



BUKU BAHAN AJAR PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN KURIKULUM 2013 REVISI 2017 KELAS XI SMK / MAK

KOMPETENSI DASAR

3.1	Memahami sikap dan perilaku wirausahawan	4.1	Mempresentasi kan sikap dan perilaku wirausahawan
3.2	Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa	4.2	Menentukan peluang usaha produk barang/jasa
3.3	Memahami hak atas kekayaan intelektual	4.3	Mepresentasikan hak atas kekayaan intelektual
3.4	Menganalisis konsep desain/ prototype dan kemasan produk barang/jasa	4.4	Membuat desain/ prototype dan kemasan produk barang/jasa
3.5	Menganalisis proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa	4.5	Membuat alur dan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa
3.6	Menganalisis lembar kerja /gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa	4.6	Membuat lembar kerja /gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa
4.7	Menganalisis biaya produksi prototype produk barang/jasa	4.7	Menghitung biaya produksi prototype produk barang/jasa
4.8	Menerapkan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa	4.8	Membuat prototype produk barang /jasa
4.9	Menentukan pengujian kesesuaian fungsi prototype produk barang/jasa	4.9	Menguji prototype produk barang/ jasa

BAB 1 SIKAP DAN PERILAKU WIRAUSAHAWAN

KOMPETENSI INTI

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Konstruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan pada tingkat teknis, spesifik, detail dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Konstruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri.

KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan
- 4.1 mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan

APERSEPSI

Tahukah anda apa itu wirausaha dalam dunia bangunan? Lalu bagaimana sikap dan perilaku yang baik agar bisa menjadi seorang wirausaha yang sukses, khususnya di bidang produktif kreatif bangunan tersebut. Ketahuilah bahwa mengerahkan wirausaha itu adalah seseorang yang berani berusaha secara mandiri dengan mengerahkan segala sumber daya yang ada serta kepandaianya juga pengalamannya untuk membuat produk baru, khususnya untuk membuat produk yang dipakai dalam pembuatan bangunan. Setelah dibuat maka dipasarkan bagi kebutuhan pembuatan bangunan oleh masyarakat luas dan pihak pekerja kontruksi bangunan. Kegiatan berwirausaha berarti berusaha untuk membuka lapangan kerja sendiri. Agar menjadi seorang wirausaha yang ulet diperlukan sikap yang mencerminkan ketekunan dan kecermatan menganalisis peluang-peluang usaha karena peluang usaha tidak dapat diramalkan adanya. Hal tersebut tergantung dari kreativitas seorang wirausaha itu sendiri . selain cermat menganalisis peluang usaha, seorang wirausaha harus dapat mengumpulkan sumber daya yang potensial, menangani administrasi dan mengatur finansial usaha. Selanjutnya, untuk lebih memahami wirausaha serta sikap dan perilaku seorang wirausaha, pelajailah bab berikut ini!

MENGAMATI

Amatilah disekitarmu mengenai aktivitas wirausaha produk bangunan di daerahmu tersebut. Cermati mengenai perbedaan wirausaha produk kreatif bangunan yang sukses dan yang tidak lancer usahanya, apabila dikaji dari sikap dan perilaku wirausahawan tersebut ke depannya. Untuk mendukung pengamatanmu pelajailah buku teks maupun sumber lain yang relevan!

AYO PAHAMI

A. Ruang Lingkup Kewirausahaan

Kewirausahaan adalah kegiatan merancang, meluncurkan dan menjalankan bisnis baru. Seorang wirausaha adalah seseorang yang memiliki usaha sendiri dalam bidang barang atau jasa. Orang-orang yang berkecimpung di bidang Kewirausahaan disebut dengan wirausaha. Seorang wirausaha merupakan seseorang yang memiliki kemampuan untuk mengatur dan mengembangkan suatu usaha. Selain itu, dia juga memiliki kemampuan untuk meminimalkan risiko untuk meraih keuntungan. Salah satu contoh wirausaha, yaitu membuat produk-produk untuk kebutuhan bangunan seperti bata, batako, pilar bangunan, dan lain sebagainya.

1. Motivator Berwirausaha

Motivasi dapat diartikan sebagai semangat sesuatu yang benar-benar diinginkan sehingga mampu bekerja lebih giat dengan mencurahkan segala kemampuan yang dimiliki

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

dalam menjalankan dan mencapai tujuan usaha secara optimal. Faktor yang mempengaruhi semangat kerja seorang wirausaha, sebagai berikut.

No.	Faktor	Keterangan
1.	Minat	Jika seseorang menyukai bidang yang sedang dikerjakannya, segala kegiatan akan dijalani secara optimal.
2.	Peluang	Tanpa adanya peluang, kesempatan berusaha tidak akan maksimal. Oleh sebab itu, dengan terbukanya sebuah peluang dapat meningkatkan semangat seseorang wirausaha untuk meningkatkan kinerjanya.
3.	Relasi	Adanya konsumen dan pemasok sebagai relasi bisnisnya.
4.	Modal	Keberadaan modal akan meningkatkan semangat kerja seorang wirausaha walaupun modal bukan penentu utama dalam prinsip berwirausaha.

2. Faktor Penyebab Keberhasilan dan Kegagalan Berwirausaha

Gagal dalam melakukan suatu hal identik dengan bagian proses untuk menuju kesuksesan. Kegagalan merupakan kesuksesan yang tertunda. Tidak ada pengusaha yang selalu sukses terus dan tidak ada pengusaha yang selalu gagal terus. Kesuksesan dan kegagalan akan selalu dialami setiap bentuk wirausaha, baik karena *Force Major* (sesuatu yang tidak bisa dihindari) maupun karena hal-hal yang lain.

a. Faktor-faktor penyebab keberhasilan

Faktor-faktor penyebab keberhasilan seorang wirausaha di antaranya kerja keras, memiliki relasi luas, ambisi untuk maju, memiliki kemampuan memimpin dan mengambil keputusan, serta jujur dan disiplin.

b. Faktor-faktor penyebab kegagalan

Faktor-faktor penyebab kegagalan seorang wirausaha di antaranya kurang ulet dan cepat putus asa, kurang tekun dan kurang teliti, tidak jujur dan kurang cekatan, kurang inisiatif dan kurang kreatif, kurang dapat menyesuaikan dengan selera konsumen, serta adanya pelayanan yang kurang baik.

3. Wawasan Kewirausahaan

Kewirausahaan adalah proses menciptakan sesuatu yang berbeda nilainya dengan menggunakan usaha dan waktu yang diperlukan, memikul risiko finansial, psikologi dan sosial yang menyertainya, serta menerima balas jasa moneter dan kepuasan pribadi. Istilah wirausaha muncul kemudian setelah dan sebagai padanan wiraswasta yang sejak awal sebagian orang masih kurang berkenan dengan kata swasta. Presepsi tentang wirausaha sama dengan wiraswasta sebagai padanan *entrepreneur*. Perbedaannya adalah pada penekanan pada kemandirian (swasta) dmakin banyak digunakan orang terutama karena memang penekanan pada segi bisnis. Walaupun demikian, mengingat tantangan yang dihadapi oleh generasi muda pada saat ini banyak pada bidang lapangan kerja maka pendidikan wiraswasta mengarah untuk survival dan kemandirian seharusnya lebih ditonjolkan.

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

Sedikit perbedaan persepsi wirausaha dan wiraswasta harus dipahami, terutama oleh pengajar agar arah dan tujuan pendidikan yang diberikan tidak salah. Jika yang diharapkan dari pendidikan yang diberikan oleh sosok atau individu yang lebih bermental baja atau dengan kata lain lebih memiliki kecerdasan emosional (EQ) dan kecerdasan *adversity* (AQ) yang berperan untuk hidup (menghadapi tantangan hidup dan kehidupan) maka pendidikan wiraswasta yang lebih tepat. Sebaiknya jika arah dan tujuan pendidikan adalah untuk menghasilkan sosok individu yang lebih lihai dalam bisnis atau uang, atau agar lebih memiliki kecerdasan finansial (FQ), yang lebih tepat adalah pendidikan wirausaha. Kedua aspek itu sama pentingnya maka pendidikan yang diberikan sekarang lebih cenderung kedua aspek itu dengan menggunakan kata wirausaha. Persepsi wirausaha kini mencakup baik aspek itu dengan menggunakan kata wirausaha. Persepsi wirausaha kini mencakup baik aspek finansial maupun personal, sosial dan profesional.

