



KOMIK EDUKASI

DESIGN THINKING

PADA PENDIDIKAN SENI RUPA DAN DESAIN



DIMAS BRAMASTO



KOMIK EDUKASI

DESIGN THINKING

PADA PENDIDIKAN SENI RUPA DAN DESAIN



DIMAS BRAMASTO



KOMIK EDUKASI

DESIGN THINKING

PADA PENDIDIKAN SENI RUPA DAN DESAIN

Dimas Bramasto

KOMIK EDUKASI

DESIGN THINKING

PADA PENDIDIKAN SENI RUPA DAN DESAIN

Penulis:

Dimas Bramasto

Desain Cover:

Dimas Bramasto

Layouter:

Mas Ud

Diterbitkan Oleh :

CV.WIN MEDIA
Kediri, Jawa Timur
086545862856
Tim Win
wong_indonesia_nulis

Anggota IKAPI

Cetakan pertama, Oktober 2025

ISBN : 978-634-232-179-9

X + 75 halaman

14 x 20 cm

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin tertulis dari penerbit dan penulis.

**KOMIK EDUKASI DESIGN THINKING
PADA PENDIDIKAN SENI RUPA DAN DESAIN
DIMAS BRAMASTO**

**MERUPAKAN KOMIK EDUKASI DARI HASIL TESIS PENCIPTAAN
PENULIS YANG BERJUDUL:
STRATEGI DESIGN THINKING MELALUI MEDIA KOMIK EDUKASI
PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS X
DI SMK CAHAYA SURYA KEDIRI
TAHUN 2025**

**PERANCANG SAMPUL DAN ILUSTRATOR
DIMAS BRAMASTO**

PENGANTAR

Seni rupa dan Desain tidak hanya tentang keterampilan teknis, tetapi juga tentang kreativitas, ekspresi, dan pemecahan masalah. Dalam konteks pendidikan, pendekatan '**Design Thinking**' hadir sebagai metode yang relevan untuk mengembangkan pembelajaran seni rupa dan desain yang lebih inovatif, berpusat pada siswa, dan berbasis solusi.

Design Thinking, dengan tahapan **Empati**, **Definisi**, **Ideasi**, **Prototipe**, dan **Pengujian**, memberikan kerangka sistematis bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, mengasah kreativitas, dan menciptakan karya seni yang bermakna. Pendekatan ini mendorong siswa tidak hanya menjadi pelukis atau pematung, tetapi juga pemikir yang mampu merespons tantangan melalui sudut pandang artistik.

Melalui komik edukasi ini, penulis mengajak pendidik dan peserta didik untuk melihat seni rupa sebagai proses dinamis yang melibatkan eksperimen, refleksi, dan kolaborasi. Dengan menggabungkan prinsip seni dan metode Design Thinking, Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, relevan, dan mendorong lahirnya karya-karya orisinal yang berdampak.

Semoga pendekatan komik edukasi ini dapat menginspirasi generasi baru seniman yang tidak hanya terampil, tetapi juga peka terhadap masalah di sekitar mereka dan mampu menawarkan solusi kreatif melalui seni.

Salam kreatif selalu,



Dimas Bramasto



PERSEMBAHAN

DENGAN HATI YANG TULUS SAYA PERSEMBAHKAN BUKU KOMIK EDUKASI DESIGN THINKING PADA PENDIDIKAN SENI RUPA DAN DESAIN INI KEPADA: PARA DOSEN PEMBIMBING DAN DOSEN MAGISTER DESAIN INSTITUT DESAIN DAN BISNIS BALI YANG DENGAN SABAR TELAH MEMBIMBING SAYA DARI JALAN 'TERSESAT' MENUJU JALAN YANG BENAR KETIKA MENYELESAIKAN BUKU KOMIK INI. SEBAB SEJATINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN JUGA SANGAT DIPERLUKAN PENDEKATAN-PENDEKATAN RISET AGAR PERNAK-PERNIK PROBLEMATIKA AKADEMIS BISA TERPECAHKAN SECARA TERSTRUKTUR DAN TENTUNYA WAJIB TERIMPLEMENTASI SECARA KESELURUHAN.

YTC. ACI, KEENAN, DAN KIMMY: ISTRI SAYA DAN KEDUA BINTANG YANG SELALU MENERANGI, MEMELIHARA, DAN MENJAGA SEMANGAT DALAM BERKARYA SETIAP SAAT, SETIAP WAKTU HINGGA TERWUJUDLAH BUKU KOMIK EDUKASI DESIGN THINKING PADA PENDIDIKAN SENI RUPA DAN DESAIN INI.

KEDIRI, 31 JULI 2025

DIMAS BRAMASTO

DAFTAR ISI

Pengantar	vii
Persembahan	viii
Daftar Isi	ix
BAB 1 Prolog	1
BAB 2 Konsep Design Thinking	9
BAB 3 Design Thinking Pada Pendidikan Seni dan Desain	21
BAB 4 Lokus dan Batasan Penelitian	33
BAB 5 Alur General Pemecahan Masalah	41
BAB 6 Epilog	65
Proses Kreatif	70
Dokumentasi Riset Komik	71
Referensi	72
Tentang Penulis	73

BAB 1

PROLOG





KOGNITIF

EMOSIONAL

SOSIAL

**MOTORIK
HALUS**

BUDAYA

ADAPUN MANFAAT
YANG DIPEROLEH DARI
PEMBELAJARAN SENI RUPA
DAN DESAIN YAITU...



SEMAKIN
BANYAK
MANFAAT
BAIK, KAN..



BARU
TAU YA,
PAK?



MENINGKATKAN
KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS,
ANALITIS, DAN
BERUPAYA
MEMECAHKAN
MASALAH



KOGNITIF

MEMBANTU
PESERTA DIDIK
DALAM MENG-
EKSPRESIKAN
PERASAAN
PRIBADI MELALUI
SENI RUPA



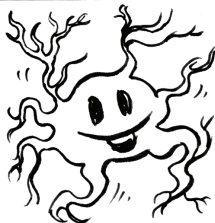
EMOSIONAL

MENDORONG
MELAKUKAN
KOLABORASI,
ELABORASI, DAN
KOMUNIKASI
MELALUI
GRUP SENI RUPA



SOSIAL

MENINGKATKAN
KETERAMPILAN
TANGAN DAN
KOORDINASI
INDERA MATA
MELALUI PRAKTEK
SENI RUPA



**MOTORIK
HALUS**

MENGENALKAN
PESERTA DIDIK
PADA KERAGAMAN
BUDAYA DAN
WARISAN SENI
MURNI NUSANTARA



BUDAYA

BERIKUT ADALAH
5 ASPEK MANFAAT
SENI RUPA & DESAIN
YANG LUARANNYA
MEMBENTUK
'SENSE OF ART'





STUDENT CENTERED LEARNING

PESERTA DIDIK DIAJAK UNTUK BERPARTISIPASI AKTIF DALAM MENGEKSPLORASI GAGASAN DAN MENCIPTAKAN KARYA SENI RUPA.



PROJECT-BASED LEARNING

PESERTA DIDIK BEKERJA PADA PROYEK SENI YANG MELIBATKAN IDE, PROSES PERENCANAAN, EKSEKUSI DESAIN, HINGGA PRESENTASI PRODUK AKHIR SENI RUPA ATAU DESAIN.



INTEGRASI MATA PELAJARAN LAIN

BAHWA MATA PELAJARAN SENI RUPA DAPAT DIINTEGRASIKAN DENGAN MATA PELAJARAN LAIN SEHINGGA TERJADI PEMBELAJARAN MULTIDISIPLIN UNTUK MEMPERLUAS WAWASAN DALAM PROSES BERKARYA SENI

DALAM IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN,
TENTUNYA TIDAK SEMUDAH YANG DIHARAPKAN.
TERDAPAT BEBERAPA TANTANGAN YANG MUNCUL SAAT
PEMBELAJARAN SENI RUPA DAN DESAIN, SEPERTI...

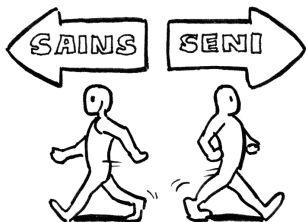


DENGAN BEBERAPA PENJELASAN
SEBAGAI
BERIKUT...

TIDAK SEMUA SATUAN PENDIDIKAN
MEMILIKI SARANA DAN FASILITAS
KESENIAN YANG MEMADAI.



SENI RUPA MASIH DIANGGAP SEBAGAI
MATA PELAJARAN 'TAMBAHAN' YANG
BERDAMPAK PADA MINIMNYA ALOKASI
JAM PEMBELAJARAN.

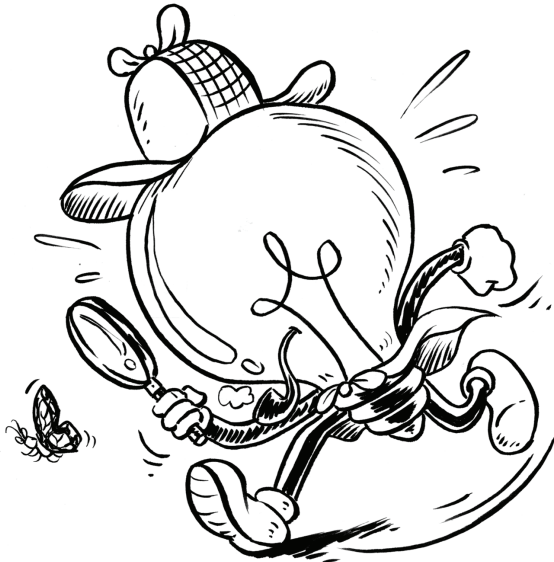


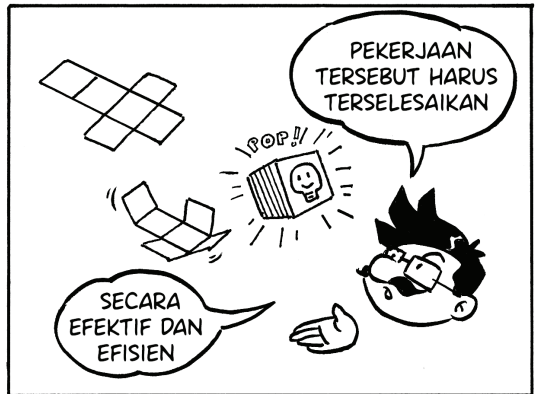
TIDAK SEMUA PESERTA DIDIK MEMILIKI
MINAT ATAU BAKAT DI BIDANG KESENIAN,
SEHINGGA PERLU PENDEKATAN
SECARA INKLUSIF.



BAB 2

KONSEP DESIGN THINKING





HAL INILAH YANG MENAKIBATKAN TERKENDALANYA
PEKERJAAN HINGGA TERBENGKALAI KARENA
SEDIKITNYA WAKTU YANG TERSEDIA...



