

Berikut adalah referensi judul proyek pembelajaran di bidang **Desain Kriya dan Seni Rupa** yang sesuai dengan **capaian pembelajaran: “Merancang strategi peningkatan aktivitas kebugaran untuk kesehatan”**. Proyek-proyek ini memadukan kreativitas seni dengan tujuan meningkatkan kebugaran dan kesadaran kesehatan:

---

## **Judul Proyek Pembelajaran Desain Kriya & Seni Rupa – Aktivitas Kebugaran & Kesehatan**

1. **"Desain Alat Permainan Tradisional Estetik untuk Aktivitas Fisik Siswa"**  
*Merancang dan membuat alat permainan seperti egrang, lompat tali, atau congklak besar dengan desain visual yang menarik untuk mendorong aktivitas fisik.*
2. **"Pembuatan Instalasi Seni Interaktif Bertema Gerak dan Kebugaran"**  
*Membuat karya seni instalasi yang mengajak pengunjung berinteraksi secara fisik (melompat, bergerak, menari) sambil menikmati karya seni.*
3. **"Desain Poster Edukatif dan Estetik tentang Gaya Hidup Aktif dan Sehat"**  
*Membuat poster atau ilustrasi digital/manual dengan pendekatan seni rupa untuk kampanye hidup sehat dan aktif.*
4. **"Kriya Tekstil: Desain Pakaian Olahraga dengan Sentuhan Motif Lokal"**  
*Merancang pakaian olahraga (kaos, celana training, tas gym) yang menggabungkan unsur budaya lokal dan ergonomi untuk aktivitas fisik.*
5. **"Pembuatan Alat Kebugaran Ramah Lingkungan dari Bahan Daur Ulang"**  
*Merancang kriya fungsional berupa alat bantu olahraga (seperti dumbbell dari semen, papan lari) dari bahan bekas yang dikreasikan dengan estetika seni rupa.*
6. **"Seni Patung Gerak: Menggambarkan Tubuh dalam Aktivitas Kebugaran"**  
*Membuat karya patung atau figur manusia dalam pose-pose aktivitas fisik seperti yoga, lari, atau senam sebagai bentuk kampanye visual.*
7. **"Ilustrasi Gerak Tubuh Sehat: Buku Panduan Visual Aktivitas Fisik"**  
*Merancang buku panduan aktivitas fisik dengan ilustrasi gerak tubuh yang artistik dan mudah dipahami.*
8. **"Mural Kampanye Sehat di Area Olahraga Sekolah"**  
*Membuat mural tematik di lapangan atau dinding olahraga sekolah yang menggugah semangat berolahraga dan menjaga kebugaran.*
9. **"Prototipe Media Permainan Aktif untuk Anak-anak dengan Desain Visual Edukatif"**  
*Mendesain kriya permainan aktif (seperti board game fisik interaktif) untuk mendorong anak-anak bergerak dan belajar tentang kesehatan.*

10. **"Karya Seni Rupa Bertema 'Gerak dan Kehidupan': Pameran Edukatif untuk Kesehatan"**

*Menggelar pameran karya seni (lukisan, kriya, poster) dengan tema aktivitas fisik, tubuh sehat, dan pentingnya gaya hidup aktif.*

---

Jika kamu ingin saya bantu **kembangkan salah satu judul menjadi RPP proyek**, silakan pilih dan beri tahu ya!

Berikut adalah **referensi judul proyek pembelajaran** di bidang **Desain Kriya dan Seni Rupa** yang sesuai dengan **capaian pembelajaran**: **"Merumuskan gagasan solutif untuk mengatasi perilaku yang bertentangan dengan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari."**

Proyek-proyek ini mengajak siswa untuk **mengekspresikan nilai-nilai Pancasila melalui karya seni dan desain**, sekaligus menyampaikan solusi terhadap berbagai bentuk penyimpangan sikap yang bertentangan dengan nilai-nilai tersebut.

---

 **Judul Proyek Desain Kriya & Seni Rupa – Solusi atas Perilaku Anti-Pancasila**

1. **"Poster Kampanye Visual: Lawan Bullying, Tegakkan Kemanusiaan"**  
*Mendesain poster kampanye melawan perundungan di sekolah dengan pendekatan visual seni rupa yang menyuarakan nilai kemanusiaan yang adil dan beradab.*
2. **"Kriya Edukatif: Puzzle Nilai Pancasila untuk Anak Sekolah Dasar"**  
*Merancang kriya mainan edukatif interaktif untuk mengenalkan nilai-nilai Pancasila dan dampak buruk pelanggarannya sejak dini.*
3. **"Mural Pancasila: Refleksi Nilai di Dinding Sekolah"**  
*Membuat mural yang menggambarkan implementasi nilai-nilai Pancasila sebagai solusi dari intoleransi, egoisme, atau kekerasan.*
4. **"Desain Komik Edukatif: Kisah Pahlawan Pancasila di Lingkungan Sekitar"**  
*Membuat komik pendek tentang tokoh-tokoh fiktif atau nyata yang menunjukkan keberanian dalam menghadapi perilaku tidak sesuai Pancasila, seperti korupsi kecil atau intoleransi.*
5. **"Seni Instalasi: Simbol Keberagaman dan Toleransi"**  
*Membuat instalasi seni dari bahan bekas atau alami yang menggambarkan*

*kerukunan umat beragama, etnis, dan budaya sebagai solusi dari konflik sosial.*

6. **"Fashion Campaign: Busana Bertema Persatuan dalam Keberagaman"**  
*Merancang busana atau aksesoris (seperti tote bag, masker, atau syal) dengan visual yang merepresentasikan nilai keberagaman dan penolakan diskriminasi.*
7. **"Lukisan Naratif: Potret Perilaku Menyimpang vs Solusi Pancasila"**  
*Melukis perbandingan antara perilaku menyimpang (seperti membuang sampah sembarangan, intoleransi, tidak adil) dan tindakan solutif berdasarkan nilai Pancasila.*
8. **"Wayang Kontemporer: Cerita Rakyat tentang Nilai Pancasila"**  
*Mendesain wayang kriya modern yang mengisahkan perjuangan karakter dalam membela nilai-nilai Pancasila di era sekarang.*
9. **"Kolase Kritik Sosial: Suara Rakyat untuk Keadilan Sosial"**  
*Membuat kolase dari potongan koran, majalah, dan bahan visual lainnya untuk menyuarakan isu sosial (ketimpangan, intoleransi) dan solusinya.*
10. **"Desain Board Game Edukatif: Tantangan Pancasila di Kehidupan Sehari-hari"**  
*Merancang permainan papan edukatif yang mengajak pemain menyelesaikan konflik kehidupan sehari-hari dengan solusi nilai-nilai Pancasila.*

---

Jika kamu ingin, saya bisa bantu mengembangkan salah satu judul menjadi **RPP Projek Berbasis Profil Pelajar Pancasila** atau bahan presentasi. Tinggal pilih judulnya!