MENANYA

Masing-masing siswa membuat beberapa pertanyaan tentang perbedaan wirausaha produk kreatif bangunan yang sukses dan yang tidak lancar usahanya, apabila dikaji dari sikap, sifat dan perilaku wirausahawan tersebut ke depannya. Bagi siswa yang kurang dimengerti kemudian saling tukar dengan teman sebangku. Mintalah mereka untuk menjawabnya. Apabila mengalami kesulitan bertanyalah pada guru!

B. Karakteristik Kewirausahaan

Hasil akhir dari proses kewirausahaan berupa penciptaan usaha yang baru yang dibentuk pada kondisi risiko maupun pada sesuatu yang tidak pasti. Seorang wirausaha memiliki cara berpikir yang berbeda dari manusia pada umumnya. Pada dasarnya, kewirausahaan identik dengan semangat, sikap, perilaku, dan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan tersebut ditujukan pada upaya mencari, maupun menciptakan serta menerapkan produk baru untuk memperoleh keuntungannya yang lebih besar. Berikut merupakan karakteristik wirausaha.

karakteristik	watak
Percaya diri dan optimis	Memiliki kepercayaan diri yang kuat, ketidaktergantungan terhadap orang lain dan individualistis.
<i>Profit oriented</i>	Adanya dorongan kuat, energik, memiliki ketekunan, memiliki ketabahan, berprestasi, tekad bekerja keras, inisiatif cerdas, berorientasi pada keuntungan (Profit).
Risk and challenge	Berani mengambil risiko dan tantangan yang ada.
leadership	Kemudian beradaptasi dengan orang lain tanpa kesulitan,

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

	mampu berpikir dengan tenang.
orisinalitas	Inovatif, kreatif, dan fleksibel.
Berorientasi pada masa depan	Memiliki visi dan perspektif terhadap masa depan.

Hal tersebut termaktub pada lampiran Keputusan Menteri Koperasi dan Pembinaan Pengusaha Kecil Nomor 961/KEP/M/XI/1995. Kata petualang, pencipta, dan pengelola usaha. Beberapa istilah wirausaha seperti di Belanda dikenal dengan ondernemer, di Jerman dikenal dengan internehrmer. Istilah tersebut diperkenalkan pertama kali oleh Richard Cantillon.

1. Motivasi Dalam Wirausaha

Adanya motivasi yang tertanam pada awal usaha, akan menimbulkan sikap-sikap positif seperti berani mengambil risiko, disiplin dalam berusaha, bekerja keras, dan mempunyai etos kerja yang tinggi. Motivasi dapat menjadi sifat pokok yang dibutuhkan dalam berwirausaha. Terdapat beberapa motivasi yang menjadi alasan dan tujuan seseorang berwirausaha, diantaranya merdeka waktu, merdeka finansial, dan mewujudkan mimpi. Seorang wirausaha identik dengan orang yang mengubah nilai sumber daya, tenaga kerja, bahan dan factor produksi lainnya menjadi lebih besar daripada sebelumnya dengan melakukan perubahan, inovasi dan cara-cara baru. Seorang wirausaha diharuskan menghadapi risiko atau peluang yang muncul, serta sering dikaitkan dengan tindakan yang kreatif dan inovatif.

2. Faktor Penyebab Keberhasilan dan Kegagalan Berwirausaha

Seorang calon pengusaha mengetahui berbagai faktor keberhasilan dan kegagalan usaha yang akan ditekuni sebelum merintis usaha baru karena pada dasarnya memulai sesuatu yang baru pasti tidak mudah. Oleh sebab itu, mereka harus membuat perhitungan dan perencanaan matang. Gagal dalam melakukan suatu hal sebagai bagian dari proses untuk menuju kesuksesan. Kegagalan identic dengan kesuksesan tertunda. Fakta menunjukan bahwa para wirausaha yang paling sukses atau berhasil dalam berbagai usahanya sekalipun pada dasarnya pernah mengalami kegagalan usaha.

Beberapa faktor-faktor yang menyebabkan seorang wirausaha gagal dalam menjalankan usaha barunya diuraikan sebagai berikut.

a. Sikap yang kurang sungguh-sungguh dalam berusaha

Sikap yang setengah-setengah berakibat pada labil dan gagalnya usaha yang dirintis. Dengan sikap setengah hati, kemungkinan gagal sangat besar.

b. Kurang berpengalaman baik dalam kemampuan teknik

Minimnya keterampilan mengelola SDM, kemampuan mengkoordinasikan serta menginterasikan operasi perusahaan.

c. Tidak kompeten dalam manajerial

Minimnya kemampuan dan pengetahuan mengelola usaha.

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

d. Kurang mampu dalam mengendalikan keuangan

Mengatur pengeluaran dan penerimaan secara cermat, terutama dalam memelihara aliran kas. Jika terjadi kekeliruan pada sector ini, akan menghambat operasional perusahaan sehingga terjadi ketidaklancaran usaha.

e. Kurangnya pengawasan peralatan

Minimnya pengawasan erat kaitannya dengan efisiensi dan efektivitas suatu alat usaha.

f. Gagal dalam sebuah perencanaan

Sekali gagal dalam perencanaan, maka kesulitan dalam pelaksana akan menghadang.

g. Ketidakmampuan dalam melakukan transisi kewirausahaan

Tidak ada jaminan untuk menjadi seorang wirausaha yang berhasil, jika tidak ada keberanian dalam menghadapi dan melakukan perubahan setiap waktu.

h. Lokasi yang kurang memadai

Lokasi yang buruk mengakibatkan perusahaan sulit beroperasi karena kurang efisien.

INFO

Jumlah Wirausahawan RI Bertambah 4 juta Orang dalam 10 Tahun

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah usaha menurut hasil sementara pendaftaran usaha Sensus Ekonomi (SE) 2016 sebanyak 26,7 juta atau naik sekitar 17,6 persen atau sekitar 4 juta orang dari hasil SE 2006 sebesar 22,7 juta wirausahawan. Kepala BPS memastikan, peningkatan jumlah usaha terjadi karena adanya dinamika perkembangan dunia usaha selama satu decade terakhir, terutama di luar Pulau Jawa karena memiliki percepatan pertumbuhan usaha yang signifikan. "Percepatan perkembangan usaha di luar Jawa terjadi karena belum ketatnya persaingan usaha di luar Jawa. Semakin ke Timur, percepatannya semakin melesat. Meningkatnya pesatnya siwausaha di tanah ar disebabkan sulitnya mencari pekerjaan jadi generasi muda banyak yang berwirausaha sendiri secara mandiri serta sukses.

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

Sumber: <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20160819114219-78-152414/jumlah-wirausahawan-ri-bertambah-4-juta-orang-dalam-10-tahun>

MENGEKSPLORASI

Buatlah sebuah kelompok kemudian kumpulkan data informasi mengenai perbedaan wirausaha produk kreatif bangunan yang sukses dan yang tidak lancar usahanya, serta sikap dan perilaku yang baik bagi seorang wirausahawan bidang produk kreatif bangunan!

C. Sikap dan Perilaku Wirausaha

Dalam bagian ini, kita akan membahas mengenai agar membentuk sikap dan perilaku wirausaha khususnya dalam bidang produk kreatif bangunan.