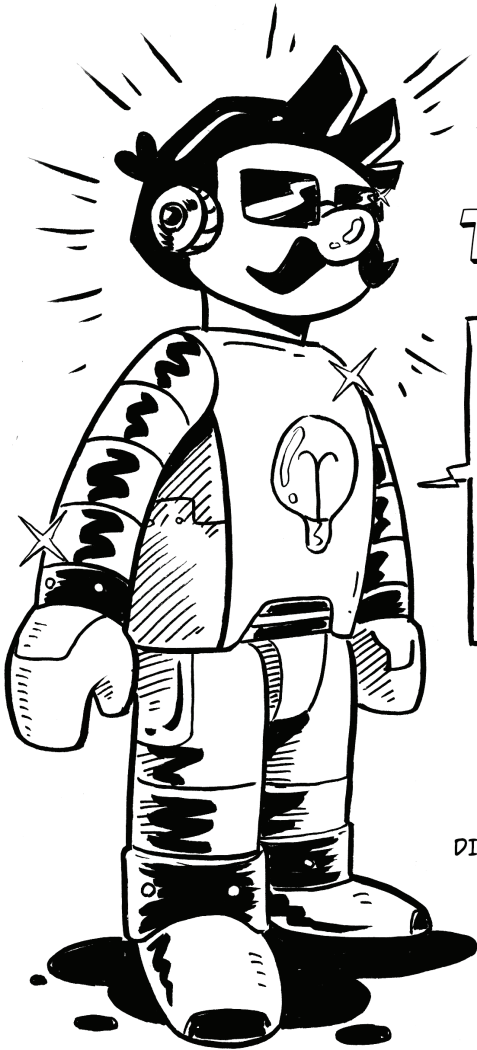
DUH...
TUGAS YANG LAMA
BELUM JUGA SELESAI,
SUDAH ADA TAMBAHAN
TUGAS LAGI..

BISA JADI..
KURANGNYA KREATIVITAS
MENJADI SALAH SATU
MOMOK PENYEBABNYA.



MASALAH
YANG MUNCUL
SELALU DISELESAIKAN
DENGAN CARA YANG
SUDAH TIDAK RELEVAN





MAKA
DIBUTUHKAN...

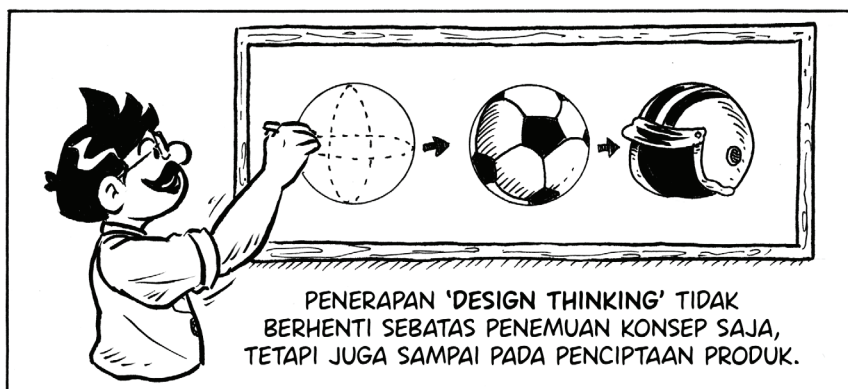
DESIGN THINKING

SEBAGAI METODE
BERPIKIR UNTUK
MENGATASI MASALAH
DENGAN POLA PIKIR

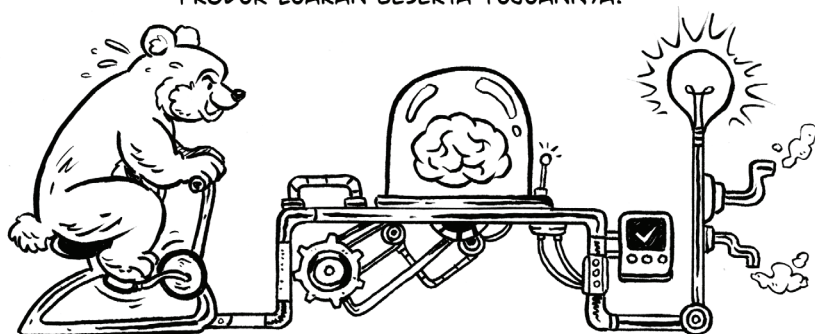
**"KRITIS
DAN
KREATIF"**

METODE INI DINILAI
CUKUP EFEKTIF
KARENA MENYERTAKAN
OBSERVASI DAN KONSEP
SENI DAN DESAIN, SEHINGGA
DIPEROLEH PENEMUAN-PENEMUAN
BARU UNTUK KEHIDUPAN
YANG LEBIH
BAIK.





APLIKASI 'DESIGN THINKING' DAPAT DILIHAT DAN DINILAI DARI INOVASI
PRODUK LUARAN BESERTA TUJUANNYA.



SEKARANG,
KITA AKAN
MEMBAHAS PRINSIP
DALAM BERPIKIR
KRITIS DAN
KREATIF...



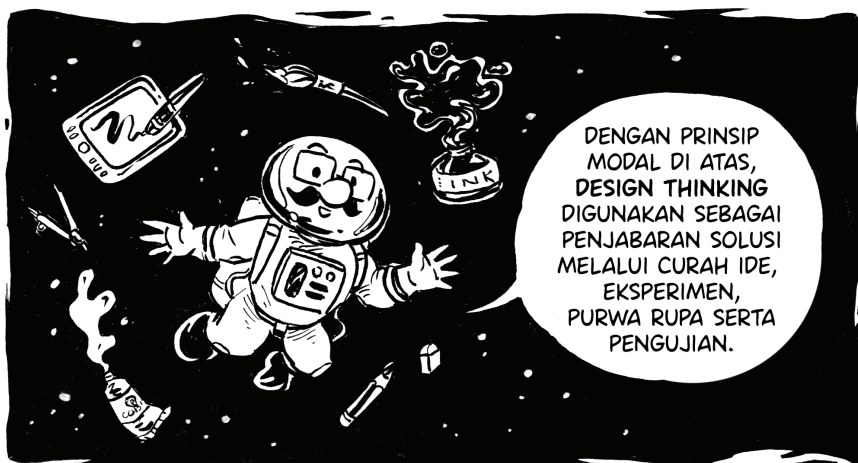
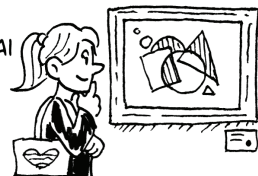
MEMAHAMI PERASAAN
POTENSI DIRI
SEBAGAI MODAL
BERPIKIR KRITIS.



MUDAH BEREMPATI
KEPADA ORANG LAIN
SEBAGAI UPAYA
PEMAHAMAN
AKAR MASALAH.



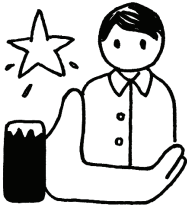
BERKESADARAN
DALAM MENGHARGAI
KARYA ORANG LAIN
UNTUK MELATIH
KEPEKAAN JIWA
SENI.



DENGAN PRINSIP
MODAL DI ATAS,
DESIGN THINKING
DIGUNAKAN SEBAGAI
PENJABARAN SOLUSI
MELALUI CURAH IDE,
EKSPERIMEN,
PURWA RUPA SERTA
PENGUJIAN.

1. EMPATI

MEMAHAMI POKOK
MASALAH BERDASAR
SUDUT PANDANG
PENGGUNA (USER).



2. DEFINISI

MENGANALISA
MASALAH ATAU
INFORMASI YANG
TELAH DIPEROLEH.



3. IDEASI

MEMUNCULKAN
IDE DENGAN
TEKNIK
TERTEUTU.



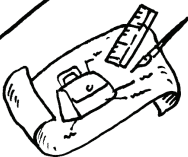
4. PROTOTYPE

AKTUALISASI IDE
MENJADI KERANGKA
ATAU BENTUK MULA
SUATU PRODUK.



5. PENGUJIAN

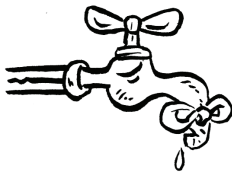
MENGUJI PROTOTYPE DENGAN
PENGGUNA / USER DALAM RANGKA
MENGEVALUASI EFEKTIVITAS PRODUK.
HASIL UJI DIGUNAKAN UNTUK
PENYEMPURNAAN SOLUSI.



1. EMPATI



EMPATI BERGUNA UNTUK MEMAHAMI POKOK MASALAH BERDASAR SUDUT PANDANG PENGGUNA ATAU ORANG YANG SEDANG MENGALAMI MASALAH.



TUH,
KRAN
MAMPET

OK,
COPY!

UPAYA OBSERVASI DAN BERDISKUSI UNTUK MENJALIN INTERAKSI DISARANKAN PADA TAHAP INI. MELALUI INTERAKSI INI, DESAINER DAPAT MENGETAHUI DASAR MOTIVASI BESERTA KEINGINAN YANG MENDASARI SUATU PERMASALAHAN.



DENGAN BEREMPATI, DESAINER DITUNTUT UNTUK MENYELAMI BAHKAN PATUH AKAN SETIAP MASALAH YANG DIUTARAKAN OLEH PENGGUNA. DENGAN HARAPAN DITEMUKANNYA PEMIKIRAN ATAS JALAN KELUAR YANG TEPAT GUNA.



2. DEFINISI

LANGKAH SELANJUTNYA SETELAH EMPATI ADALAH TAHAP **DEFINISI**. PADA TAHAP INI DILAKUKAN ANALISIS INFORMASI DAN DATA YANG DIPEROLEH. ANALISIS MASALAH DAPAT DIRUMUSKAN DENGAN **5W+1H**.



WHAT

APA YANG MENJADI TOPIK PERMASALAHAN?



WHO

SIAPAKAH YANG MENJADI OBJEK PENELITIAN?



WHEN

KAPAN MASALAH TERSEBUT HARUS SELESAI?



WHERE

DIMANA PRODUK TERSEBUT AKAN DIPASARKAN?

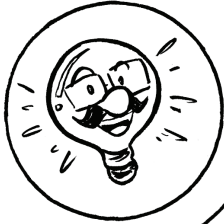


WHY

MENGAPA MEMILIH DESAIN A/B SEBAGAI SOLUSI?



BAGAIMANA CARA MENGATASI MASALAH TERSEBUT?



3. IDEASI

PADA TAHAP IDEASI, SENIMAN ATAU DESAINER MULAI MENGHASILKAN BERBAGAI GAGASAN DAN KONSEP UNTUK MENYELESAIKAN MASALAH. ADAPUN IDE-IDE YANG MUNCUL TERASA KURANG MENARIK, BAIKNYA TETAP DISAMPAIKAN SEBAGAI **STIMULUS** ATAU SEBAGAI PEMANTIK ATAS MUNCULNYA IDE-IDE YANG LAINNYA.

Berikut adalah beberapa alternatif teknik dalam menghasilkan ide:



MENULISKAN
IDE-IDE SECARA
SPONTAN PADA
SUATU BUKU ATAU
CATATAN.



MEMUNCULKAN
IDE TERBURUK
DEMI MENDAPAT
POTENSI-POTENSI
IDE TERBAIK.



- SUBSTITUSI
- KOMBINASI
- ADAPTASI
- MODIFIKASI
- PENETAPAN USER
- ELIMINASI
- MEMBALIKKAN



DENGAN
ADANYA ALTERNATIF
TEKNIK INI, LUARAN IDE YANG
DIHASILKAN AKAN LEBIH
BANYAK DAN LEBIH
BERVARIASI.



4. PROTOTIPE

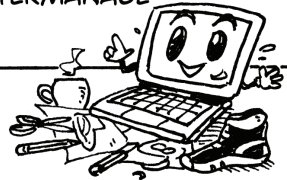
KETIKA IDE ATAS PEMECAHAN MASALAH SUDAH DITEMUKAN, MAKA PERLU ADANYA AKTUALISASI IDE TERSEBUT KE DALAM BENTUK WUJUD FISIK YANG MERUPAKAN

BENTUK MULA SUATU PRODUK DARI DESAIN ATAU BISA DISEBUT PROTOTIPE. DARI HAL ITU, PERMASALAHAN MENGENAI WAKTU DAN BIAYA YANG DIBUTUHKAN DAPAT TERMANAGE DENGAN BAIK.

