



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

## MADRASAH TSANAWIYAH (MTs) AHMAD YANI JABUNG

Alamat: Jl. Pendidikan No. 123, Jabung, Malang, Jawa Timur

**Cara mengunduh sebagai Word:** Setelah mencetak halaman ini (Ctrl+P), pilih opsi "Save as PDF" atau gunakan konverter online dari HTML ke Word.

## I. INFORMASI UMUM

<b>Mata Pelajaran</b>	Seni Rupa
<b>Kelas/Semester</b>	VII / Genap
<b>Alokasi Waktu</b>	2 JP (2 x 40 menit = 80 menit)
<b>Topik Pembelajaran</b>	<b>Pengertian, Fungsi dan Jenis Logo</b>
<b>Tanggal Pelaksanaan</b>	Rabu, 15 Mei 2024

## II. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik mampu:

1. Menjelaskan pengertian logo sebagai identitas visual suatu organisasi atau produk
2. Membedakan fungsi logo sebagai identitas, informasi, dan promosi
3. Mengidentifikasi jenis-jenis logo (logotype, pictorial mark, abstract mark, mascot, emblem, combination mark)
4. Menerapkan prinsip desain sederhana dalam membuat sketsa logo dengan tema lingkungan sekolah

### III. DIMENSI PROFIL LULUSAN (DPL)

---

Beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia  Berkebhinekaan global

Bergotong-royong  Mandiri  Bernalar kritis  Kreatif

### IV. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

---

#### 1 A. Kegiatan Awal (10 menit)

**Stimulus:** Guru menampilkan berbagai logo terkenal (Apple, Nike, Starbucks, Garuda Indonesia, Kemdikbud) melalui proyektor dan bertanya: "Logo apa saja yang kalian kenali? Apa fungsi dari logo tersebut?"

**Apersepsi:** Mengaitkan dengan pengalaman siswa melihat logo di lingkungan sekitar (seragam sekolah, kemasan makanan, aplikasi smartphone).

**Nilai Dimensi Cinta:** Menumbuhkan rasa cinta terhadap identitas visual melalui apresiasi terhadap karya desain yang ada di sekitar.

#### 2 B. Kegiatan Inti (60 menit)

##### 1. Memahami (Eksplorasi Konsep)

Peserta didik dibagi dalam kelompok heterogen (4-5 orang). Setiap kelompok mendapat LKPD dan mengamati contoh-contoh logo yang disediakan. Guru menjelaskan:

- Pengertian logo sebagai simbol visual yang mewakili identitas
- Fungsi logo: identitas, informasi, diferensiasi, promosi
- Jenis-jenis logo dengan contoh nyata

**Nilai Dimensi Cinta:** Mengembangkan cinta terhadap proses belajar melalui kolaborasi dalam kelompok.

##### 2. Menerapkan (Problem Based Learning)

Setiap kelompok mendapat tugas membuat sketsa logo untuk "Klub Lingkungan MTs Ahmad Yani Jabung" dengan kriteria:

- Mencerminkan nilai peduli lingkungan
- Menggunakan maksimal 3 warna
- Mudah diingat dan sederhana

Guru memandu proses brainstorming dan pembuatan sketsa.

**Nilai Dimensi Cinta:** Menumbuhkan cinta terhadap lingkungan melalui tema desain logo yang bertanggung jawab terhadap alam.

##### 3. Merefleksi (Refleksi dan Tindak Lanjut)

Setiap kelompok mempresentasikan sketsa logo yang dibuat dengan menjelaskan:

- Konsep dan makna logo
- Jenis logo yang dipilih
- Fungsi logo yang ingin disampaikan

Refleksi dengan pertanyaan: "Apa tantangan terbesar dalam mendesain logo? Bagaimana logo dapat mempengaruhi persepsi orang terhadap suatu organisasi?"

**Nilai Dimensi Cinta:** Mengembangkan cinta terhadap karya sendiri dan orang lain melalui apresiasi hasil kerja kelompok.

### 3 C. Kegiatan Penutup (10 menit)

Guru memberikan umpan balik terhadap presentasi semua kelompok. Menyimpulkan pembelajaran tentang pengertian, fungsi, dan jenis logo. Memberikan tugas individu: mencari 5 contoh logo di lingkungan rumah dan menganalisis jenis serta fungsinya.


**Nilai Dimensi Cinta:** Menumbuhkan cinta terhadap proses penyempurnaan melalui umpan balik konstruktif.


## V. ASSESSMENT (ASESMEN)


Jenis Asesmen	Indikator/Butir Penilaian	Kriteria Penilaian (Rubrik Singkat)
Awal (Diagnostik)	Kemampuan mengidentifikasi logo yang familiar	Jumlah logo yang dikenali dengan benar (0-5 logo)
Proses (Formatif)	Partisipasi dalam diskusi kelompok, ketepatan mengisi LKPD, kualitas presentasi	<p><b>Baik (80-100):</b> Aktif berdiskusi, LKPD lengkap, presentasi jelas</p> <p><b>Cukup (70-79):</b> Cukup aktif, LKPD kurang lengkap, presentasi kurang jelas</p> <p><b>Perlu Bimbingan (&lt;70):</b> Kurang aktif, LKPD tidak lengkap, presentasi tidak jelas</p>