1. Karakteristik Dasar Seorang Wirausaha

Seorang wirausaha merupakan seorang innovator. Mereka menemukan ide mengenai peluang usaha dan mewujudkannya dalam bentuk badan usaha. Kemampuan manajerial dan membangun tim merupakan karakteristik dasar bagi seorang wirausaha. Lalu, bagaimana cara seseorang mampu mengasah ketiga aspek tersebut? Berikut ini dasar seorang wirausaha.

a. Memiliki presepsi

Memiliki presepsi terhadap ketidakpastian dan mampu menanggung risiko yang dihadapi. Pada dasarnya, kewirausahaan merupakan kegiatan menghindari risiko untuk mendapatkan keuntungan. Seorang wirausaha berani mempertaruhkan karier serta keamanan keuangannya agar dia bisa mewujudkan ide usahanya, sekalipun usahanya masih dalam tahap ketidakpastian.

Namun, sering kali seorang wirausaha tidak sadar bahwa mereka telah mengambil risiko yang cukup besar karena mereka mengira risiko tersebut tidak berarti jika dibandingkan dengan keuntungan yang diperoleh. Risiko dikategorikan menjadi beberapa bagian sebagai berikut.

1. Risiko biasa

Risiko biasa adalah risiko yang dapat dihitung secara matematis.

2. Risiko Ambigu

Risiko Ambigu adalah risiko yang tidak dapat diukur secara matematis.

3. Ketidakpastian Murni

Ketidakpastian Murni adalah Ketidakpastian yang tidak bisa diukur dengan cara apa pun.

Ketidakpastian murni merupakan jenis risiko yang paling sering dihadapi oleh seseorang pengusaha, terutama jika badan usaha yang dimilikinya mengeluarkan produk baru yang sebelumnya belum ada di pasaran.

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

Berdasarkan sebuah studi yang dilakukan oleh ETH Zurich pada tahun 2014 menemukan bahwa dibandingkan dengan manajer biasa, para wirausahawan memiliki tingkat efisiensi lebih tinggi dalam pengambilan keputusan.

b. Merancang dan menerapkan strategi

Memulai usaha sendiri membutuhkan kerja keras dan jangka waktu yang tidak sebentar. Selain itu, perlu strategi yang jitu agar upaya wirausaha anda tersebut berhasil, juga meminimalkan kegagalan. Berikut ini strategi- strategi dari para pengusaha wirausaha yang berhasil.

1. Mencari pasar khusus yang belum tergarap

Strategi awal dalam menjadi seorang wirausaha adalah mencari pangsa pasar khusus (*niche market*) yang kebutuhan utamanya belum terpenuhi oleh kompetitor. Caranya adalah dengan mengetahui kemampuan khusus pada usaha yang dimiliki. Tidak ada perusahaan yang mampu menampung kebutuhan semua konsumen. Oleh sebab itu, celah-celah tersebut harus dimanfaatkan sebaik mungkin oleh seorang wirausaha.

2. Peka terhadap *tren* terbaru dan berani memulainya

Carilah kebutuhan dan keinginan terbaru dari para konsumen yang tumbuh dari perubahan *tren* disegi kultural,ekonomi,teknologi yang menjadi sinyal kesempatan pasar baru. Bertindaklah dengan cepat, jangan menunda terlalu lama.

3. Segera mengimplementasi ide menjadi sebuah tindakan

Kita tidak pernah memprediksi kapan waktu yang tepat dalam mewujudkan ide usaha. Oleh karena itu, kita harus segera mungkin dalam mewujudkan ide usaha. Perwujudan tersebut tentu saja harus disertai dengan perhitungan matang.

4. Hindari kata-kata yang mematahkan semangat

Agar usaha yang kita bangun bisa menjadi maju, kita harus mengabaikan ungkapan ketidakpercayaan yang dilontarkan oleh orang lain. Orang lain tetap mencari kesalahan- kesalahan yang ada dalam diri kita. Pada satu sisi, hal tersebut bisa menjadi bahan introspeksi bagi kita. Namun, apabila orang lain sudah memberikan kritik yang tidak masuk akal, kita harus membiarkan orang tersebut berbiacara sesuka hati mereka tanpa harus kita hiraukan.

5. Eksplorasi kelemahan Kompetitor

Ambil pandangan kritis terhadap kompetitor. Dengarkan baik-baik akan kebutuhan dan complain dari konsumen prospektif saat melakukan penjajakan jasa/produk. Hal ini akan membantu mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan kompetitor.

2. Sikap dan Perilaku Seorang Wirausaha

Seorang wirausaha yang bergerak dalam bidang produk kreatif bangunan harus memiliki sifat-sifat positif yang dapat menunjang keberlangsungan usahanya. Berikut ini dijelaskan sifat-sifat yang wajib dimiliki oleh seorang wirausaha.

a. Selalu Berani Mengambil Risiko

Seseorang yang berfikir dan bertindak menjadi wirausaha sudah tentu memiliki konsekuensi untuk menghadapi risiko dalam perjalanan wirausahanya. Sebagian orang beranggapan, menjadi wirausaha adalah sebuah langkah riskan karena ia akan merintis ide baru yang dianggap tidak lazim ataupun mengagumkan hartanya untuk modal usaha. Seorang wirausaha yang tangguh tentunya akan berani menghadapi risiko dipermulaan usahanya dibanding tetap berada dalam zona nyaman atau malah berada dalam kondisi yang kurang menguntungkan.

Sebuah pemikiran yang perlu dicermati dalam langkah wirausaha ke depan adalah selalu dan tetap mengambil risiko. Beberapa pengusaha yang sudah berhasil dan merasa nyaman dengan wirausahanya terkadang merasa usahanya sudah cukup setelah terkondisi dengan nyaman. Pada faktanya, sikap tersebut bisa menghambat perkembangan tindakan-tindakan baru maka hal ini akan menjadi sesuatu yang berbahaya. Seseorang yang berhenti mengambil peluang-peluang baru akan mengalami kondisi masa depan yang terancam.

Kesimpulan, jika seseorang selalu berani mengambil risiko dan tidak cepat puas akan usahanya, risiko yang ditempuh akan menciptakan peluang-peluang baru yang mungkin akan menguntungkan pengusaha dalam konteks jangka waktu yang lebih panjang. Intinya seorang wirausaha tangguh harus selalu berani mengambil risiko.

b. Bersikap Fleksibel

Sikap yang fleksibel erat kaitannya dengan sikap sebelumnya, yaitu berani mengambil risiko. Sebetulnya sikap fleksibel bisa diartikan pula sebagai sikap adaptif. Sikap fleksibel amat diperlukan di dunia usaha karena dari waktu ke waktu iklim usaha akan mengalami perubahan dan sifatnya sangat situasional sesuai dengan perkembangan terkini. Seseorang yang fleksibel tentunya akan tanggap terhadap keadaan sehingga perubahan apapun yang terjadi, wirausaha akan tetap bertahan dengan mencari solusi yang terbaik untuk mempertahankan usahanya.

c. Berusaha Mengetahui Bisnis Anda

Seorang wirausaha yang tangguh tentunya akan berupaya sebaik mungkin untuk mengetahui apa yang terjadi dengan bisnisnya. Sikap yang bertolak belakang adalah sikap mengucilkan diri dan menganggap bisnis atau usaha yang dilakukan sudah berjalan dengan baik. Sebetulnya kita bisa memelihara sikap positif dengan melakukan banyak hal antara lain dengan melihat kondisi di sekitar bisnis kita, mengetahui lebih jauh orang-orang yang terlibat dalam bisnis yang kita jalankan. Inisiatif membuka diri terhadap informasi yang berkembang dan menghargai apa pun yang bisa membantu perkembangan bisnis yang kita jalankan.