TUJUAN

MENDEVELOP DESAIN YANG TELAH DIBUAT MENJADI

PRODUK FINAL



ADAPUN JENIS PROTOTIPE YAITU...



RANCANGAN PRODUK BERUPA DRAFT ATAU SKETSA.



RANCANGAN PRODUK BERUPA DUMMY ATAU WUJUD AWAL SEBELUM PRODUKSI MASSAL.



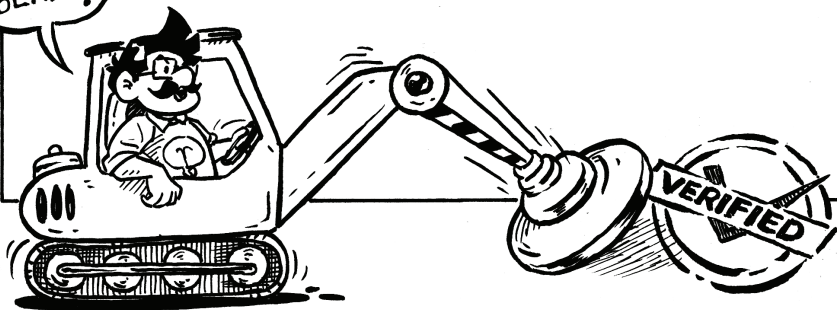
5. UJI PUBLIK

PERLU DILAKUKAN
PENGUJIAN ATAS
PROTOTYPE YANG TELAH
DIBUAT.

PENGUJIAN KELAYAKAN KONSEP
DILAKUKAN SECARA PUBLIK UNTUK
KEMUDIAN MENDAPATKAN UMPAN
BALIK BERUPA SARAN DARI USER.

DARI HASIL MASUKAN YANG TELAH
DIDAPAT, AKAN DIJADIKAN BAHAN
EVALUASI SEBAGAI PENINGKATAN
KUALITAS PRODUK MENJADI LEBIH
BAIK.

BERES!



BAB 3

DESIGN THINKING PADA PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN



PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PENDIDIKAN SENI RUPA
DAN DESAIN DAPAT MENCIPTAKAN PENGALAMAN BELAJAR
YANG LEBIH MENARIK, LEBIH KREATIF, LEBIH INOVATIF
DAN BERPUSAT PADA PESERTA DIDIK.



PESERTA DIDIK JUGA MEMUNGKINKAN BEREKSPLORASI
DENGAN IDE-IDE SECARA
'BEBAS'.



PEMBELAJARAN BERBASISKAN TEKNOLOGI

MENGUNAKAN APLIKASI
MENG GAMBAR DAN MELUKIS
SECARA DIGITAL ATAUPUN
VIRTUAL REALITY (VR)
UNTUK MEMBANTU PESERTA DIDIK
MENGEKSPLORASI KARYA BARU
YANG INOVATIF.

PAMERAN



IDEA
PRINT

PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

MEMBERIKAN TANTANGAN TUGAS KARYA SENI RUPA KEPADA PESERTA DIDIK SEPERTI "BAGAIMANA MEMBUAT KARYA SENI YANG TAK HANYA BAGUS NAMUN RAMAH LINGKUNGAN."





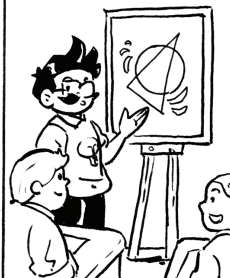
MENDORONG KREATIFITAS PESERTA DIDIK

GURU BERPERAN SEBAGAI FASILITATOR YANG MENDORONG SISWA UNTUK BERPIKIR KREATIF DAN BERANI BEREKSPERIMEN.



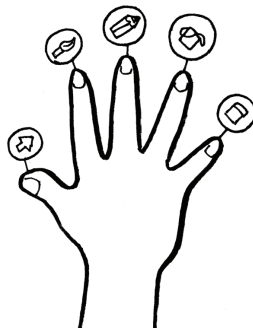
MEMBERIKAN REFERENSI

MENGENALKAN PESERTA DIDIK PADA KARYA SENIMAN POPULER SERTA BERBAGAI ALIRAN DAN GAYA SENI RUPA.



BIMBINGAN TEKNIS

MENGAJARKAN TEKNIK DASAR MEMBUAT KARYA SENI DAN DESAIN SERTA MENDEVELOP SKILL MEREKA.









DALAM TAHAP **EMPATI** AKTIVITAS GURU YAITU BERINTERAKSI DENGAN SISWA UNTUK MEMAHAMI MINAT, GAYA BELAJAR SERTA MEMBANGUN KONEKSI ANTARA GURU DAN SISWA.



MENGIDENTIFIKASI KESULITAN TEKNIS YANG SERING DIHADAPI, SEPERTI PENGGUNAAN ALAT, BAHAN DAN MEDIA DALAM BERKARYA SENI RUPA.



DEFINISI

dalam perspektif Seni Rupa



PADA TAHAP INI, KITA HARUS JELI MENGANALISA MASALAH. DARI TAHAP SEBELUMNYA YANG MANA ADA FOKUS DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA ITU TERSENDIRI.

HASIL YANG DIHARAPKAN ADALAH PERNYATAAN YANG JELAS TENTANG **METODE** APA YANG TEPAT UNTUK MEMPELAJARI TEKNIK BERKARYA SENI RUPA.

PERUMUSAN MASALAH DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA BISA DIAPLIKASIKAN, SEPERTI: BAGAIMANA CARA SISWA MENGUASAI TEKNIK MENGARSIR DENGAN PENSIL PADA MENGGAMBAR REALIS.

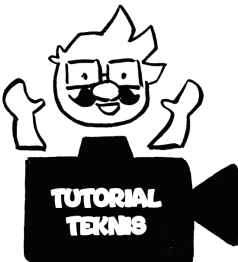


LALU, BAGAIMANA MEMBUAT SISWA LEBIH PERCAYA DIRI DALAM MENCURAHKAN IDE-IDE MEREKA MELALUI BRAINSTORMING ATAU KONSEP KARYA HINGGA MENGEKSEKUSI PADA PERWUJUDAN KARYA.



IDEASI

dalam perspektif Seni Rupa



MENGUNAKAN MEDIA VIDEO SEBAGAI TUTORIAL DALAM MENDEMONSTRASIKAN TEKNIK PRAKTEK PEMBELAJARAN.



PROTOTIPE

dalam perspektif Seni Rupa

NAH, SEKARANG
SAATNYA MEMBUAT
MODEL SEDERHANA
DARI SOLUSI YANG
MUNCUL.

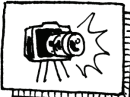
BENTUK DUMMY,
BISA DIMULAI DARI
BENTUK GEOMETRI
DASAR YANG
NANTINYA AKAN
DIKEMBANGKAN.

**UJI DAN
EVALUASI**

PROYEK A



PROYEK B



PROYEK C



MENGEVALUASI PROYEK
HASIL KERJA MURID UNTUK
MENILAI SEJAUH MANA
PEMAHAMAN DAN
KETERLIBATAN MEREKA
DALAM PROSES
PEMBELAJARAN.

PESERTA DIDIK MENGUJI PROTOTIPE
DAN MENGUMPULKAN HASIL UJINYA KEPADA GURU.



RINGKASAN

1

EMPATI

Memahami gaya belajar Peserta Didik dalam pembelajaran Seni Rupa dan Desain.

- Identifikasi kesulitan teknis Peserta Didik dalam pembelajaran.
- Observasi jenis seni apa yang disukai.

2

DEFINISI

Analisis kesulitan teknis Peserta Didik dalam pembelajaran Seni rupa dan Desain.

Pertanyaan mengenai masalah tentang penggunaan **METODE** apa yang tepat untuk mempelajari teknis berkarya seni rupa.

3

IDEASI

Berbagai ide **INOVATIF** dimunculkan dalam proses pembelajaran.

Mengadakan sesi diskusi atau brainstorming tentang eksplorasi ide dan konsep dalam berkarya.

4

PROTOTIPE

Membuat model sederhana dari solusi yang dimunculkan.

Membuat video **TUTORIAL** yang mendemonstrasikan teknik berkarya Seni Rupa.

5

TES

Menguji prototipe dengan mengevaluasi lembar kerja peserta didik.

Meminta umpan balik dan respon atas teknis pengajaran maupun tutorial yang telah diberikan.

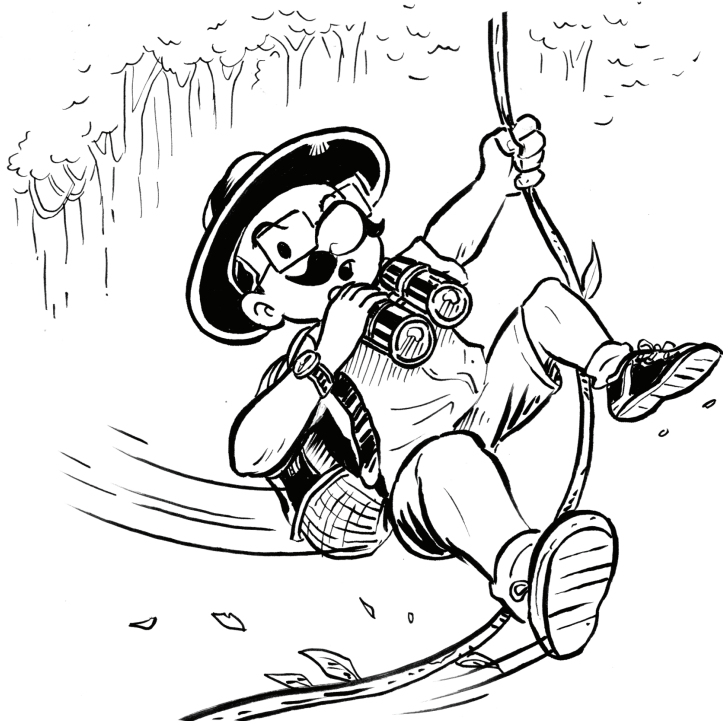


BAGAN METODE DESIGN THINKING DALAM PENDIDIKAN SENI RUPA DAN DESAIN

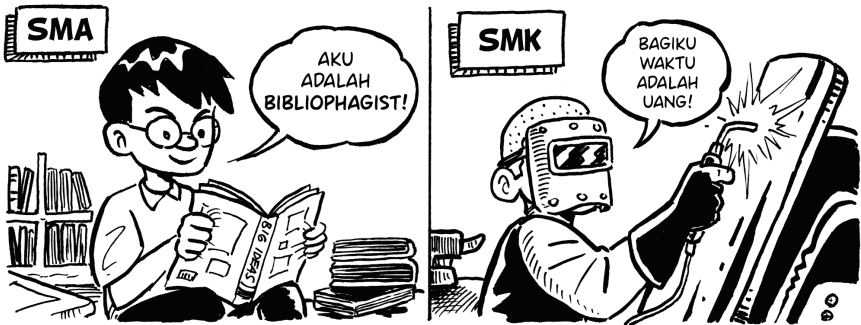


BAB 4

LOKUS DAN BATASAN PENELITIAN

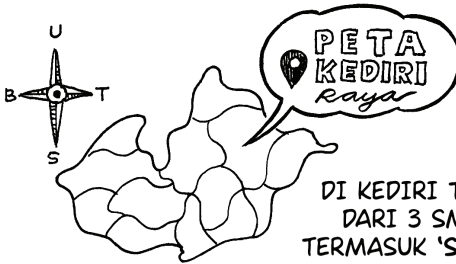


SEBAGAI BAGIAN DARI PENDIDIKAN NASIONAL, SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) MERUPAKAN SATUAN PENDIDIKAN FORMAL SETARA SEKOLAH MENENGAH ATAS YANG MELAKSANAKAN KOMPONEN PENDIDIKAN KEJURUAN PADA JENJANG MENENGAH. BERBEDA DENGAN SEKOLAH MENENGAH ATAS YANG SEBAGIAN BESAR LULUSANNYA MELANJUTKAN JENJANG PENDIDIKAN YANG LEBIH TINGGI.