Akhir (Sumatif)	Kesesuaian sketsa logo dengan tema, kreativitas, penerapan prinsip desain	<p><b>4 (Sangat Baik):</b> Logo sangat sesuai tema, kreatif, prinsip desain tepat</p> <p><b>3 (Baik):</b> Logo sesuai tema, cukup kreatif, prinsip desain cukup</p> <p><b>2 (Cukup):</b> Logo kurang sesuai tema, kurang kreatif, prinsip desain kurang</p> <p><b>1 (Perlu Bimbingan):</b> Logo tidak sesuai tema, tidak kreatif, prinsip desain tidak diterapkan</p>
-----------------	---	---

## VI. PEMANFAATAN DIGITAL

 Google Slides (presentasi materi)

 Google Form (kuis interaktif)

 Video pembelajaran "Sejarah Logo"

 Canva (tool desain logo sederhana)

## VII. PENGALAMAN BELAJAR & LINGKUNGAN PEMBELAJARAN

Pembelajaran dilaksanakan di ruang kelas dengan setting kelompok. Ruang kelas dihiasi dengan berbagai contoh logo untuk menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif. Pengalaman belajar dirancang untuk mengaktifkan semua indera (visual, auditori, kinestetik) melalui pengamatan, diskusi, dan praktik mendesain.

## VIII. PRAKTIK PEDAGOGIS & KEMITRAAN

Kolaborasi dengan komunitas: Mengundang perwakilan dari UKM desain grafis lokal untuk berbagi pengalaman tentang proses mendesain logo (via Zoom). Kemitraan dengan siswa:

Membentuk kelompok mentor sebaya dimana siswa yang memiliki minat di desain grafis membantu temannya yang masih kesulitan.

## IX. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

No	Kegiatan	Instruksi
1	Observasi Logo	Amatilah 5 logo yang disediakan guru. Tuliskan nama brand/organisasi, jenis logo, dan prediksi fungsi utamanya!
2	Analisis Perbandingan	Bandingkan logo Nike (swoosh) dengan logo Starbucks! Apa persamaan dan perbedaannya dalam hal kesederhanaan dan makna?
3	Brainstorming Ide	Buatlah 3 ide konsep untuk logo "Klub Lingkungan MTs Ahmad Yani Jabung". Tuliskan kata kunci dan simbol yang terkait!
4	Sketsa Logo	Pilih 1 ide terbaik dan buatlah sketsa logo di kotak yang disediakan. Berikan penjelasan singkat tentang maknanya!
5	Refleksi	Apa tantangan yang kamu hadapi dalam mendesain logo? Bagaimana logo dapat memengaruhi persepsi orang?

## X. BAHAN AJAR

### ■ ■ Pengertian, Fungsi, dan Jenis Logo

#### A. Pengertian Logo

Logo adalah simbol grafis yang mewakili identitas suatu organisasi, perusahaan, produk, atau lembaga. Logo yang efektif harus mudah dikenali, sederhana, dan mampu menyampaikan pesan dengan cepat.

### **B. Fungsi Logo**

1. **Identitas:** Membedakan suatu entitas dari yang lain
2. **Informasi:** Menyampaikan nilai, visi, atau bidang usaha
3. **Diferensiasi:** Membuat produk/jasa tampak unik di pasar
4. **Promosi:** Memperkuat brand awareness dan loyalitas

### **C. Jenis-Jenis Logo**

1. **Logotype (Wordmark):** Logo yang terdiri dari teks saja (contoh: Google, Coca-Cola)
2. **Pictorial Mark (Simbol):** Logo berbentuk ikon/gambar (contoh: Apple, Twitter)
3. **Abstract Mark:** Logo berbentuk abstrak yang merepresentasikan konsep (contoh: Pepsi, Adidas)
4. **Mascot:** Logo berbentuk karakter (contoh: KFC, Michelin)
5. **Emblem:** Logo dalam bentuk segel/lambang (contoh: Starbucks, BMW)
6. **Combination Mark:** Gabungan teks dan simbol (contoh: Burger King, Lacoste)

### **D. Prinsip Desain Logo yang Baik**

- **Sederhana:** Mudah dikenali dan diingat
- **Relevan:** Sesuai dengan bidang usaha/nilai organisasi
- **Tahan Lama:** Tidak mudah terlihat ketinggalan zaman
- **Versatile:** Dapat digunakan dalam berbagai media dan ukuran
- **Appropriate:** Sesuai dengan target audiens

## **XI. INSTRUMEN ASESMEN**

---

### **Kuis Singkat: Pengertian, Fungsi, dan Jenis Logo**

**Petunjuk:** Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas!

1. Sebutkan 3 fungsi logo dalam pemasaran dan branding!
2. Logo Nike (centang) termasuk dalam jenis logo apa? Jelaskan alasannya!
3. Apa perbedaan utama antara logotype dan pictorial mark?
4. Mengapa logo harus dirancang dengan prinsip kesederhanaan?
5. Jika kamu akan mendesain logo untuk perpustakaan sekolah, simbol apa yang akan kamu gunakan dan mengapa?

### **Rubrik Penilaian Kuis:**

- **Skor 90-100:** Jawaban lengkap, tepat, dan penjelasan mendalam
- **Skor 80-89:** Jawaban lengkap dan tepat dengan penjelasan cukup
- **Skor 70-79:** Jawaban kurang lengkap atau terdapat ketidaktepatan
- **Skor <70:** Jawaban tidak lengkap dan banyak ketidaktepatan

---

Guru Mata Pelajaran,

Kepala Madrasah,

**Ahmad Taufiq, S.Pd**

**Muroihatul Jannah, M.Pd**

---

RPP Seni Rupa - Pengertian, Fungsi dan Jenis Logo | MTs. Ahmad Yani Jabung | Kelas VII Semester Genap  
Dokumen ini disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan pembelajaran berbasis cinta