d. Mengakui jika Memiliki Kesalahan

Elemen penting dalam mentalitas seorang wirausaha tangguh adalah mengakui apabila memiliki kesalahan. Terkadang manusia tidak menyadari bahwa ia tidak sempurna dan bisa saja memiliki kesalahan. Dalam dunia wirausaha, lebih baik mengakui kesalahan langkah dan memperbaikinya disbanding terus menjalankan usaha dalam konsep yang salah. Untuk mempertimbangkan salah atau benar langkah yang dilakukan, kita bisa melakukan komunikasi dengan orang yang terlibat dalam usaha maupun melakukan pengamatan dan observasi secara periodic terhadap usaha yang dilakukan.

e. Bersikap Jujur

Nilai etika yang harus dipegang oleh seorang wirausahawan adalah kejujuran. Kejujuran dapat menimbulkan respek dari *customer* atau konsumen. Dengan memegang prinsip kejujuran, seorang wirausaha dapat bertahan dalam usaha. Bayangkan jika kita sebagai wirausaha mencoba menipu konsumen dengan misalnya memberikan informasi yang menyesatkan tentang produknya, mungkin usaha tersebut tidak akan bertahan lama. Oleh karena itu, jika kita ingin menjadi wirausaha tangguh, mungkin prinsip kejujuran amat berharga sebagai modal awal.

f. Optimis dengan Masa Depan

Pada umumnya masyarakat menghormati seseorang yang berhati-hati serta bijaksana dengan masa depan. Sikap kehati-hatian barangkali tidak bermasalah, namun akan menjadi pokok permasalahan bila kehati-hatian itu menyebabkan hilangnya peluang bisnis yang lewat di depan mata. Prinsip dalam menjalankan usaha tentunya harus berani gagal namun sekaligus optimis bahwa dibalik usaha aka nada keberhasilan. Berlawanan dengan sifat optimis adalah sifat pesimis. sifat pesimis sebenarnya erat dengan kaitan dengan fokus seseorang akan kegagalan. Oleh sebab itu, memelihara sifat ini akan membuyarkan rencana serta tindakan seorang wirausaha. Minimal seorang wirausaha akan berpikir maju mundur karena diliputi ketakutan dan kekhawatiran.

g. Memiliki gairah untuk berwirausaha

Wirausaha yang tangguh menjalankan usaha sepenuh hati. Bila kita bekerja sesuai dengan hobi tentunya proses mencapai keberhasilan tidak akan terasa berat. Semua terasa menyenangkan dan bayangkan bila terjun dalam sebuah usaha, katakanlah membuat sebuah produk yang kita sendiri tidak menyukainya. Walaupun gairah atau kecintaan terhadap bidang usaha yang kita geluti belum ada, sebenarnya kita berusaha memupukna antara lain dengan menciptakan hubungan emosional dengan pelanggan kita, tangkap apa yang mereka rasakan tentang produk kita dan koversikan menjadi sesuatu hal yang produktif bagi usaha.

3. Mengidentifikasi Kegagalan dan Keberhasilan Wirausaha

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Pada dasarnya, ada beberapa hal untuk mengidentifikasi kegagalan dan keberhasilan wirausaha berdasarkan karakteristik serta sikap dan perilaku wirausaha sebagai berikut.

No	Identifikasi usaha berdasarkan karakteristik dan sikap wirausaha	Penjelasan
1.	<i>Dream</i> atau mimpi	Seorang wirasusaha mempunyai ambisi atau keinginan terhadap masa depan pribadi dan bisnis serta mempunyai kemampuan untuk mewujudkan impiannya. Seorang wirausaha mempunyai visi bagaimana keinginannya terhadap masa depan pribadi dan bisnisnya dan yang paling penting adalah dia mempunyai kemampuan untuk mewujudkan impiannya tersebut.
2.	<i>Doers</i>	Seorang wirausaha dalam membuat keputusan akan langsung menindaklanjuti. Mereka melaksanakan kegiatannya secepat mungkin. Seorang wirausaha tidak mau menunda-nunda kesempatan yang baik dalam bisnis.
3.	<i>Decisivenees</i>	Seorang wirausaha adalah orang yang tidak bekerja lambat. Mereka membuat keputusan secara cepat dengan penuh perhitungan. Kecepatan dan ketepatan mengambil keputusan adalah faktor kunci dalam kesuksesan bisnis.
4.	<i>Determination</i>	Seorang wirausaha melaksanakan kegiatannya dengan penuh perhatian, memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan tidak menyerah, walaupun dihadapkan pada halangan dan rintangan yang tidak mungkin dapat diatasi.
5.	<i>Dedication</i>	Dedikasi seorang wirausaha terhadap bisnisnya sangat tinggi, kadang-kadang mengorbankan kepentingan keluarga untuk sementara waktu. Wirausaha dalam melaksanakan kegiatannya tanpa mengenal lelah, semua perhatian dan kegiatannya dipusatkan semata-mata untuk kegiatan bisnisnya.
6.	<i>Devotion</i>	Seorang wirausaha yang mencintai pekerjaan bisnisnya dan produk yang dihasilkan akan mendorong keberhasilan yang sangat efektif untuk menjual produknya.
7.	<i>Details</i>	Seorang wirausaha sangat memperhatikan faktor-faktor kritis secara rinci. Dia tidak mau bahkan tidak pernah mengabaikan faktor-faktor kecil yang dapat menghambat kegiatan usahanya.
8.	<i>Destiny</i>	Seorang wirausaha bertanggung jawab terhadap nasib dan tujuan yang hendak dicapai dan tidak mau tergantung pada orang lain.
9.	<i>Dollars</i>	Seorang wirausaha tidak mengutamakan pencapaian kekayaan karena motivasinya bukan karena masalah uang. Uang dianggap sebagai ukuran kesuksesan bisnisnya. Dia juga mempunyai asumsi apabila berhasil

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

		dalam bisnis, laba, bonus, hadiah pantas didapatkannya.
10.	<i>Distribute</i>	Seorang wirausaha bersedia mendistribusikan kepemilikan bisnisnya pada orang-orang kepercayaannya, yaitu orang-orang kritis terhadap inovatif yang mau diajak untuk mencapai sukses.

MENGASOSIASIKAN

Uraikan kembali informasi yang diperoleh tentang perbedaan wirausaha produk kreatif bangunan yang sukses dan yang tidak lancar usahanya, dikaji dari sikap dan perilaku wirausahawan tersebut!

D. Sikap Bekerja Wirausahawan

Seorang wirausaha bidang produk konstruksi bangunan dituntut untuk kreatif, efektif, dan efisien, caranya dipaparkan di bawah ini.

1. Kreativitas

Kreativitas merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki khususnya seorang wirausahawan untuk menciptakan sesuatu produk baru. Pada dasarnya, Kreativitas Berupa kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Ciri-ciri manusia yang memiliki Kreativitas sebagai berikut.

- Keingintahuan
- Dapat menerima perbedaan
- Percaya pada diri sendiri
- Tekun
- Berani mengambil risiko
- Keterbukaan pada pengalaman
- Tidak hanya tunduk pada standar dari pengawasan kelompok
- Melihat segala sesuatu dengan cara yang tidak biasa
- Menerima dan menyesuaikan yang kelihatannya berlawanan.

Berikut ini hal yang diperoleh oleh seorang wirausaha yang dapat mengembangkan Kreativitasnya.

- Meningkatkan inisiatif
- Meningkatkan keuntungan
- Meningkatkan keterampilan
- Meningkatkan mutu produk dan pelayanan
- Meningkatkan efisiensi kerja

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Alasan Seorang wirausaha mengembangkan Kreativitas sebagai berikut.

- a. Keberhasilan dalam persaingan bisa diperoleh dengan mengembangkan daya kreatif.
- b. Kreativitas merupakan sumber yang berharga dan harus dipelihara serta jangan disia-siakan.
- c. Tantangan-tantangan baru selalu muncul dan harus dihadapi dengan Kreativitas baru.
- d. Kreativitas merupakan gagasan yang tidak diramalkan datang dan perginya serta mempunyai keunikan yang tinggi.

Berikut ini dipaparkan tiga tipe Kreativitas seorang wirausaha.

a. Menciptakan

Menciptakan, yaitu proses sebuah membuat sesuatu dari tidak ada menjadi ada.

b. Memodifikasi sesuatu

Memodifikasi sesuatu, yaitu kegiatan yang mencari cara-cara berbentuk fungsi-fungsi baru atau menjadikan sesuatu menjadi berbeda penggunaannya oleh orang lain.

c. Mengombinasikan

Mengombinasikan, yaitu aktivitas Mengombinasikan dua hal atau lebih yang sebelumnya tidak langsung berhubungan.

Banyak hal yang dapat dilakukan untuk menerapkan dan meningkatkan kreativitas para calon wirausaha sebagai berikut.

a. Menggunakan akal

Proses kreativitas meliputi pemikiran logis dan analisis terhadap pengetahuan, evaluasi, dan tahap-tahap implementasi. Jadi, seorang calon wirausaha ingin lebih kreatif syaratnya harus melatih diri dan mengembangkan kemampuannya melalui kegiatan usaha yang produktif.

b. Hapus perasaan ragu-ragu

Penghambatan pemikiran kreatif di antaranya ragu-ragu terhadap pemikiran ide-ide positif. Oleh karena itu, agar kreativitas seorang calon wirausaha dapat berkembang maka hapuslah perasaan ragu-ragu itu dan berpikirlah secara positif.

c. Mengenali lingkungan

Untuk membantu meningkatkan kreativitas para calon wirausaha dapat dilakukan dengan cara pandang yang statis terhadap lingkungan yang telah ada. Calon wirausaha mengenali hubungan yang baru dan berbeda.

d. Mengembangkan perspektif fungsional

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

Seorang wirausaha yang kreatif akan dapat melihat teman-temannya sebagai alat untuk memenuhi keinginannya dan membantu menjelaskan serta menyelesaikan suatu pekerjaannya.

Berikut ini kebiasaan mental buruk yang dapat menghambat kreativitas wirausaha.

a. Pemikiran kemungkinan (probabilitas)

Seorang wirausaha akan cenderung percaya kepada teori kemungkinan gunanya untuk memperoleh keamanan dalam membuat keputusan. Apabila berlebihan maka hal ini akan menghambat seseorang dalam kenyataan yang sebenarnya yang dihadapi. Dalam kreativitas seringkali seorang wirausaha mencari kesempatan yang hanya akan datang sekali saja dalam hidupnya.

b. Stereotype

Dalam hal ini sudah ada ketentuan atau karakteristik tertentu untuk suatu hal. Begitu pula halnya dengan kesuksesan yang dapat diraih, karena keterbatasannya seorang wirausaha yang ingin melakukan suatu hal karena karena stereotype ini, maka akan terlintas cara pandang dan persepsi terhadap kemungkinan lain yang sebenarnya dapat diraih.

c. Pemikiran Lain

Sejalan dengan pesatnya perkembangan kehidupan seorang wirausaha banyak terpengaruhi oleh hal-hal yang tidak pasti dan meragukan. banyak orang yang menyerah dengan kenyataan-kenyataan yang dihadapinya . bagi orang yang kreatif , lebih baik menerima keadaan tersebut dalam hidupnya, bahkan mereka sering menemukan sesuatu yang berharga dalam kondisi tersebut.

d. Mencari Selamat

Dalam mencari kehidupannya, orang akan cenderung menghindari risiko, misalnya risiko kegagalan. Bahkan dianggap sebagai permainan yang menarik dan dapat pula dijadikan guru untuk keberhasilan di masa yang akan datang.

2. Motivasi

Pada umumnya, seorang wirausaha yang berhasil pasti memiliki motivasi yang kuat untuk berprestasi. Motivasi adalah suatu kiat atau dorongan yang memacu seseorang untuk melakukan sesuatu yang ingin dicapainya. Kebutuhan berprestasi wirausaha yang terlihat dalam bentuk tindakan untuk melakukan sesuatu yang lebih baik dan lebih efisien dibanding sebelumnya. Wirausaha yang memiliki motif berprestasi tinggi pada umumnya memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Berani menghadapi risiko dengan penuh perhitungan.
- b. Menyukai tantangan dan melihat tantangan secara seimbang.
- c. Ingin mengatasi sendiri kesulitan dan persoalan-persoalan yang timbul pada dirinya.
- d. Selalu memerlukan umpan balik yang segera untuk melihat keberhasilan dan kegagalan.
- e. Memiliki tanggung jawab personal yang tinggi.

3. Sikap Bekerja Efektif dan Efisien

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

Efektif artinya mencapai sasaran sesuai rencana, sedangkan Efisien adalah dengan upaya minimal mencapai hasil maksimal. Bekerja efektif dan efisien adalah untuk mencapai hasil sesuai dengan yang direncanakan dengan pengorbanan (waktu, tenaga, pikiran, dan biaya sekecil mungkin).

Berikut ini dipaparkan perencanaan perilaku bekerja secara efektif dan efisien.

a. Masa Inkubasi

Jika sudah ada bisnis yang cocok, ide-ide dibiarkan mengendap dahulu, tidak langsung dibuat rencana. Hal tersebut bertujuan agar ide tersebut makin matang perencanaan akan makin mantap apabila dikerjakan dan ditanamkan secara lebih efektif dan efisien.

b. Analisis Sumber Perencanaan

Jika dilakukan dengan baik mengenai analisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman, berarti mengandung bahan-bahan yang sangat penting untuk perencanaan bekerja secara efektif dan efisien.

c. Sasaran Jelas, Realistis, dan Menggairahkan

Sasaran perlu direnungkan, dibayangkan, dan diidamkan semenarik mungkin sehingga dapat menggairahkan minat pelaku untuk bekerja secara efektif dan efisien.

Berikut beberapa unsur penunjang bekerja secara efektif dan efisien.

- a. Ketepatan, tepat dalam membuat rencana, menentukan sasaran, memilih, menggunakan metode, mengukur, dan sebagainya.
- b. Kecermatan, cermat dalam memilih, mengerjakan pekerjaan, dan lain-lain.
- c. Kecepatan, cepat dalam menangkap kebutuhan konsumen, memperoleh informasi, dan sebagainya.
- d. Penghematan, hemat dalam menggunakan waktu, tenaga, dan biaya.
- e. Keselamatan, dalam arti dapat menyelesaikan pekerjaan dengan selamat, sehingga tidak terjadi risiko yang harus ditanggung dan dibiayai.

MENGKOMUNIKASIKAN

Presentasikan kesimpulan tentang perbedaan wirausaha produk kreatif bangunan yang sukses dan yang tidak lancar usahanya, berkaitan dengan sikap wirausahawan tersebut ke depannya di depan kelas. Temanmu akan menanggapi dan kegiatan kalian dinilai gurumu!

RANGKUMAN

1. Kewirausahaan adalah kegiatan merancang, meluncurkan, dan menjalankan bisnis baru. Seorang wirausaha merupakan seorang yang memiliki usaha sendir dalam bidang barang atau jasa. Orang-orang yang berkecimpung di bidang kewirausahaan disebut dengan wirausaha.

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

2. Berikut ini sifat-sifat yang wajib dimiliki oleh seorang wirausahawan
 - a. Selalu berani mengambil risiko
 - b. Bersikap fleksibel
 - c. Berusaha mengenal bisnis Anda
 - d. Mengakui jika memiliki kesalahan
 - e. Bersikap jujur
 - f. Optimis dengan masa depan
 - g. Memiliki gairah dalam wirausaha
3. Motivasi diterjemahkan sebagai semangat terhadap sesuatu yang benar-benar diinginkan sehingga mampu bekerja lebih giat dengan mencurahkan segala kemampuan yang dimiliki dalam menjalankan dan mencapai tujuan usaha secara optimal.
4. Faktor-faktor penyebab keberhasilan seorang wirausaha di antaranya kerja keras, memiliki relasi luas, ambisi untuk maju, memiliki kemampuan memimpin dan mengambil keputusan, serta jujur dan disiplin.
5. Faktor-faktor penyebab kegagalan seorang wirausaha di antaranya kurang ulet dan cepat putus asa, kurang tekun dan kurang teliti, tidak jujur dan kurang cekatan, kurang inisiatif dan kurang kreatif, kurang dapat menyesuaikan dengan selera konsumen, serta adanya pelayanan yang kurang baik.
6. Seorang calon pengusaha mengetahui berbagai Faktor-faktor keberhasilan dan kegagalan usaha yang akan ditekuni sebelum merintis usaha baru karena pada dasarnya memulai sesuatu yang baru pasti tidak mudah . oleh sebab itu, mereka harus membuat perhitungan dan perencanaan matang.

UJI KOMPETENSI I

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e pada jawaban yang benar!

1. Berikut kepercayaan atau rasa yakin yang harus dimiliki oleh seorang wirausaha, *kecuali*
 - a. Kecerdasan sendiri
 - b. Kemampuan untuk bekerja secara kreatif dan inovatif
 - c. Kemampuan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan baik
 - d. Keyakin dapat menguasai pasar
 - e. Kecakapan yang diperoleh dari hasil pendidikan, kursus, latihan, dan pengalaman dalam bekerja
2. Berikut tidak termasuk asas kewirausahaan, yaitu
 - a. Pandai bernegosiasi
 - b. Mampu memajukan usahanya
 - c. Mampu merumuskan tujuan hidup
 - d. Menjaga nama baik wirausaha
 - e. Mampu membuka pasaran baru
3. Salah satu tujuan kewirausahaan, yaitu....
 - a. Sebagai generator pembangunan ekonomi
 - b. Menciptakan tenaga kerja baru
 - c. Mendidik masyarakat agar hidup sederhana
 - d. Memberikan contoh kepada para generasi muda untuk bekerja keras
 - e. Meningkatkan jumlah wirausaha yang berkualitas dan berdedikasi tinggi
4. Berikut sifat yang harus dimiliki oleh seorang wirausaha, yaitu
 - a. Tidak menyukai adanya pembaharuan
 - b. Berani memaksakan diri menjadi orang lain
 - c. Egois dan terlalu ambisius
 - d. Selalu menghindari dari kesalahan atau kesulitan
 - e. Cenderung mudah jenuh terhadap segala kemampuan dan ingin selalu berinisiatif
5. Kepribadian seorang siswa sebagai calon wirausaha yang berprestasi memiliki ciri di antaranya
 - a. Terampil di dalam belajar
 - b. Pandai berkomunikasi
 - c. Terampil di dalam belajar dan berusaha
 - d. Pandai berorganisasi
 - e. Terampil belajar dan berorganisasi
6. Berikut karakteristik yang harus dimiliki oleh seorang wirausahawan, kecuali ...
 - a. Mudah bergaul dan pandai berkomunikasi
 - b. Bersemangat dan tidak mudah putus asa
 - c. Jujur dan bertanggung jawab

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

- d. Berfikir prestatif, kreatif, dan inovatif
 - e. Tidak berani mengambil risiko
7. Berikut kunci agar seseorang wirausahawan berhasil dalam bisnisnya, yaitu
- a. Mengumpulkan informasi sebanyak mungkin
 - b. Mempunyai karakteristik yang baik dan menarik
 - c. Jujur dan bertanggung jawab
 - d. Berpikir prestatif, kreatif, dan inovatif
 - e. Selalu berhubungan dengan sesamanya
8. Seorang wirausaha harus mempunyai conceptual skill, yaitu tampil dalam
- a. bekerja sama dengan orang lain dan produktif
 - b. melakukan teknik tertentu dalam mengelola usaha
 - c. memecahkan masalah yang dihadapi
 - d. melakukan kegiatan usaha berdasarkan konsep
 - e. bekerja secara tekun, teliti, dan produktif
9. Adanya konsumen dan pemasok dalam berwirausaha bisa disebut ...
- a. Relasi
 - b. Pelanggan
 - c. Distributor
 - d. Agen
 - e. Subagen
10. Kunci keberhasilan dalam bisnis adalah
- a. Mengetahui pangsa pasar
 - b. Memahami diri sendiri
 - c. Bisa mengambil peluang
 - d. Kemampuannya untuk memulai
 - e. Ketekunan dan semangat kerja

B. Jawablah uraian di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Uraikan yang kamu ketahui tentang wirausaha bisnis!
2. Bagaimanakah sikap dan perilaku wirausahawan yang ingin suksa dan berhasil?
3. Apa saja ciri-ciri wirausaha yang tangguh?
4. Tuliskan manfaat adanya wirausaha yang tangguh dan ulet!
5. Tuliskan tentang faktor-faktor penyebab keberhasilan dan kegagalan seorang berwirausaha!

TUGAS PROYEK PERORANGAN KELOMPOK

Bersama kelompok anda, pergilah ke sebuah tempat wirausaha berkaitan dengan menciptakan produk bangunan. Carilah informasi mengenai cara mendirikan wirausaha tersebut, apa

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

produk bangunan yang dibuat, serta apa kiat sukses dalam menjalankan usaha tersebut. Tulislah hasilnya pada lembar kerja berikut.

LEMBAR KERJA

Nama Pewawancara :

Nama yang diwawancarai :

Lokasi :

Hasil Observasi :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

.....

.....

.....

BAB 2 PELUANG USAHA PRODUK BARANG/JASA

KOMPETENSI INTI

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Konstruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan pada tingkat teknis, spesifik, detail dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Konstruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri.

KOMPETENSI DASAR

- 3.2 menganalisis peluang usaha produk barang/jasa

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

4.2 menentukan peluang usaha produk barang/jasa

APERSEPSI

Tahukah anda bahwa saat ini sangat sulit sekali mencari pekerjaan. Dari kondisi seperti ini adalah kesempatan bagi anda setelah lulus menjadi seorang wirausaha yang sukses. Salah satu pilihannya adalah menjadi wirausahawan di bidang pembuatan produk kreatif yang dibutuhkan oleh dunia bangunan. Namun, untuk berwirausaha tentu mempunyai peluangnya sendiri-sendiri. Oleh karena itu, setiap wirausahawan harus mampu melihat peluang usaha yang dimiliki agar mereka dapat membangun usahanya tanpa perlu dihantui oleh kerugian. Lalu, bagaimanakah peluang usaha dalam bidang kreatif bangunan? Untuk lebih memahaminya pelajailah bab berikut ini!

MENGAMATI

Amatilah mengenai peluang usaha bidang produk kreatif bangunan serta risiko usahanya, yang ada di sekitarmu untuk mendukung pengamatanmu pelajailah buku teks maupun sumber lain yang relevan!

AYO PAHAMI

A. Peluang Usaha dalam Kaitannya dengan Perencanaan Bisnis Produk Kreatif Bangunan

Peluang dan perencanaan adalah dua hal yang saling berkaitan, ketika suatu peluang muncul, hal selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan perencanaan. Mengapa demikian? Sebab perencanaan adalah yang paling mendasar dalam membangun sebuah bisnis. Namun, membuat suatu bukanlah hal yang mudah. Sebagai bukti, kita bisa melihat banyak sekali

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

perusahaan yang mengalami kegagalan karena kesalahan dalam membuka peluang dan juga kesalahan dalam pembuatan perencanaan yang tidak mengarah pada tujuan.