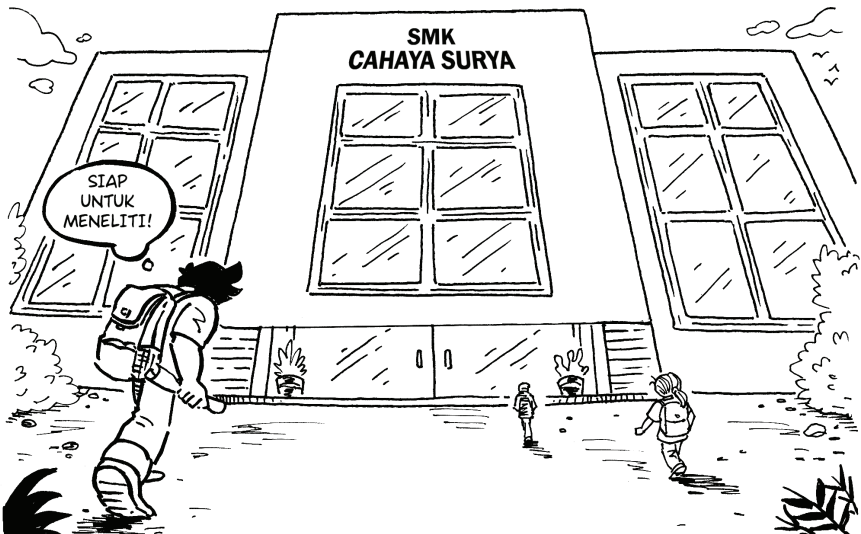
BERDASAR KEMDIKDASMEN RI JUMLAH SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN DI PROVINSI JAWA TIMUR PADA TAHUN 2025 TERDAPAT 2147 SEKOLAH. JUMLAH TERSEBUT TERDIRI DARI 298 SMK NEGERI DAN 1849 SMK SWASTA. PERBEDAAN MENDASAR SMK DAN SMA ADALAH TUJUAN PENDIDIKANNYA. JIKA SMA, FOKUS PADA KEMAMPUAN TEORITIS. DI SMK DILATIH UNTUK TERAMPIL SECARA TEKNIS DEMI KEPERUNTUKANNYA PADA DUNIA KERJA.





DI KEDIRI TERDAPAT 28 SMK YANG TERDIRI DARI 3 SMK NEGERI DAN 25 SMK SWASTA TERMASUK 'SMK CAHAYA SURYA' YANG AKAN MENJADI LOKUS PADA PENELITIAN INI.

SMK CAHAYA SURYA KEDIRI ADALAH SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MODERN DI BAWAH KEPEMILIKAN PT.GUDANG GARAM TBK. SEJAK JANUARI 2023 DENGAN MANAJEMEN SATUAN PENDIDIKAN TERBAHARUKAN. SMK CAHAYA SURYA MENJADI SATU-SATUNYA SATUAN PENDIDIKAN DI KEDIRI YANG BERINTEGRASI SECARA LANGSUNG DENGAN INDUSTRI BESAR DI INDONESIA.



SMK CAHAYA SURYA MENERAPKAN SISTEM PENDIDIKAN YANG MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN LITERASI, BERPIKIR NALAR YANG BAIK SERTA BERINTEGRITAS TINGGI.

LITERASI



DENGAN LITERASI, PESERTA DIDIK DAPAT MEMAHAMI MATERI DENGAN LEBIH BAIK. HAL ITU MEMUNGKINKAN PESERTA DIDIK UNTUK MENGAKSES INFORMASI DAN MEMPERLUAS WAWASAN DARI BERBAGAI SUMBER.

BERPIKIR LOGIS

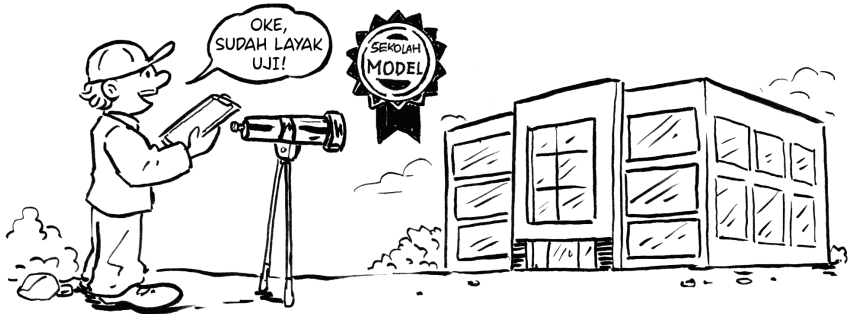


BERPIKIR LOGIS DAPAT MENUMBUHKAN KEMAMPUAN ANALITIS YANG MEMBANTU PESERTA DIDIK MENETASKAN IDE-IDE TERTENTU DALAM UPAYA PEMECAHAN MASALAH BERDASAR FAKTA DAN LOGIKA.



INTEGRITAS TINGGI ADALAH KUALITAS PENTING BAGI SEORANG PEMIMPIN. PENERAPAN INTEGRITAS TINGGI PADA PESERTA DIDIK SEJAK DINI AKAN BERDAMPAK POSITIF DALAM KESIAPANNYA PADA MASA DEPAN.

PENGAMBILAN LOKUS PENELITIAN DI SMK CAHAYA SURYA
DIDASARKAN ATAS SEKOLAH PERMODELAN YANG DITUNJUK
LANGSUNG OLEH CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH KEDIRI.
KARENA SISTEM PENDIDIKAN SERTA FASILITAS YANG TERSEDIA
SUDAH MEMENUHI STANDAR INTERNASIONAL.



KARENA MANAJEMEN PENDIDIKAN SATUAN PENDIDIKAN YANG
TERBILANG BARU YAITU BERJALAN SEKITAR 2 TAHUN SAAT PENELITIAN
INI DILAKUKAN. MAKA DIASUMSIKAN PENELITIAN INI DAPAT MENJADI
EVALUASI DINI DALAM PEMBELAJARAN KE DEPANNYA.





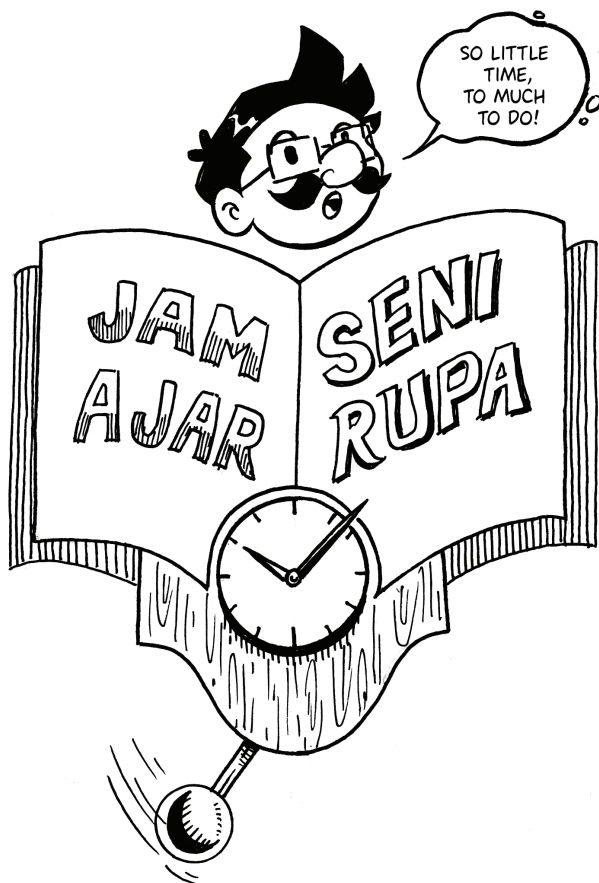
SEJAK DILUNCURKAN KETETAPAN KURIKULUM MERDEKA PADA TAHUN 2022 OLEH MENTERI PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, MAKA PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA PADA SENI RUPA BERLAKU PADA KELAS X SAJA.



KURIKULUM MERDEKA MEMBERIKAN KELELUASAAN KEPADA PESERTA DIDIK UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN FLEKSIBEL YANG DISESUAIKAN DENGAN KEBUTUHAN MINAT DAN BELAJAR. TENTUNYA TERDAPAT TUJUAN PEMBELAJARAN SENI RUPA DEMI PEMAHAMAN MATERI.

PADA PENERAPANNYA, PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS X DI SMK CAHAYA SURYA MENDAPATKAN PORSI JAM PELAJARAN YANG RELATIF SINGKAT YAITU 2 JAM PELAJARAN (2JP) PADA TIAP PERTEMUANNYA.

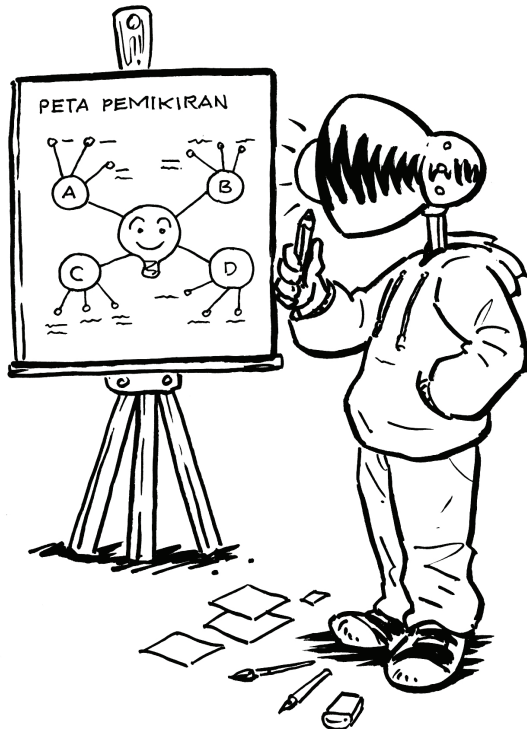
DENGAN ALOKASI TERSEBUT TIDAK SEBANDING DENGAN RASIO MATERI PEMBELAJARAN SEBANYAK 10 BAB SECARA KESELURUHAN.





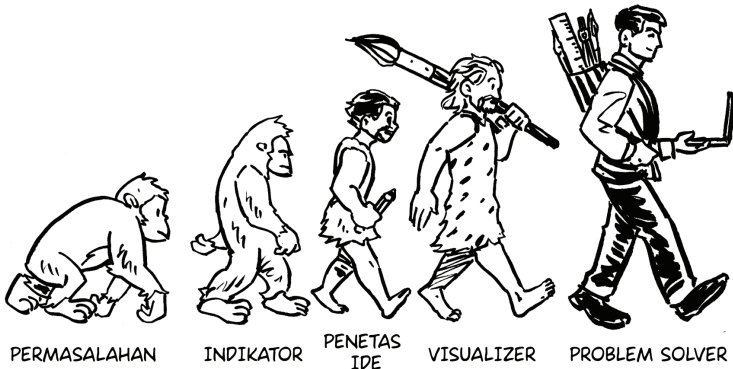
BAB 5

ALUR GENERAL PEMECAHAN MASALAH

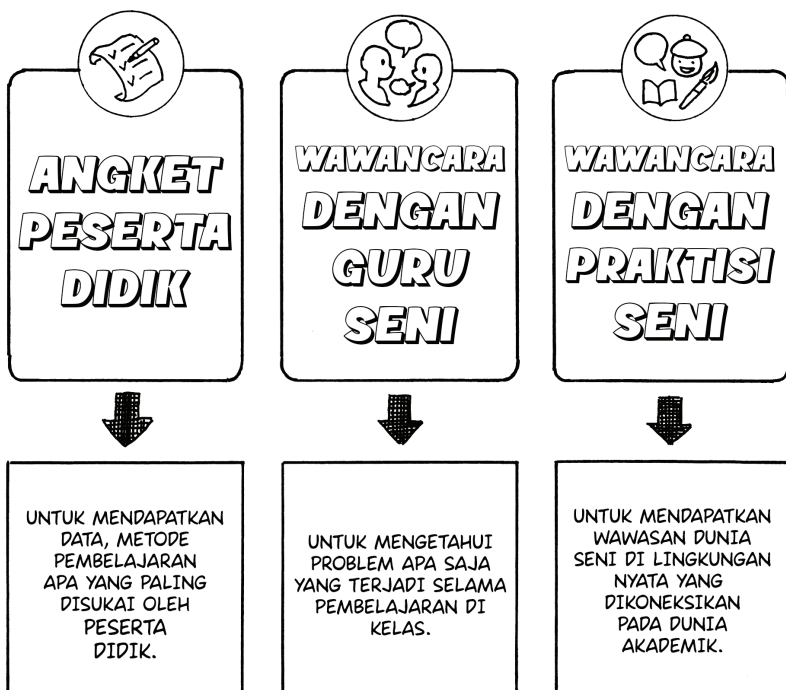




PERUBAHAN TANPA RENCANA ADALAH MIMPI BELAKA. SEBAGAI PEMBELAJAR DI BIDANG SENIMARI KITA TEMUKAN BAGIAN-BAGIAN SOLUSI YANG TERSEBAR UNTUK KEMUDIAN DISATUKAN MENJADI SATU KESATUAN YANG 'UTUH'.



TRIANGULASI DATA





HASIL ANGKET PESERTA DIDIK

KUESIONER PEMBELAJARAN

1. Apakah alokasi jam pelajaran Seni Rupa menurutmu cukup?
☐ Cukup ☒ Belum Cukup
2. Apa yang membuatmu lebih memahami materi Seni Rupa?
☐ Cara Ajar Klasikal
☒ Media Pembelajaran Interaktif
3. Apa yang kamu harapkan dari pembelajaran Seni Rupa ke depan?
☐ Lebih ke Teori
☒ Lebih ke Praktek

Lain-lain

Semoga Guru lebih terlibat pada murid agar suasana lebih menyenangkan.

SAYA MENYEBAR KUESIONER KEPADA 3 ROMBONGAN BELAJAR YANG TIAP KELASNYA TERDAPAT 10 PESERTA DIDIK SEBAGAI RESPONDEN.

PRESENTASE HIMPUNAN DATA

Jenis pembelajaran yang diharapkan

80% PRAKTEK	20% TEORI
-------------	-----------

Metode pembelajaran yang diharapkan

20% KLASIKAL	80% MEDIA INTERAKTIF
--------------	----------------------

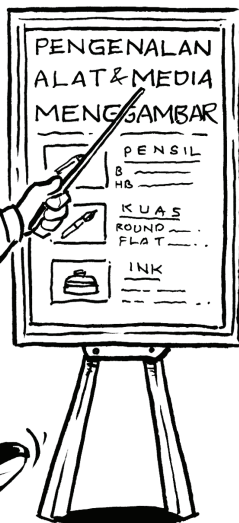
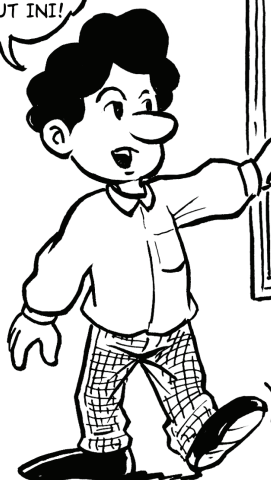
Jumlah alokasi jam pelajaran di kelas

30% CUKUP	70% TIDAK CUKUP
-----------	-----------------

DAN BERIKUT HASILNYA

HASIL WAWANCARA GURU SENI

PERHATIKAN
ALAT-ALAT
BERIKUT INI!



WAWANCARA DILAKUKAN
DENGAN GURU SENI RUPA
PADA LOKUS PENELITIAN
UNTUK MENGIDENTIFIKASI
PROBLEM PEMBELAJARAN
YANG ADA DI KELAS.



NAH, TERNYATA ADA
SIMPULAN PROBLEM
YANG KURANG LEBIH
SAMA DIHADAPI
OLEH SISWA



PROBLEM

JAM AJAR
RELATIF
PENDEK



KEMAMPUAN
TIAP SISWA
BERBEDA



MEDIA
BELAJAR
KURANG
VARIATIF



WAWANCARA DENGAN PRAKTISI SENI

OBJEK WAWANCARA SELANJUTNYA YAITU DENGAN PRAKTISI SENI YANG BERADA DI KOTA SETEMPAT DENGAN LOKUS PENELITIAN. MAKSUD DARI HAL TERSEBUT ADALAH MENGKORELASIKAN MATERI YANG DIPELAJARI DI SEKOLAH DENGAN DUNIA REALITA.



DARI SIMPULAN WAWANCARA DENGAN PRAKTIISI SENI, SISWA DIHARAPKAN UNTUK AKTIF BERJEJARING MULTIDISIPLIN DI LUAR LINGKUNGAN SEKOLAH.



"WAWANCARA"

1. Bisa jelaskan tahapan Anda sebagai praktisi seni ketika berkarya?

Jawaban:

Dalam berkarya kita sangat butuh riset data dalam tema perencanaan yang akan kita buat. Melakukan pengamatan secara langsung pada pameran, berdiskusi dalam suatu komunitas. Di samping itu mencari referensi secara online melalui Google, Youtube, Pinterest, dan Forum Komunitas Online. Dengan melakukan integrasi dari kedua sumber tersebut, diharapkan akan melatih intuisi kita dalam berkarya.

2. Bagaimana agar karya seni dapat dinikmati oleh khalayak luas?

Jawaban:

Memanfaatkan media sosial sebagai media promosi karya secara online dan sering melakukan ruang kumpul ataupun diskusi sebagai promosi secara offline.

3. Apa tips dan motivasi Anda sebagai praktisi seni agar siswa sukses berkariir di dunia nyata?

Jawaban:

Perbanyak akses bahkan lintas disiplin. Jangan pilih-pilih pekerjaan karena kesempatan belum tentu terulang lagi. Saling menghargai dalam teamwork serta perkuat jaringan.

KITA TARIK KESIMPULAN BAHWA DARI HASIL OBSERVASI TERSEBUT DITEMUKAN KATA KUNCI PERMASALAHANNYA :

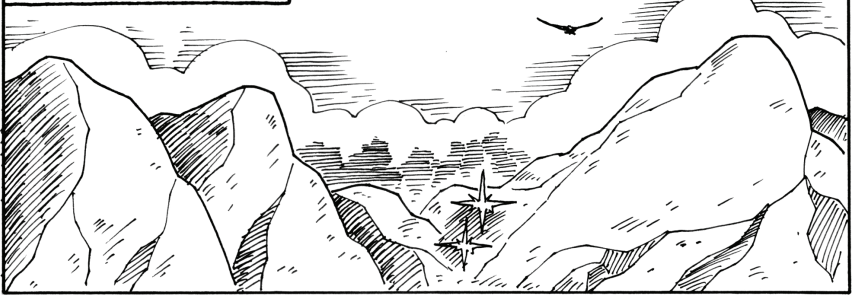
1. SISWA : BAHWA ALOKASI JAM PELAJARAN YANG PENDEK SULIT UNTUK SISWA MENCAPAI TUJUAN PEMBELAJARAN

2. GURU SENI : PENERAPAN METODE YANG BERBEDA DISESUAIKAN DENGAN POTENSI SISWA.

3 PRAKTISI SENI : DENGAN BERJEJARING SOSIAL SECARA MULTIDISIPLIN AKAN MEMPERLUAS WAWASAN.



DI SUATU SIANG YANG TERIK

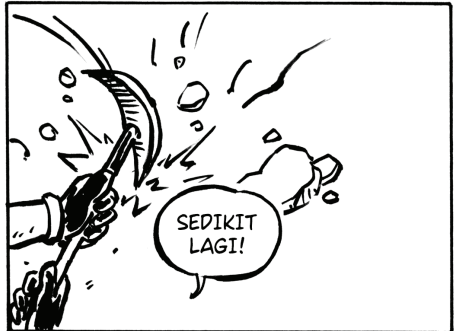


MESTINYA
INI TIDAK
SULIT UNTUK
DIGALI

TOK...
TOKK
TOK...



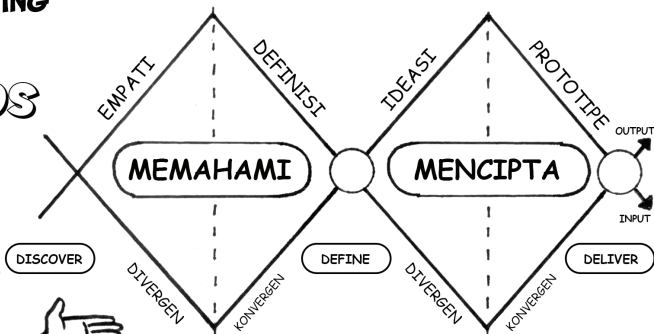
SEDIKIT
LAGI!



AKHIRNYA...
SAYA MENEMUKAN
"DOUBLE
DIAMONDS"



DESIGN THINKING DOUBLE DIAMONDS



SEORANG PAKAR KREATIF
BERNAMA DWI INDRA PURNOMO
MENGOLAH SKEMA DESIGN THINKING
DARI TIM BROWN (2009) UNTUK
KEMUDIAN DIJADIKAN SKEMA
TERBAHARUKAN.

DESIGN THINKING DOUBLE DIAMONDS ADALAH
KERANGKA KERJA YANG DIGUNAKAN DALAM
PROSES DESAIN DALAM RANGKA MEMAHAMI,
MENENTUKAN, DAN MENYELESAIKAN MASALAH
DENGAN PENDEKATAN YANG BERFOKUS PADA PENGGUNA.

DISCOVER	DEFINE	DEVELOPE	DELIVER
DESAINER MEMAHAMI MASALAH DENGAN MERUMUSKAN PERTANYAAN MELALUI WAWANCARA, MENELITI, DAN OBSERVASI.	MERUMUSKAN PERTANYAAN YANG JELAS DAN TERFOKUS SEBAGAI PANDUAN UNTUK Mencari SOLUSI YANG EFEKTIF.	PROSES MENGHASILKAN BERBAGAI IDE DAN KONSEP UNTUK MENYELESAIKAN MASALAH.	MELUNCURKAN HASIL LUARAN SOLUSI SETELAH MELEWATI TAHAP UJI DAN EVALUASI.



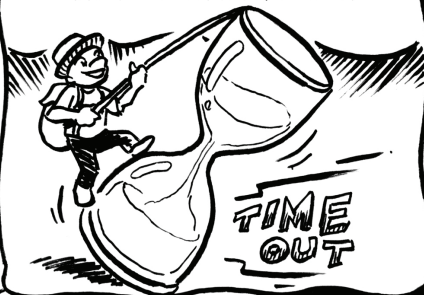
DISCOVER

(MENEMUKAN)

KURANGNYA MOTIVASI PESERTA DIDIK DAN KURANG VARIATIFNYA MEDIA PEMBELAJARAN SERTA KURANGNYA PRAKTIK DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DI KELAS.



DENGAN ALOKASI JAM PELAJARAN YANG RELATIF PENDEK YAITU 2 JP (JAM PELAJARAN) MENJADIKAN RASIO 10 BAB JUMLAH MATERI YANG TERSEDIA BELUM SESUAI.



PADA TAHAP INI DITEMUKAN PROBLEM PESERTA DIDIK YANG AKAN MENJADI MODALITAS AWAL PEMAHAMAN KITA DALAM RUMUSAN PERTANYAAN SEPERTI:

1. BAGAIMANA AGAR MEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS MENJADI LEBIH VARIATIF & INTERAKTIF?
2. STRATEGI APA YANG DITERAPKAN AGAR TUJUAN PEMBELAJARAN SISWA TETAP TERCAPAI?



DEFINE

(MENENTUKAN)



SEKARANG KITA ARAHKAN
UPAYA KE DALAM PEMAHAMAN
YANG LEBIH DALAM TENTANG
PERMASALAHAN PADA
PESERTA DIDIK

PROBLEM STATEMENT



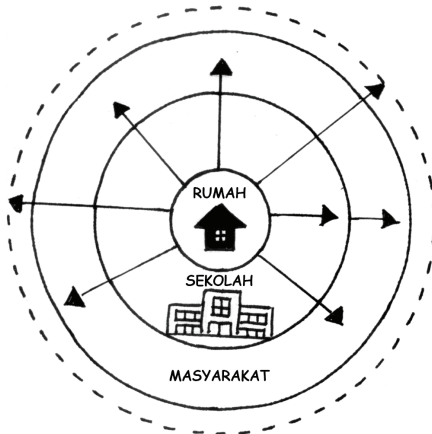
MENCIPTAKAN LINGKUNGAN YANG
OPTIMAL BAIK SECARA FISIK
MAUPUN MENTAL AKAN
MENDORONG PESERTA DIDIK
MENUMBUHKAN MOTIVASI
TERHADAP DIRINYA.



MELAKUKAN DISKUSI DAN BIMBINGAN
SECARA INTENS SETELAH MELAKUKAN
KESEPAKATAN JADWAL DARI KEDUA
BELAH PIHAK GURU DAN SISWA AKAN
MEMBANTU PROSES PEMIKIRAN DALAM
KEGIATAN PEMBELAJARAN.

**D
E
V
E
L
O
P**

LINGKUNGAN BELAJAR



TENTANG
PENUMBUHAN
MOTIVASI, ADA
BAIKNYA SISWA
MEMULAI DARI
LINGKUNGAN
RUMAH DULU



SEDIAKAN RUANG
TERPISAH UNTUK
SISWA DI RUMAH
UNTUK MEMBUAT
SUASANA BELAJAR
MENJADI KONDISIF,
MINIM GANGGUAN.
GUNAKAN GARASI
ATAU BERI SEKAT
RUANGAN. SEMAKIN
KREATIF SEMAKIN BAIK.
KARENA KETENANGAN
DAN KONSENTRASI
AKAN DIBUTUHKAN
DISINI.



SETELAH MENENTUKAN RUANGAN,
PERHATIKAN JUGA ELEMEN
PENDUKUNG BERIKUT:

PENCAHAYAAN

RUANGAN HARUS
MENDAPATKAN
PENCAHAYAAN CUKUP,
AGAR MATA TIDAK LELAH.
UPAYAKAN PENCAHAYAAN
MERATA DAN TERFOKUS
PADA OBJEK KEGIATAN
BELAJAR.



MUSIK KHUSUS

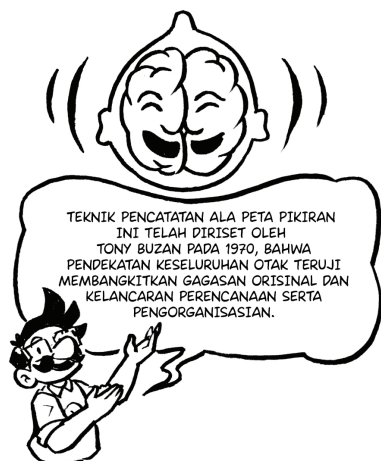
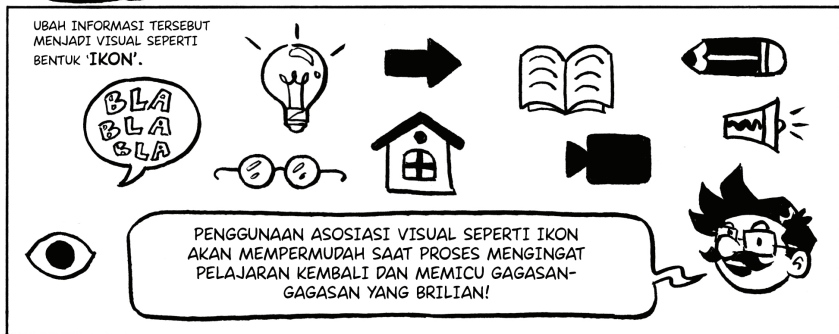
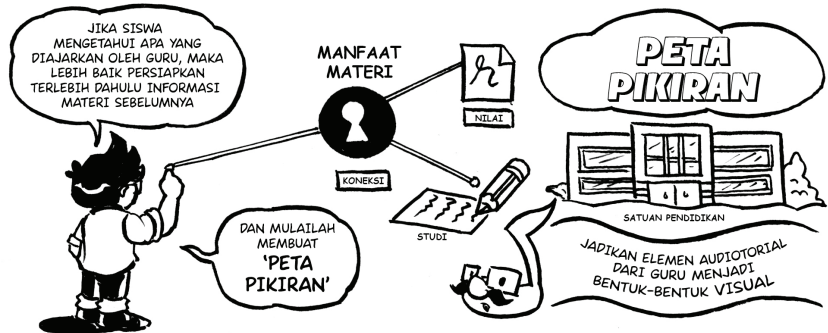
MENURUT DR. LOZANOV,
MUSIK BAROK SEPERTI
BACH, VIVALDI, HANDEL
DAPAT MEMBANTU DALAM
KONSENTRASI BELAJAR
KARENA MEMILIKI TEMPO
60 KETUKAN/ MENIT YANG
SEIRAMA DENGAN DETAK
JANTUNG MANUSIA.



PAPAN DINDING

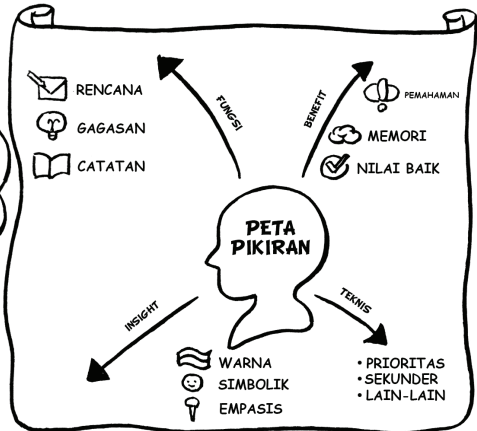
PAPAN DINDING BERTULISKAN
KATA-KATA MUTIARA ATAU
MOTIVASI AKAN MENJADI
PEMACU SEMANGAT DAN
RANGSANGAN VISUAL
YANG AKAN TERTANAM
DI ALAM BAWAH SADAR
SISWA.





DELIVER

SECARA TEKNIS, PETA PIKIRAN ADALAH PEMANFAATAN KESELURUHAN OTAK DENGAN MENGGUNAKAN CITRA VISUAL DAN ELEMEN GRAFIS UNTUK MENCIPTAKAN SOLUSI



DALAM PROSES PENGEMBANGANNYA, TENTU SISWA AKAN MENEMUKAN KONSEP. MAKA, YANG TIDAK DIPAHAMI SISWA SAAT PEMBELAJARAN DAPAT DITANYAKAN KEPADA GURU.



KETIKA PERTANYAAN DITANYAKAN OLEH SISWA KEPADA GURU, MAKA TERJADILAH SEBUAH 'KONEKSI' YANG MENJADI KUNCI DARI SUBJEK MATERI HINGGA PEMBANGUNAN MOTIVASI.



SEMAKIN BESAR RELASI YANG TERJALIN, SEMAKIN BESAR JUGA KESEMBERAN YANG DIDAPATKAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN. ADAPUN TUJUAN 'KONEKSI' INI ADALAH:



MENJADI RESPONSIF



MUDAH DALAM MEMPELAJARI MATERI



MENGHILANGKAN BATAS KETEGANGAN



SELALU MENGAPRESIASI KEPADA PROSES

IMPLEMENTASI DESIGN THINKING PADA GURU



DEFINE

- MENEMUKAN -

PROBLEM STATEMENT

PENERAPAN KONSEP DIFERENSIASI PEMBELAJARAN PADA INDIVIDU SECARA MENYELURUH DI KELAS.



PERHATIAN KEPADA PESERTA DIDIK AKAN LEBIH DIFOKUSKAN DEMI MENCAPAI UMPAN BALIK POSITIF



SAYA GURU

SAYA BISA!



MERENCANAKAN PRESENTASI MENARIK PADA SISWA



DEVELOP

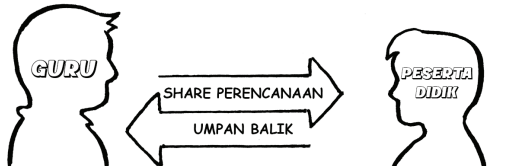
DALAM RANGKA MEMBEDAKAN INSTRUKSI PEMBELAJARAN KEPADA SISWA, GURU HARUS MEMBUAT TUJUAN DAN RENCANA TERLEBIH DAHULU AGAR ARAH DARI MATERI YANG GURU BERIKAN TEPAT GUNA SERTA LEBIH TERSTRUKTUR





SAMPAIKAN JUGA RENCANA PEMBELAJARAN ITU KEPADA SISWA DI KELAS

PROSES PERENCANAAN, MEMASTIKAN TUJUAN, DAN MENGEMBANGKAN PETA RENCANA SECARA KOLABORATIF AKAN MEMUNCULKAN KAJIAN DAN GAGASAN BARU YANG MEMBUAT KEDUA PIHAK MENJADI SALING KOMUNIKASI DENGAN BAIK.



Merencanakan Standar dan Kurikulum	Pra-Penilaian	Membangun Budaya Belajar yang Positif	Memancing Pengetahuan Sebelumnya	Mendapatkan Pengetahuan Baru	Mengolah Pembelajaran	Mengevaluasi Pembelajaran Siswa
• Penyesuaian dengan perkembangan. • Kurikulum yang berarti atau Standar yang dipahami. • Unit • Pertanyaan penting.	• Mengenal Karakter dan Kepribadian Peserta Didik. • Pra-penilaian unit. • Pra-penilaian objektif individual.	• Lingkungan yang aman dan memberi inspirasi. • Relasi yang positif antara siswa dan guru. • Kepentingan Peserta Didik.	• Pengaktivasian dan Pra-Paparan. • Pertanyaan, Temuan, dan Diskusi. • Menciptakan Hubungan.	• Mendapatkan Kepingan Gambar Besar. • Mendapatkan Isi yang dipadatkan. • Informasi yang diberikan guru. • Sharing dan Riset Siswa. • Juru Bicara Tamu.	Ranah untuk Elaborasi dan pengolahan efektif: 1. Kesadaran 2. Analisis untuk Sintesis 3. Aplikasi 4. Asimilasi	• Umpun Balik. • Rubrik. • Penguasaan Materi. • Refleksi Siswa. • Umpun Balik Rekan Sebayanya.

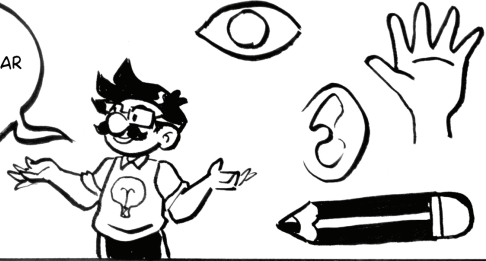
Sumber: Jansen & Nickelsen, 2008



TABEL DIATAS ADALAH CONTOH GAMBAR BESAR PERENCANAAN PEMBELAJARAN YANG DAPAT DIBUAT OLEH GURU KEPADA PESERTA DIDIK DI SATUAN PENDIDIKAN

DIFERENSIASI PEMBELAJARAN

DIFERENSIASI PEMBELAJARAN ADALAH PENDEKATAN PROSES BELAJAR YANG DISESUAIKAN KEBUTUHAN, MINAT, DAN KEMAMPUAN INDIVIDU PESERTA DIDIK



DIFERENSIASI PEMBELAJARAN SEIRING DENGAN FILOSOFI "MERDEKA BELAJAR" YAITU MEMBERIKAN KEBEBASAN BAGI GURU MAUPUN SISWA UNTUK LEBIH BERINOVASI DALAM METODE PEMBELAJARAN.

ADAPUN MODALITAS GAYA BELAJAR SISWA ANTARA LAIN SEBAGAI BERIKUT



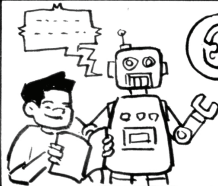
VISUAL



- BELAJAR DENGAN CARA MELIHAT.
- MENGIKUTI ILUSTRASI.
- LEBIH SUKA MELIHAT PETA DARIPADA MENDENGAR PENJELASAN.



AUDITORIAL



- BELAJAR DENGAN CARA MENDENGAR.
- MEMINTA PEMBICARA MENGATAKAN MATERI AJARNYA.
- LEBIH SUKA MENDENGAR CERAMAH DARIPADA MEMBACA BUKU.



KINESTETIK



- BELAJAR DENGAN CARA BERGERAK DAN SENTUH.
- MUDAH UNTUK MENERJAKAN SENDIRI.
- MERASA SULIT UNTUK DIAM.

MEMBERIKAN VARIETAS ATAU PILIHAN ADALAH CARA PALING MUDAH UNTUK MENJANGKAU SEMUA LEARNER. DENGAN CARA INI, GURU DAPAT MENJANGKAU SISWA YANG BISA BELAJAR SECARA BAIK DENGAN PENDEKATAN ACAK YANG LEBIH HOLISTIK SESUAI DENGAN Masing-Masing PROFIL GAYA BELAJAR.

DELIVER



DENGAN BERBAGAI PROFIL LEARNER YANG BERBEDA, TREATMENT PEMBERIAN MATERI KEPADA MEREKA TENTU SAJA JUGA BERBEDA BERIKUT ADALAH PRINSIP PEMBERIAN MATERINYA.



DIFERENSIASI KONTEN

Materi disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa (misal: menggunakan sumber bacaan berbeda, proyek berbasis minat ataupun modul berjenjang).



Adapun juga Guru menyediakan teks sederhana tentang topik yang sama.

DIFERENSIASI PROSES

Metode pembelajaran variatif (diskusi, kelompok, eksperimen, pembelajaran berbasis proyek/ game edukatif).



Siswa dengan gaya belajar visual diberi infografis, sementara kinestetik diberikan simulasi.

DIFERENSIASI PRODUK

Siswa menunjukkan pemahaman melalui cara berbeda seperti presentasi, poster, video, atau tulisan.



Contoh: Peserta didik membuat esai dengan media podcast.

DIFERENSIASI LINGKUNGAN BELAJAR

Penataan ruang kelas yang fleksibel, zona yang tenang untuk individu, dan area kolaboratif untuk kelompok.



Membuat layout bangku kelas secara variatif dalam pembelajaran.



MELAKUKAN PERSIAPAN PRESENTASI KEPADA SISWA ADALAH SENI SEKALIGUS ILMU BAGI GURU. FASILITASI SEPERTI MEMBUAT SISWA TERTARIK SAAT PRAKTIK AKAN MENJADIKAN MEREKA SEPERTI 'BINTANG'



**IMPLEMENTASI
DESIGN THINKING DOUBLE DIAMONDS
PADA HASIL WAWANCARA DENGAN PRAKTIISI**

DISCOVER

(MENEMUKAN)

REFERENSI



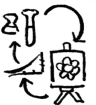
Pentingnya riset akan referensi karya dalam proses penciptaan karya.

JEJARING



Memfaatkan media sosial dan komunitas sebagai sarana bertukar ilmu serta menambah wawasan.

MULTIDISIPLIN



Berbagi lintas disiplin ilmu dan perbanyak akses sebagai pengasahan art sense.

CERMATI
DAN
PAHAM! YA!



YAITU
"BELAJAR
DI LUAR
LINGKUNGAN
SEKOLAH"

KATA KUNCI TERSEBUT AKAN KITA KORELASIKAN PADA KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DI KELAS.

AYO,
WAKTUNYA
MAIN
DI LUAR!



DEFINE

MENENTUKAN



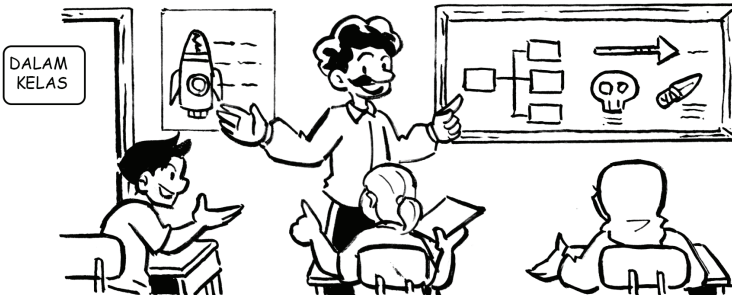
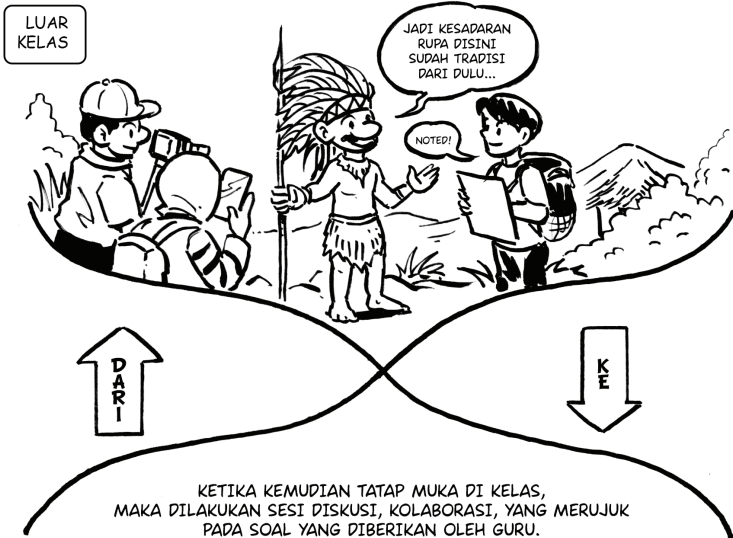
MENERAPKAN STUDENT CENTERED LEARNING (SCL), AKAN LEBIH MENINGKATKAN LEVEL PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KARENA SIFATNYA YANG LEBIH BEBAS DALAM EKSPLORASI DARIPADA HANYA MEMAPARKAN TEORI.

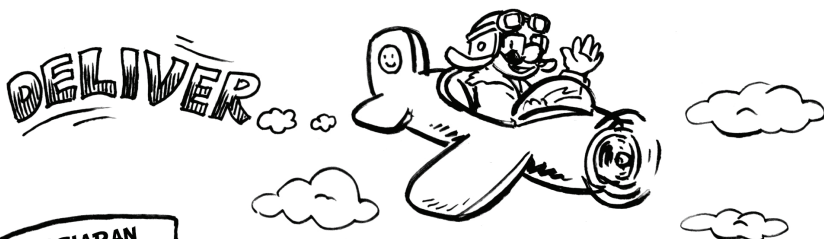


DEVELOP

FLIPPED CLASSROOM

YUP! ATAU BISA DISEBUT KELAS TERBALIK. MERUPAKAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN, DIMANA PERAN KELAS DAN ASESMEN DIBALIKKAN. PADA STRATEGI INI, PESERTA DIDIK MELAKUKAN PEMBELAJARAN MATERI DI LUAR KELAS SEBELUM KEMUDIAN TATAP MUKA DI KELAS.





PERSIAPAN PRA KELAS

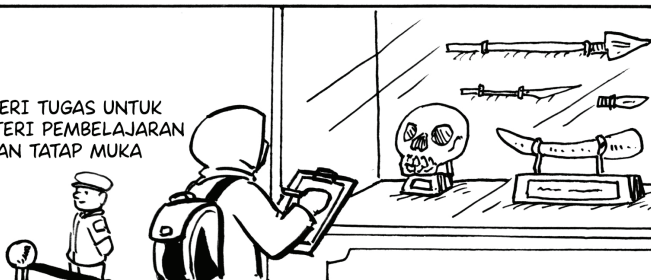
GURU MEMBUAT SOAL TUGAS KEPADA SISWA BERUPA VIDEO MATERI, REKAMAN AUDIO, ATAU MATERI TEKSTUAL YANG DAPAT DI-AKSES PESERTA DIDIK SECARA DARING.

KUNJUNGILAH
MUSEUM TRINIL,
DAN CATAT BENDA
APA SAJA YANG
DIPA-JANG!



BELAJAR DI LUAR KELAS

PESERTA DIDIK DIBERI TUGAS UNTUK MEMPELAJARI MATERI PEMBELAJARAN SEBELUM PERTEMUAN TATAP MUKA DI KELAS.



DISKUSI DAN AKTIVITAS KELAS

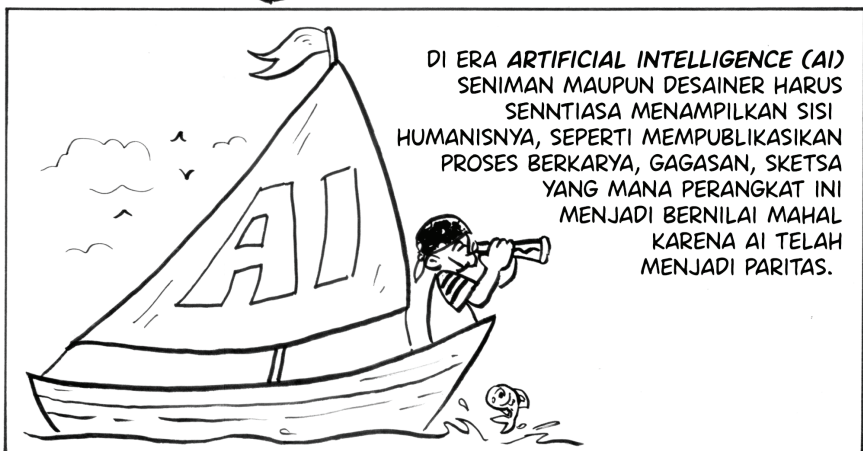
SAAT PERTEMUAN TATAP MUKA GURU DAN SISWA DI KELAS, WAKTU JAM PELAJARAN YANG ADA DIGUNAKAN UNTUK DISKUSI YANG MERUJUK PADA TUGAS YANG DIBERIKAN SEBELUMNYA. GURU MEMBANTU MEMBERIKAN BIMBINGAN, JALAN KELUAR PEMECAHAN MASALAH DARI PERSOALAN TERSEBUT.



