**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

NAMA SEKOLAH : SMKN 1 KALASAN

MATA PELAJARAN : DASAR DASAR DESAIN

KELAS / SEMESTER : X / 1

MATERI POKOK : DESAIN

PERTEMUAN KE- : 1

ALOKASI WAKTU : 2 x 45 menit

1. **KOMPETENSI INTI**
2. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
3. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
4. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
5. **KOMPETENSI DASAR**

1.1 Menghayati mata pelajaran dasar – dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia

 2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternative dan desain dalam pelajaran dasar – dasar desain

2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh.

2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain

3.1 Memahami pengertian, fungsi, dan lingkup desain

1. **INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**
	1. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran tentang lingkup desain
	2. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
	3. Memahami pengertian, fungsi dan lingkup desain.
2. **TUJUAN PEMBELAJARAN**

Dengan kegiatan diskusi dan pembelajaran kelompok dalam pembelajaran dasar – dasar desain ini diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggung jawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik serta dapat :

1. Memahami pengertian, fungsi dan lingkup desain
2. Siswa dapat Berfikir kreatif dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan desain / karya
3. **MATERI PEMBELAJARAN**

**A. Pengertian Desain**

Di zaman modern segala benda dan bangunan yang dibutuhkan manusia, umumnya merupakan karya desain, baik dengan pendekatan estetis, maupun pendekatan fungsional. Istilah desain mengalami perluasan makna, yaitu sebagai kegiatan manusia yang berupaya untuk memecahkan masalah kebutuhan fisik. Berbeda dengan karya seni murni, desain merupakan suatu aktivitas yang bertitik tolak dari unsur-unsur obyektif dalam mengekspresikan gagasan visualnya.

Unsur-unsur obyektif suatu karya desain adalah adanya unsure rekayasa (teknologi), estetika (gaya visual), prinsip sains (fisika), pasar (kebutuhan masyarakat), produksi (industri), bahan (sumber daya alam), budaya (Sikap, mentalitas, aturan, gaya hidup), dan lingkungan (social).

Unsur objektif yang menjadi pilar sebuah karya desain dapat berubah tergantung jenis desain dan pendekatan.

**Desain** adalah Proses perancangan / perancangan yang melibatkan kreatifitas manusia yang bertujuan membuat (to create something) sesuatu benda, sistim, dan sejenisnya dan memiliki manfaat bagi umat manusia.

**Desain** merupakan manifestasi umat manusia dalam berkebudayaan yang menjadi ciri bagi peradabannya.

**Menurut para ahli**

**Ken Hurts** Desain adalah proses iteratif yang melibatkan banyak aktivitas tinjauan ke belakang dan pararel

**Dedi Nurhadiat** Desain adalah perencanaan untuk mewujudkan suatu gagasan

**Soekarno & Lanawati Basoeki** Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, seperti busana

**Janner Simamarta** Desain adalah bagaimana aplikasi yang dirancang menjadi sesuai dengan kebutuhan

**Desain sebagai kajian keilmuan**

* Merupakan bidang keilmuan yang terintegrasi dengan seluruh induk bidang keilmuan.
* Desain merupakan ilmu meramu / merakit / memodifikasi sesuatu dari dasar-dasar kecabangan ilmu pengetahuan.
* Desain merupakan ilmu dasar untuk memecahkan masalah (problem solving)

**B. Tujuan metodologi desain**

Tujuan dari metode desain adalah kunci untuk mendapatkan wawasan atau kebenaran esensial yang unik menghasilkan lebih banyak solusi holistik untuk mencapai pengalaman yang lebih baik untuk pengguna dengan produk, jasa, lingkungan dan mengandalkan sistem mereka.

Mempelajari landasan teoritis tentang desain serta bagaimana mencapai sasaran tersebut secara metodologis. Pengenalan cara dan urutan mendesain serta membangun metode berpikir yang sesuai dengan proses permasalahan desain, yakni dengan metode pemecahan masalah. Pengembangan kemampuan menganalisa dan membaca gejala secara kritis setiap pergerakan dengan yang terjadi di sekeliling.

**C. Fungsi desain**

1. Meningkatkan kreatifitas dalam menciptapkan sebuah karya yang memiliki nilai guna dan estetis

2. Menghasilkan suatu karya / produk yang efektif dan efisien

3. Sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup manusia

**D. Macam – macam desain**

a. Desain Produk

Desain Produk adalah cabang seni rupa yang berupaya untuk memecahkan persoalan kebutuhan masyarakat akan peralatan dan benda sehari-hari untuk menunjang kegiatannya, seperti : mebel, alat rumah tangga, alat transportasi, alat tulis, alat makan, alat kedokteran, perhiasan, pakaian, sepatu, pengatur waktu, alat kebersihan, cindera mata, kerajinan, mainan anak, bahkan perkakas pertukangan

b. Desain Komunikasi visual / Grafis

Desain grafis adalah bagian dari seni rupa yang berupaya untuk memecahkankebutuhan masyarakat akan komunikasi rupa yang dicetak, seperti poster, brosur, undangan, majalah, surat kabar, logo perusahan, kemasan, buku, dan bhkan juga cerita bergambar (komik), ilustrasi, dan krikatur,. Desain grafis kemudian mengalami perkembangan sejalan dengan kebutuhan masyarakat. Kini cabang seni rupa ini dikenal dengan nama desain komunikasi visual dengan penambahan cakupannya meliputi multimedia dan fotografi.