1. Ciri-ciri peluang usaha yang baik

Setiap hal dapat dimaknai sebagai peluang usaha. Namun, tidak semua peluang usaha baik bagi kita. Lalu, bagaimanakah cara membedakan antara peluang usaha yang baik dengan yang tidak baik? Berikut penjelasannya.

a. *Peluang itu orisinal dan tidak meniru*

Orisinal merupakan sebuah peluang yang berasal dari pemikiran dan perhitungan kita sendiri, bukan hasil nekat akibat meniru peluang usaha orang lain. Contoh: kita ingin mendirikan usaha produk kreatif bangunan, yaitu pembuatan bata ringan, loster, dan pilar hanya karena kita ingin sukses seperti orang lain yang berkecimpung di dunia bisnis bangunan yang sama. Namun, karena perbedaan keahlian, kita tidak mampu menghitung tingkat risiko usaha. Kita hanya ikut-ikutan orang lain. Itulah yang membuat peluang usaha tersebut tidak baik untuk kita.

b. *Peluang itu harus dapat mengantisipasi perubahan, persaingan, dan kebutuhan pasar di masa yang akan datang*

Setiap peluang harus memiliki ketahanan akan perubahan zaman dan tidak terpaku pada satu tren semata. Contoh : pada saat ini, *tren* yang ada dalam dunia bangunan adalah pemakaian ukiran batu alam. Untuk itu, sebagai wirausaha yang bergelut dalam bidang produk kreatif bangunan harus siap dalam menganalisis tingkat kebutuhan pasar dan persyaratan baik itu teknis atau nonteknis dalam dunia bisnis bangunan tersebut.

c. *Benar-benar sesuai dengan keinginan agar peluang bisa bertahan lama*

Usaha yang sesuai dengan keinginan kita akan dilakukan dengan senang hati. Lain halnya dengan usaha yang tidak sesuai dengan keinginan kita. Selain adanya celah dalam pengetahuan, usaha yang tidak kita inginkan akan dikerjakan secara setengah hati.

d. *Tingkat visibilitas (kelayakan usaha) benar-benar teruji untuk dilakukan riset dan trial*

Usaha yang dilakukan benar-benar bisa menawarkan keuntungan sesuai dengan kebutuhan pasar dan sudah teruji aspek ketahanannya. Untuk itu, pengetahuan mengenai usaha yang akan kita akan geluti harus senantiasa kita asah. Kita harus mengetahui secara mandalam persyaratan, risiko, dan pangsa pasar usaha yang akan kita tekuni.

e. *Ada keyakinan untuk mewujudkannya*

Setiap usaha harus dilandasi dengan keyakinan, karena masa depan akan selalu berubah-ubah. Sebagai contoh, mungkin zaman ini, pasar masih membutuhkan produk kreatif bangunan berupa loster, atau angina-angin dari kayu. Namun kita tidak akan tahu apakah hal tersebut akan berlaku selamanya atau tidak. Untuk itu, kita harus yakin dalam

melakukan usaha produk kreatif bangunan kita. Tanpa adanya keyakinan, kita tidak akan mampu menghadapi perubahan.

f. Ada rasa senang dalam mewujudkannya

Semua usaha produk kreatif bangunan akan sia-sia apabila kita hanya setengah hati dalam melakukannya. Dengan melakukan dengan rasa senang, kita selalu bersemangat dalam mengembangkan usaha kita.

g. Risiko Usaha

Risiko usaha merupakan informasi, kejadian, kerugian, atau pekerjaan yang terjadi sebagai akibat dari keputusan yang diambil dalam kehidupan sehari-hari. Risiko dapat bersifat pasti maupun tidak pasti. Kunci untuk mengetahui seberapa besar risiko yang akan kita hadapi adalah seberapa sempurna kita mendapatkan informasi, makin akurat pula kita mengetahui seberapa besar risikonya.

Risiko dan peluang usaha berjalan beriringan. Layaknya jeli melihat peluang usaha, berani mengambil risiko adalah hal yang prinsip dan wajar dalam merelisasikan potensi diri sebagai wirausaha. Para wirausahapada umumnya menyukai pengambilan risiko usaha karena ingin berhasil di dalam mengelola usaha atau bisnisnya. Pengambilan risiko dalam hidup melibatkan suatu kendala akan peristiwa-peristiwa yang terjadi, perhatian akan masa depan dan keinginan hidup di masa sekarang..

Secara umum, risiko dibagi menjadi enam jenis sebagai berikut.

a. Risiko Teknis (kerugian)

Risiko ini terjadi akibat wirausaha ketidakmampuan seorang wirausahawan atau yang mengorganisir usaha dalam mengambil keputusan risiko yang dapat sering terjadi berhubungan dengan hal berikut ini.

- 1) Biaya produksi yang tinggi (inefisien)
- 2) Risiko karena adanya pemogokan karyawan akibat kesejahteraan kurang diperhatikan.
- 3) Pemakaian sumber daya yang tidak seimbang (tenaga kerja banyak)
- 4) Terjadi kebakaran akibat keteledoran dan kurang kecematan
- 5) Terjadi penipuan atau penipuan karena pengawasan yang kurang baik.
- 6) Terus menerus mengalami kerugian karena biaya yang terus membengkak serta harga jual tidak berubah.
- 7) Penempatan tenaga kerja yang kurang tepat sehingga produktivitas kerja menurun.
- 8) Perencanaan dan desain yang salah sehingga sulit dioperasikan, serta hal-hal yang berhubungan dengan ketatalaksanaan perusahaan.
- 9) Risiko karena tidak dipercaya oleh perbankan akibat terjadi kredit macet di dalam perusahaan.

Risiko teknis dapat di atasi dengan melakukan hal-hal berikut ini.

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

1) Seorang wirausaha menambah pengetahuan tentang hal berikut ini.

- a. Keterampilan teknis (technological skill), terutama yang berkaitan dengan proses produksi yang dihasilkan. Diupayakan memakai metode yang dapat menurunkan biaya produksi (efisien).
- b. Kemampuan mengorganisasi (organizational skill), yaitu kemampuan meramu yang tepat dari faktor produksi dalam usaha, mencakup sumber daya modal.
- c. Kemampuan memimpin (managerial skill), yaitu kemampuan untuk mencapai tujuan usaha dan dapat dikerjakan dengan baik dan serasi oleh semua orang yang ada pada organisasi. Untuk ini, setiap pemimpin dituntut membuat konsep kerja yang baik (conceptual skill).

2) Membuat strategi yang terarah untuk masa depan

Strategi yang dimaksud meliputi strategi produksi, strategi keuangan, strategi sumber daya manusia, strategi operasional, strategi pemasaran dan strategi penelitian dan pengembangan.

Tujuan dari strategi ini ada sebagai berikut.

- a. Untuk tetap memperoleh keuntungan
- b. Hari depan yang lebih baik dari sekarang (usaha berkembang)
- c. Agar tetap bertahan (survive)

3) Mengalihkan Kerugian pada Perusahaan Asuransi

Mengalihkan kerugian pada perusahaan asuransi memiliki konsekuensi setiap harus membayar premi asuransi yang merupakan pengeluaran tetap. Contoh : asuransi kebakaran dan asuransi tenaga kerja.

b. Risiko Pasar

Risiko ini terjadi akibat produk yang dihasilkan kurang laku atau tidak laku di pasar. Produk telah menjadi kuno (absolonsence) akibat penerimaan (revenue) yang diperoleh terus menurun dan terjadi kerugian. Hal ini akan menjadi bencana usaha yang berakibat usahanya sampai diterminal alias gulung tikar atau bangkrut.

Risiko pasar yang lain adalah persaingan dalam usaha produk kreatif bangunan. Kegiatan bisnis yang dilakukan oleh suatu wirausaha, biasanya selalu diamati oleh wirausaha lainnya. Oleh karena itu, para pembisnis tidak boleh lengah terhadap kegiatan-kegiatan yang sedang berkembang agar tidak berakibat yang fatal karena tindakan pesaing.

Hal-hal yang merupakan risiko bagi para pembisnis yang mengakibatkan barang produk kreatif bangunan tidak laku dijual sebagai berikut.