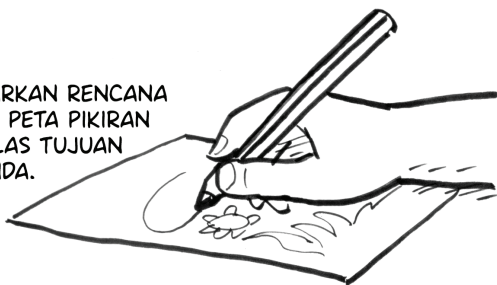
BAB 6

EPILOG





MULAILAH MENGGAMBARKAN RENCANA TERSEBUT PADA SEBUAH PETA PIKIRAN YANG AKAN MEMPERJELAS TUJUAN AKHIR ANDA.



BUKALAH JARINGAN DENGAN SIAPAPUN BAHKAN DI LUAR BIDANG YANG DIGELUTI. INI AKAN MEMBUAT KALIAN BERKEMBANG.

BANGUNLAH KEPERCAYAAN DIRI DALAM BIDANG-BIDANG BARU UNTUK MENGASAH ETOS KERJA SISWA.



BANGKITLAH UNTUK MENCIPTAKAN
SUATU SUASANA BELAJAR BARU YANG
BERKINERJA TINGGI...



...SEHINGGA KALIAN AKAN
BERKEMBANG PESAT!

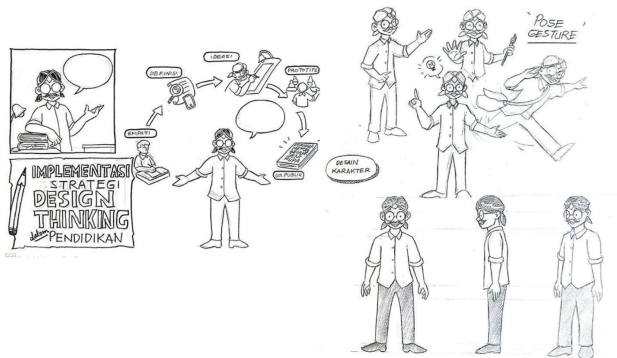


"KOMIK DESIGN THINKING"
UNTUK PENDIDIKAN SENI RUPA & DESAIN
FASE E

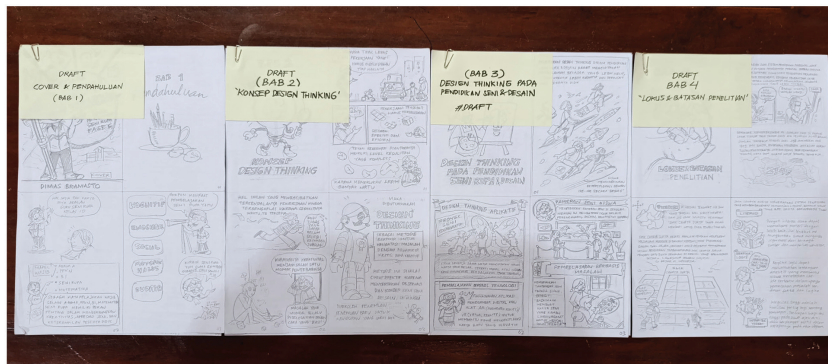


	PENDAHULUAN	PENGENALAN SENI RUPA, MANFAAT, TUJUAN	(5)
	DESIGN THINKING SECARA UMUM	DEFINISI & TAHAP DASAR DESIGN THINKING	(10)
	DESIGN THINKING PADA SENI RUPA	IMPLEMENTASI PRINSIP DESIGN THINKING PADA SENI RUPA	(10)
	LOKUS PENELITIAN & BATASAN PENELITIAN	KETERANGAN TENTANG LOKUS PENELITIAN, DATA, DAN PROBLEM	(5)
	ALUR PEMECAHAN GENERAL PERMASALAHAN	MEMBREAKDOWN MASALAH BERDASAR DATA DAN MENJABARKAN PEMECAHAN MASALAH SCR DETAIL	(20)
	ALUR IMPLEMENTASI DESIGN THINKING PADA MATERI PEMBELAJARAN	MENGURAIKAN / MEMBUAT TEMPLATE SARAN PEMBELAJARAN BERDASARKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING (BAB 1 - BAB X)	@BAB = 10 TOTAL = 100
	PENUTUP	KONKLUSI & FUTURE RESEARCH	(5)

Desain Karakter Awal Komik



Dokumentasi penyusunan storyboard komik



"DOKUMENTASI RISET KOMIK"

Wawancara dengan praktisi seni



Wawancara dengan guru seni



Penyebaran kuesioner kepada siswa sebagai responden



"REFERENSI"

BONNEFF, MARCEL. 2008. KOMIK INDONESIA. JAKARTA: KPG (KEPUSTAKAAN POPULER GRAMEDIA).

BROWN, TIM. 2008. CHANGE BY DESIGN. NEW YORK: HARPERCOLLINS PUBLISHERS.

FORD, COREY. 2010. AN INTRODUCTION TO DESIGN THINKING – PROCESS GUIDE. CALIFORNIA: INSTITUTE OF DESIGN AT STANFORD.

HENDRIYANA, HUSEN. 2021. METODOLOGI PENELITIAN PENCIPTAAN KARYA. YOGYAKARTA: ANDI.

JAMARIS, MARTINI. 2014. KESULITAN BELAJAR PRESPEKIF, ASESMEN, DAN PENANGGULANGANNYA. BOGOR : GHALIA INDONESIA.

KOENDORO BR, DWI. 2007. YUK, BIKIN KOMIK. BANDUNG: PT. MIZAN BUNAYA KREATIVA.

LASE, FATIANI. 2022. PERAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PROFESIONALITAS GURU. EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN, 1 (1), 149-157.
[HTTPS://DOI.ORG/10.56248/EDUCATIVO.V1I1.22](https://doi.org/10.56248/EDUCATIVO.V1I1.22)

LUBIS, KOKO HENDRI. 2019. KALAM YANG MENGGAPAI BUMI. YOGYAKARTA: BASABASI.

MASDIONO, TONI. 2007. 14 JURUS MEMBUAT KOMIK. JAKARTA: CREATIV MEDIA.

MASDIONO, TONI. 2020. APLIKASI TEKNIK SISI SIKUENSIAL CERGAM 'KRAMAN' KARYA TEGUH SANTOSA. JURNAL VISUAL FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN – UNIVERSITAS TARUMANGARA. 15 (2):19-26.

MC CLOUD, SCOTT. 2007. UNDERSTANDING COMICS. JAKARTA: KPG (KEPUSTAKAAN POPULER GRAMEDIA).

PENGESTU, I. M. F., DINATA, R. D. S., & SURYANI, N. K. (2022). PERANCANGAN KOMIK JENAKA TENTANG PERILAKU MASYARAKAT BALI MENGHADAPI COVID-19. JURNAL SELARAS RUPA, 3 (2), 51-59.

SURYABRATA, SUMADI. 2012. PSIKOLOGI PENDIDIKAN. JAKARTA: RAJAWALI PERS.

TABRANI, PRIMADI. 2014. PROSES KREASI-GAMBAR ANAK-PROSES BELAJAR. JAKARTA: PENERBIT ERLANGGA.

TOGATOROP, SAUT MIDUK. 2018. PROSES PENCIPTAAN KARYA ILUSTRASI SUYADI PADA BUKU GUA TERLARANG. JURNAL SENIRUPA WARNA. 6 (1):35-49.

WARDIANI KOMANG DEA SOFIE, NI PUTU EMILIKA BUDI LESTARI, NI KADEK SURYANI, & A.A. NGURAH BAGUS KESUMA YUDHA. (2025). PERANCANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA

PENUNJANG PEMBELAJARAN AKSARA BALI BAGI ANAK KELAS 3 SD DI BALI. JURNAL SELARAS RUPA, 6(1), 71-79.



TENTANG PENULIS

DIMAS BRAMASTO ADALAH SEORANG ILUSTRATOR LEPAS LULUSAN SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DESAIN VISI YOGYAKARTA DAN MAGISTER DESAIN DARI INSTITUT DESAIN BISNIS BALI YANG TELAH TERJUN DI DUNIA INDUSTRI ILUSTRASI SELAMA LEBIH DARI 15 TAHUN. DIA MENGAWALI KARIRNYA DI INDUSTRI ANIMASI YANG MANA BERTUGAS UNTUK MENGGAMBAR DESAIN KARAKTER, CONCEPT ART, DAN STORYBOARD. BERBAGAI PRESTASI TELAH DIRAIHNYA ANTARA LAIN PEMEGANG GOLD PRIZE 100 TH ANNIVERSARY SAKURA COLOR DAN PEMENANG DALAM KONTES ILUSTRASI SKALA INTERNASIONAL YANG DIHELAT OLEH TOMBOW JAPAN. KECINTAANNYA PADA DUNIA ILUSTRASI KHUSUSNYA KOMIK, MEMBUAT DIA MEMUNCULKAN IDE UNTUK MENGGABUNGKAN UNSUR EKSAK DENGAN DUNIA TUTUR GAMBAR. BERAWAL DARI MUNCULNYA BUKU KOMIK INI, DIMAS BRAMASTO KEDEPANNYA BERENCANA MENGUPAS REALITAS-REALITAS YANG BERMUATAN PENDIDIKAN KE DALAM MEDIA KOMIK.

KINI BERSAMA ISTRI DAN KEDUA PUTRA-PUTRINYA, DIA TINGGAL DI KOTA KECIL NAN NYAMAN YAITU KEDIRI, JAWA TIMUR.



ISBN 978-634-232-179-9



9

786342

321799

KOMIK EDUKASI

DESIGN THINKING

PADA PENDIDIKAN SENI RUPA DAN DESAIN

Ketika hasil ujian diumumkan terdapat fakta bahwa pada mata pelajaran seni rupa dan desain tidak sedikit peserta didik kelas X mendapatkan nilai yang di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Lantas, apakah yang menyebabkan tidak tercapainya Tujuan Pembelajaran seni rupa dan desain kelas X yang berdampak pada penurunan nilai mereka?

Lewat Komik Edukasi Design Thinking Pada Pendidikan Seni Rupa dan Desain, Dimas Bramasto berupaya mengupas topik pembelajaran ini secara mendetail. Komik ini menyajikan materi pemecahan solusi dari permasalahan pelajaran seni rupa dan desain dengan cara menghibur, *friendly*, namun tetap terfokus. Komik edukasi ini menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti:

- Apa yang menyebabkan nilai seni rupa dan desain siswa menurun?
- Bagaimana cara membangun suasana belajar seni rupa dan desain agar lebih menyenangkan?
- Mengapa diperlukan kolaborasi antara guru dan murid dalam proses pembelajaran seni rupa dan desain?

Melalui komik edukasi ini diharapkan menjadi referensi bagi peserta didik maupun guru yang ingin dapat lebih memahami proses pembelajaran seni rupa dan desain.



WIN MEDIA

CV.WIN MEDIA

Kediri, Jawa Timur
086545862856
Tim Win
wong_indonesia_nulis

ISBN 978-634-232-179-9



9

786342

321799