c. Desain Arsitektur

Desain asitektur adalah suatu kegiatan yang berupaya untuk memecahkan akan kebutuhuhan hunian masyarakat yang indah dan nyaman. Seperti rumah tinggal, perkantoran, sarana relaksasi, stadion olah raga, rumah sakit, tempat ibadah, bangunan umum, hingga bangunan industri.

d. Desain Interior

Desain Interior adalah suatu cabang seni rupa yang berupaya untuk memecahkan kebutuhan akan ruang yang nyaman dan indah dalam sebuah hunian, seperti ruang hotel, rumah tinggal, bank, museum, restoran, kantor, pusat hiburan, rumah sakit, sekolah, bahkan ruang dapur dan kafe. Banyak yang berpandangan bahwa desain interior merupakan bagian dari arsitektur dan menjadi kesatuan yang utuh dengan desain tata ruang secara keseluruhan. Namun, pandangan ini berubah ketika profesi desain interior berkembang menjadi ilmu untuk merancang ruang dalam dengan pendekatan-pendekatan keprofesionalan.

**E. Ruang lingkup desain produk**

Desain produk merupakan salah satu bidang ke ilmuan yang terintegrasi dengan segala bentuk aspek kehidupan manusia dari masa kemasa. Memadukan unsur khayal dan orientasi penemuan solusi untuk berbagai masalah yang dihadapi manusia dengan menjembatani estetika serta teknologi yang masing-masingnya dinamis dan memiliki pola tertentu dalam perkembangannya.

Lingkup desain produk dapat dikatakan hampir tidak terbatas, melingkupi semua aspek yang memungkinkan untuk dipecahkan oleh profesi/ kompetensi ini. Namun demikian jika mengacu pada perkembangan internasional, terdapat wilayah profesi yang tegas terdiri atas desain produk, desain grafis, dan desain interior. Wilayah desain yang disebutkan ini wilayah desain yang diletakkan pada bidang seni rupa. Berdasarkan pembagian wilayah desain tersebut, desain produk merupakan salah satu dari wilayah desain yang ada.

Desain produk merupakan terjemahan dari *Industrial Design*. Sebagian para ahli menerjemahkan *Industrial Design* dengan desain produk. Sebagian yang lain menerjemahkan dengan desain industri. Penerjemahan yang terakhir dirasa kurang tepat, karena yang didesain bukanlah industrinya melainkan produknya. (Adhi Nugraha,1989).

Dalam perkembangan selanjutnya profesi ini terbagi atas beberapa kelompok kompetensi

(mungkin juga dapat berkembang sejalan dengan perkembangan jaman), yaitu:

a. Desain produk peralatan

b. Desain perkakas lingkungan

c. Desain alat transportasi

d. Desain produk kerajinan (Kriya)

Meski dapat dibedakan menjadi beberapa kelompok, namun secara umum mendesain produk mempunyai mekanisme yang sama dalam berpikir kreatif dalam perancangan sebuah produk, sehingga produk tersebut memenuhi nilai-nilai fungsional yang tepat dan menjadi solusi bagi masalah yang dihadapi manusia dengan tidak meninggalkan aspek kenyamanan user/pengguna melalui teknik-teknik dan ketentuan-ketentuan tertentu dan pada akhirnya diteruskan menjadi siklus hidup produk yang ditentukan oleh pola perancangan awal baik itu inovasi, modifikasi maupun duplikasi.

1. **METODE / MODEL PEMBELAJARAN**

Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik dengan menggunakan kelompok diskusi yang berbasis masalah ( problem based learning )

1. **KEGIATAN PEMBELAJARAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi waktu |
| Pendahuluan | * + 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran
		2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
		3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai
		4. Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan (masalah ) untuk mengarahkan siswa kemateri yang akan dipelajari
 | 10 menit |
| Inti | 1. Siswa diminta memperhatikan materi tentang desain terkait pengertian, fungsi dan ruang lingkup melalui media powerpoint yang di tampilkan (***Mengamati***)
2. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan desain yang telah dipelajari melalui powerpoint dengan bahasa yang baik dan benar (***Menanya***)
3. Siswa lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan teman atau memberikan tanggapan atas pertanyaan atau tanggapan teman yang lain *(****Menanya****)*
4. Guru memberikan tugas kepada setiap siswa untuk mendiskusikan tentang desain. Guru juga mengarahkan mereka untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh Guru.. (***Menalar***,***Mencoba***).
5. Selama siswa bekerja, guru memperhatikan dan mendorong semua siswa untuk aktif mengerjakan, dan mengarahkan bila ada siswa yang melenceng jauh dari pekerjaannya.
6. Salah satu siswa diminta untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya ke depan kelas. Sementara siswa lain, menanggapi dan menyempurnakan apa yang dipresentasikan**. (komunikasi/jejaring).**
7. Dengan tanya jawab, guru mengarahkan semua siswa pada kesimpulan tentang desain terkait pengertian, fungsi dan ruang lingkup berdasarkan hasil reviu terhadap presentasi kelompok.
* **Catatan:**

**Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)** | 70 menit |
| Penutup | 1. Siswa diminta menyimpulkan tentang desain
2. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan desain
3. Guru menginformasikan kegiatan tindak lanjut dan pembelajaran berikutnya
4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar
 | 10 menit |

1. **ALAT/MEDIA/SUMBER PEMBELAJARAN**

Alat :

1. Alat tulis
2. Bahan ajar
3. Komputer / laptop /LCD

Media :

1. Powerpoint tentang desain

Sumber Pembelajaran :

1. Sarwono, Jonathan dan *Lubis*, *Hary*. (2007). *Metode Riset* untuk Desain. Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi

1. **PENILAIAN HASIL BELAJAR**
	1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis
	2. Prosedur penilaian :

|  **No** | **Aspek yang dinilai** | **Teknik Penilaian** | **Waktu Penilaian** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Sikap1. Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang desain
2. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
3. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
 | Pengamatan | Selama pembelajaran dan saat diskusi  |
| 2. | Pengetahuan1. Menjelaskan kembali tentang desain
 | Pengamatan dan tes | Penyelesaian tugas individu dan kelompok |
| 3. | Keterampilan1. Terampil menyelesaikan soal yang berkaitan dengan desain
 | Pengamatan  | Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi |

1. **INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR**

Jawablah pertanyaan berikut!

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No  | Soal | Kunci Jawaban | Skor |
| 1. | Apa yang dimaksud dengan desain? | Proses perancangan / perancangan yang melibatkan kreatifitas manusia yang bertujuan membuat (to create something) sesuatu benda, sistim, dan sejenisnya dan memiliki manfaat bagi umat manusia. | 3 |
| 2. | Sebutkan fungsi – fungsi dari desain ! | 1. Meningkatkan kreatifitas dalam menciptapkan sebuah karya yang memiliki nilai guna dan estetis2. Menghasilkan suatu karya / produk yang efektif dan efisien3.Sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup manusia | 4 |
| 3. | Apa yang dimaksud dengan desain produk ? | Desain Produk adalah cabang seni rupa yang berupaya untuk memecahkan persoalan kebutuhan masyarakat akan peralatan dan benda sehari-hari untuk menunjang kegiatannya | 3 |
|  |  Total Skor |  | 10 |

Pedoman penskoran : $\frac{total skor}{100}$*x* 100% = 10

Mengetahui Yogyakarta, 20 Juli 2013

Guru Pembimbing KKN-PPL, Guru Praktikan KKN-PPL,

 **Drs. Jatmiko, SH** Ant. Prasetyo Adi

 NIP. 19570219 199512 1 001 NIM 10206241022

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP**

Mata Pelajaran : Dasar Dasar Desain

Kelas/Semester : X/1

Tahun Pelajaran : 2013/2014

Waktu Pengamatan :

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran tentang desain

1. Kurang baik *jika* menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
3. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator sikap bekerjasama dalam kegiatan kelompok.

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
3. Sangat baik *jika* menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masuih belum ajeg/konsisten.
3. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Siswa | Sikap |
| Aktif | Bekerjasama | Toleran |
|  |  | KB | B | SB | KB | B | SB | KB | B | SB |
| 1 | AJI SURYA SAPUTRA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | AL HUSNI SHOHIBUL FAJRI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | AVI ISNAINI LU’IJANAH |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | DEPI ADRIYATI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | DESI SUSANTI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | DEWANTI MUSTIKA SARI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | DWI HERMAWAN |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | EDO DANANG SAPUTRA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 | ERIX PRASETYO |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | HENI KURNIAWATI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 | IAN SUPRIYANTO |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 | ISMAIL PUTRA NUSANTARA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 | KAMTINI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 | LITA DWI SUJIYANTI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 | MUHAMAD GALIH SAPUTRA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 16 | MURNI AGENG SAPUTRO |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 17 | NITA FEBRIANNA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 18 | NOVI SARASWATI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 19 | NUGROHO EDI SAPUTRO |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 20 | NUR PUJI ASTUTI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 21 | PUJI RAHAYU |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 22 | RIAN TRI UTOMO |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 23 | RINA TRI BUDI ASTUTI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 24 | RINI LESTARI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 25 | RISA LARASATI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 26 | RISKA BUDI TRIANA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 27 | RISKI ANGGORO |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 28 | RUDI KURNIAWAN |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 29 | SEPTIAWAN CAHYO PAMUNGKAS |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 30 | TRI PATMO NUGROHO |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 31 | TRI WAHYUNI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 32 | TUTIK LESTARI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 33 | WINDI CAHYANI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik