

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Nama Sekolah** : SMK Negeri 9 Surakarta  
**Kelas/Semester** : 10 / Gasal  
**Mata Pelajaran** : Koding dan AI  
**Alokasi Waktu (JP)** : 8 JP (4 Pertemuan X 2 JP)

**Peserta Didik** : Reguler / Fase E (Jurusan Desain Komunikasi Visual)  
**Materi Pelajaran** : Berpikir Komputasional dalam *Corporate Identity* UMKM

### Dimensi Profil Lulusan (Profil Pelajar Pancasila)

- DPL 2:** Penalaran Kritis
- DPL 3:** Kolaborasi
- DPL 4:** Kreativitas
- DPL 5:** Kemandirian
- DPL 6:** Komunikasi

### Capaian Pembelajaran

**Elemen Berpikir Komputasional** : Menerapkan berpikir komputasional untuk memecahkan permasalahan pada objek sesuai bidang keahlian.

### Lintas Disiplin Ilmu

Dasar-Dasar DKV (Komposisi Warna & Tipografi), dan Kewirausahaan (Analisis Target Pasar UMKM).

### Tujuan Pembelajaran

Menerapkan 4 pilar berpikir komputasional untuk membedah masalah identitas visual UMKM dan menyusun struktur anatomi desain *Corporate Identity* secara logis.

### Topik Pembelajaran

*Algorithmic Design Thinking*: Bedah Anatomi *Visual Identity* Berbasis Logika Komputasi.

Desain Pembelajaran Praktik Pedagogis

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (PjBL) terintegrasi 4 Pilar Berpikir Komputasional (Dekomposisi, Pengenalan Pola, Abstraksi, Algoritma).
- **Metode:** Diskusi Kelompok, *Design Sprint*, Riset Lapangan Mini, dan Validasi Logika Visual.

### Kemitraan Pembelajaran

Asosiasi UMKM Lokal Surakarta / Pelaku Usaha Kuliner & Kerajinan di sekitar sekolah selaku penyedia studi kasus nyata (klien).

### Lingkungan Pembelajaran

Laboratorium Komputer DKV / Studio Desain Kreatif.

### Pemanfaatan Digital

- [belajar.smkn9surakarta.sch.id](http://belajar.smkn9surakarta.sch.id),
- Miro/Padlet (untuk kolaborasi dekomposisi aset),
- Google Workspace, AI Generator (sebagai pembanding pola visual), dan
- Canva/Figma untuk visualisasi diagram anatomi.

## Langkah-Langkah Pembelajaran

### Awal (Berkesan, Bermakna)

1. **Apersepsi Visual:** Guru menampilkan dua buah logo UMKM (satu logo yang sangat berantakan/tidak konsisten dan satu logo *Corporate Identity* profesional terstruktur).
2. **Pemantik Kritis:** Murid ditantang berpikir: "*Mengapa logo profesional tetap terlihat indah dan bermakna saat diperkecil di kemasan maupun diperbesar di papan reklame? Aturan logika apa yang mengaturnya?*"
3. **Orientasi Industri:** Guru menjelaskan pentingnya berpikir sistematis ala programmer bagi seorang desainer agar aset visual yang diciptakan tidak terjadi *error* fungsi di industri kreatif.
4. **Pembentukan Tim Agensi:** Murid dibagi menjadi beberapa kelompok (3-4 orang) yang bertindak sebagai tim agensi kreatif junior.

### Pengalaman Belajar (Inti: Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan)

#### A. Memahami (Berkesadaran, Bermakna)

- Sintaks 1: Pertanyaan Mendasar Murid bersama kelompoknya memilih satu UMKM lokal di Surakarta. Mereka mengidentifikasi masalah utama identitas visual UMKM tersebut (misal: warna kemasan tidak senada dengan logo, atau font susah dibaca).
- Sintaks 2: Mendesain Perencanaan Proyek Murid merencanakan pembuatan diagram **Anatomi Desain Corporate Identity** menggunakan 4 pilar Berpikir Komputasional.
- Sintaks 3: Menyusun Jadwal Guru dan murid menyepakati *timeline* kerja selama 4 pertemuan, mulai dari pengumpulan data, analisis pilar komputasi, penyusunan struktur, hingga presentasi.

#### B. Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan)

- Sintaks 4: Memonitor Siswa dan Kemajuan Proyek Murid bekerja secara kolaboratif menggunakan lembar kerja berpikir komputasional:
  - **Dekomposisi:** Memecahkan elemen visual UMKM menjadi bagian-bagian terpisah (logo, warna dasar, tipografi, elemen pendukung).
  - **Pengenalan Pola:** Menganalisis pola kompetitor sejenis. Jika UMKM bergerak di bidang kuliner tradisional Solo, pola warna apa yang lazim (misal: warna tanah, *warm colors*).
  - **Abstraksi:** Mengeliminasi elemen visual yang tidak penting dan memfokuskan core value UMKM ke dalam konsep identitas utama.
  - **Algoritma:** Menyusun langkah-langkah logis (*Aturan Baku/Brand Guidelines*) tentang bagaimana logo boleh dan tidak boleh diaplikasikan pada media sosial.
- Sintaks 5: Menguji Hasil dan Evaluasi Setiap kelompok menguji struktur anatomi komputasi visual mereka dengan menempelkan draf rancangan aturan logo pada beberapa mockup media sosial secara digital.

#### C. Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna)

- Sintaks 6: Komunikasi Setiap kelompok mempresentasikan diagram Anatomi Desain dan *Brand Guidelines* logis yang sudah dibuat di depan kelas dan perwakilan mitra UMKM (jika memungkinkan).
- Sintaks 7: Refleksi Murid saling memberikan umpan balik (*peer-review*) mengenai keandalan logika aturan desain yang dibuat kelompok lain. Guru memberikan penguatan tentang bagaimana efisiensi algoritma visual berdampak pada efisiensi kerja desainer.
- Sintaks 8: Aplikasi dan Tindak Lanjut Murid menyimpan dokumen pemetaan ini sebagai cetak biru (*blueprint*) dasar yang akan digunakan untuk eksekusi pembuatan aset visual riil pada proyek mata pelajaran DKV selanjutnya.

## Penutup (Berkesadaran)

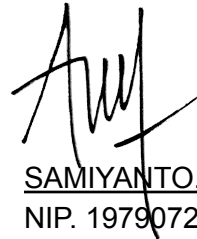
1. Murid melakukan kesimpulan bersama mengenai hubungan erat antara logika berpikir komputasional dengan kekuatan ekosistem desain *branding*.
2. Guru memberikan apresiasi atas proses berpikir sistematis murid dan menutup kelas dengan doa bersama.

## Asesmen

- **Asesmen pada Awal Pembelajaran (*terlampir*):**  
Kuesioner singkat/tanya jawab lisan mengenai pemahaman dasar murid tentang elemen penyusun sebuah *brand* dan logika pemecahan masalah sederhana.
- **Asesmen pada Proses Pembelajaran (Formatif) *terlampir* :**  
Lembar observasi kinerja kelompok saat mendiskusikan 4 pilar berpikir komputasional terhadap objek UMKM (Rubrik penilaian kolaborasi, nalar kritis, dan pemetaan dekomposisi visual).
- **Asesmen pada Akhir Pembelajaran (Sumatif) *terlampir*:**  
Penilaian produk akhir berupa **Diagram Struktur Anatomi Desain Corporate Identity** dan dokumen panduan logis aplikasi media sosial (*Brand Guidelines Map*) yang dinilai berdasarkan kejelasan logika, keterbacaan struktur, dan keselarasan estetika kejuruan.

Surakarta, 19 Juni 2026

Guru Mapel



SAMIYANTO, S.Kom

NIP. 19790723 200902 1001