, pertanian dan ekonomi digital.
- c. Mendukung terbentuknya Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)

Indonesia merupakan salah satu negara yang mendukung terbentuknya masyarakat ekonomi ASEAN (MEA). Pembentukan masyarakat ASEAN dilatar belakangi adanya pengaruh negatif krisis ekonomi terhadap negara-negara anggota ASEAN pada tahun 1997. Pembentukan MEA juga dilatar belakangi isu global yang mengganggu stabilitas di Kawasan ASEAN, seperti terorisme, perdagangan narkoba, kejahatan lintas batas, dan kelestarian lingkungan hidup. Dengan latar belakang tersebut pada 9th ASEAN summit 2003 di Bali negara anggota ASEAN menyetujui pembentukan Masyarakat Ekonomi ASEAN

Usaha yang dilakukan oleh seseorang bertujuan untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Dengan banyaknya kegiatan ekonomi, maka perekonomian di suatu wilayah

juga akan meningkat. Selain karena banyaknya kegiatan ekonomi, meningkatnya perekonomian juga dapat dipengaruhi beberapa faktor. Salah satunya dengan diadakannya suatu acara di daerah tersebut. Bukan hanya di suatu daerah, acara yang bertaraf internasional atau lingkup ASEAN juga bisa meningkatkan ekonomi Negara. Contohnya acara SEA GAMES ke-26 dimana Indonesia menjadi tuan rumahnya. Acara tersebut diadakan pada tahun 2011. Saat terselenggaranya acara tersebut, Indonesia meraih banyak keuntungandi bidang ekonomi. UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) Indonesia berkembang pesat. Banyak pesanan dan pembelian produk hasil UMKM oleh para turis. Hal tersebut dapat meningkatkan perekonomian warga sekitar dan Negara.



Acara Asian Games yang baru saja diselenggarakan di Indonesia juga berdampak banyak bagi Indonesia. Kedatangan para turis ke Indonesia melonjak secara signifikan. Hal tersebut meningkatkan perekonomian Indonesia mulai dari pariwisata hingga perdagangan. SEA GAMES dan Asian Games yang telah terselenggara merupakan contoh pengaruh sebuah acara terhadap perekonomian. Banyak keuntungan perekonomian yang dapat kita ambil dari terselenggaranya sebuah acara internasional. Oleh sebab itu, kita harus ikut mensukseskan acara internasional di negara kita demi kesejahteraan ekonomi bangsa.

2. SBdP

LOGO



Logo merupakan bagian dari reklame. Logo adalah tanda, lambang, ataupun simbol yang mengandung makna dan digunakan sebagai identitas sebuah organisasi, perusahaan, atau individu agar mudah diingat oleh orang lain. Sebuah logo wajib mempunyai filosofi dan kerangka dasar yang berupa konsep dengan tujuan melahirkan sifat yang berdiri sendiri atau mandiri. Sebuah logo memiliki ciri khas seperti warna dan bentuk logo tersebut. Desain logo dibuat secara profesional, simple, sederhana, dan menarik. Desain logo berperan penting sebagai citra merek yang menentukan citra perusahaan bagi konsumen.



1. Langkah-langkah Membuat Logo
 - a. Menentukan tema
 - b. Membuat simbol atau gambar yang mewakili tema
 - c. Menuliskan kata atau kalimat yang mewakili tema
 - d. Mewarnai logo
 - e. Menuliskan arti dari simbol, gambar, dan warna logo
2. Fungsi Logo
 - a. Identitas diri. Supaya dapat membedakan dengan identitas milik orang lain
 - b. Tanda kepemilikan. Supaya membedakannya dengan milik orang lain.
 - c. Tanda Jaminan Kualitas
 - d. Mencegah peniruan atau pembajakan
 - e. Menanam nilai positif
 - f. Properti legal suatu produk atau organisasi
 - g. Mengomunikasikan informasi seperti keaslian, nilai dan kualitas
3. Hal yang Diperhatikan dalam Pembuatan Logo
 - a. Tipografi

Menggunakan tipografi dapat memberikan semacam “emosi” kepada mereka yang melihatnya.
 - b. Warna

Warna merupakan salah satu hal yang sangat krusial dalam membuat logo, karena apabila warna yang kita gunakan salah, bisa jadi pesan dan emosi yang kita ingin sampaikan kepada masyarakat menjadi kacau dan rancu. Warna logo sebaiknya sederhana dan mudah diingat, tetapi tetap bisa memberikan ekspresi langsung kepada masyarakat atau konsumen. Menggunakan warna yang sederhana juga menghemat biaya produksi.
 - c. Bentuk

Banyak logo yang bentuknya unik. Tetapi perhatikanlah bentuk logo yang ingin kita desain, karena setiap bentuk, baik bundar, lurus, siku dan lainnya akan mempunyai arti sendiri; bisa pasif, bisa aktif. Contohnya adalah klien kita menginginkan logo untuk produk sabun, sebaiknya jangan membuat bentuk logo yang keras dan siku.
 - d. Keseimbangan

Maksudnya adalah mencari atau menemukan seberapa baik logo yang dibuat. Dapat mencoba memutar atau membolak-balik logo tersebut untuk

mendapatkan kemungkinan-kemungkinan lain yang dapat membuat logo lebih berkembang.

e. Selera

Hal ini juga dapat menentukan dalam pembuatan logo mengingat selera setiap orang berbeda-beda dan sangat subjektif.

f. Riset

Riset adalah aspek paling penting dalam membuat sebuah logo. Ini adalah kunci dalam membuat logo yang baik. Riset di sini tentu bukan riset hanya dalam waktu 1-2 jam, tetapi riset secara penuh. Kita harus mengerti perspektif dari pemesan logo. Berbicara dengan klien, orang-orang yang berada pada perusahaan tersebut, klien dari perusahaan tersebut, para distributor, lalu mencari data-data yang akurat tentang perusahaan tersebut, baru mulai membuat logonya.

g. Opini

Tidak ada yang salah untuk menanyakan pandangan, kritik, dan masukan dari orang lain dalam membuat logo