- 1) Adanya perkembangan teknologi
- 2) Adanya tindakan atau peraturan baru yang berwajib
- 3) Adanya pencurian, kecelakaan dan kebakaran

Berikut ini upaya yang dapat ditempuh untuk mengantisipasi risiko ini dipaparkan sebagai berikut.

1) Mengadakan inovasi (product innovation)

Mengadakan inovasi (product innovation) membuat disain baru dari produk kreatif bangunan yang dibutuhkan sector pekerjaan bangunan oleh masyarakat luas dan pihak pemborong bangunan.

2) Mengadakan penelitian pasar (market reserach)

Mengadakan penelitian pasar (market reserach) dan memperoleh informasi pasar secara berkesinambungan. Biasanya cara ini memerlukan dana yang besar dan hanya layak untuk usaha yang besar.

3) Risiko di luar kemampuan manusia (force major)

Risiko ini terjadi di luar kuasa manusia seperti bencana alam, gempa bumi, tanah longsor, tsunami, banjir. Karena kemungkinan terjadinya sangat kecil, risiko ini dianggap tidak ada. Untuk mengalihkan risiko ini dapat memanfaatkan jasa asuransi.

4) Risiko Riil

Risiko Riil adalah risiko yang terlihat, bisa dihitung. Bisa diantisipasi dan bisa dihindari. Berikut ini hal-hal yang termasuk ke dalam risiko riil.

- a. Kehilangan modal
- b. Kehilangan kesempatan
- c. Kehilangan mata pencarian
- d. Kehilangan kendali atas kekuasaan yang selama ini dimilikinya (decision making) karena ada pengalihan gaya bisnis keluarga menjadi gaya bisnis profesional.

5) Risiko Psikologis

Risiko Psikologis adalah risiko yang tidak terlihat, tidak terhitung, bisa diantisipasi, tetapi belum tentu bisa dihindarkan. Berikut adalah hal-hal yang termasuk ke dalam risiko psikologis.

- a. Kehilangan reputasi (hilang muka, nama besar, citra) dan risiko menanggung malu.
- b. Kehilangan kepercayaan pada diri sendiri dan orang lain sehingga akan menumbuhkan sikap paranoid
- c. Kehilangan perasaan (potent) atau mampu menyebabkan hilangnya rasa PD
- d. Kehilangan jati diri
- e. Kehilangan motivasi dan lain sebagainya.

MENANYA

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Masing-masing siswa membuat beberapa pertanyaan tentang peluang usaha bidang produk kreatif bangunan serta risiko usahanya. Bagi siswa yang kurang dimengerti kemudian saling tukar dengan teman sebangku. Mintalah mereka untuk menjawabnya. Apabila mengalami kesulitan bertanyalah pada guru!

B. Mengembangkan ide dan Pemanfaatan Peluang Usaha Produk Kreatif Bangunan

Sekarang kita akan membahas mengenai perkembangan ide serta peluang usaha produk kreatif bangunan dan inovatif dari produk kreatif bangunan, simak dengan saksama supaya anda nanti bisa menjadi seorang wirausaha sukses dan andal.

1. Mengembangkan Ide Peluang Usaha

Dalam dunia wirausaha produk kreatif bangunan sangat perlu sekali adanya pemikiran inovatif. Inovatif maksudnya di sini, yaitu suatu temuan baru yang menyebabkan berdayagunanya suatu produk kreatif bangunan. Yang lebih baik dan produktif. Adapun tujuan mengadakan inovasi dalam usaha produk kreatif bangunan sebagai berikut.

- a. Untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan masyarakat khususnya dalam bidang rancang bangun.
- b. Untuk menyesuaikan selera masyarakat dalam hal estetika bangunan.
- c. Untuk menyesuaikan perkembangan teknologi.
- d. Untuk menarik serta memuaskan konsumen atau pelanggan.

2. Jenis produk kreatif bangunan

Jenis produk kreatif bangunan yang bisa dipilih dan dibuat untuk peluang usaha produk kreatif bangunan sebagai berikut.

a. Gypsum

Gypsum, yaitu sejenis material yang umumnya dipakai dalam membuat plafon rumah. Pada dasarnya banyak sekali merek plafon yang bisa dipakai seperti Eternit, Gypsum, kalsiboard, GRC, Multiplek, Sunda Plafon, dan sebagainya. Akan tetapi, di masa kini masyarakat lebih menyukai Gypsum dan Kalsiboard. Gypsum dan kalsiboard memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga pemakaiannya bisa disesuaikan dengan kondisi tempat. Gypsum sendiri bahannya terbuat dari casting atau bubuk Gypsum. Pada umumnya, bentuk dari casting ini lembut seperti semen namun berwarna lebih putih. Bahan lainnya adalah roving yang berfungsi sebagai sementara itu, kalsiboard terbuat dari semen, serat selulosa, dan pasir silica.

b. Bata Ringan

Bata ringan ini merupakan salah satu produk kreatif bangunan sedang disukai khalayak masyarakat luas untuk membuat bangunan. Bata ringan sendiri merupakan sejenis batu bata yang memiliki berat dikategorikan menjadi dua jenis sebagai berikut.

1) Autoclaved Aerated Concrete (AAC)

Autoclaved Aerated Concrete, yaitu sejenis bata ringan yang mengalami pengeringan dalam oven autoklaf bertekanan tinggi.

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

2) Cellular Lightweight Concrete (CLC)

Cellular Lightweight Concrete, yaitu sejenis bata ringan yang mengalami proses pengeringan secara alami.

Perlu anda pahami bahwa jenis bata ringan ini cara melekatkannya dengan menggunakan semen mortar. Cara pembuatannya hanya dengan dicampur dengan air saja, lalu semen tersebut siap untuk digunakan merekatkan bata ringan.

c. Pilar dan Dumpal

Seorang wirausaha yang bergerak dalam bidang produk kreatif bangunan sangat baik sekali jika membuat pilar bangunan ini karena pilar ini sangat dibutuhkan dalam dunia bangunan. Pilar bangunan suatu bangunan. Dalam pembuatan pilar bangunan ini bisa memakai banyak bahan mulai dari bahan dari kayu, besi dan kolom beton, bentuknya ada yang bulat dan juga kotak. Namun, pada masa kini fungsi pilar bukan hanya sekedar penyangga bangunan. Tetapi juga berfungsi secara estetika. Serta banyak wirausaha produk kreatif bangunan membuat pilar dengan model baru dan sangat indah serta variatif, seperti ditunjukkan gambar berikut ini.

Selain pilar di atas bisanya juga terdapat dumpal sebagai pelengkap dari sebuah pilar atau tiang bangunan. Dumpal sendiri berada di bawah dan dipasangkan dengan jenis pilar yang dapat disusun dari potongan cetakan pilar, yang bisa ditunjukkan pada gambar berikut ini.

d. Kap Lampu atau Lampion dari Batu Alam

Para wirausaha produk kreatif bangunan perlu membuat kap lampu atau lampion dari batu alam. Di dunia bangunan sekarang makin maju serta membutuhkan banyak variasi keindahan dalam bangunan. Varian bangunan sebagai pelengkap kesempurnaan bangunan yang dibuat. Kap lampu biasanya dipakai sebagai tempat lampu yang diletakan di atas pagar atau bisa juga di taman.

e. Loster (angina-angin)

Loster atau roster, yaitu sebuah produk kreatif bangunan bangunan yang fungsinya sebagai lubang angin yang berguna untuk memperlancar udara keluar masuk ruangan atau rumah. Loster atau angina-angin ini ada beberapa jenis sebagai berikut.

1) Loster kayu

Loster kayu merupakan jenis angina-angin yang dibuat dari bahan kayu. Loster ini dibuat dengan sangat indah motif dan coraknya sehingga memperindah ruang pada suatu bangunan jika dilihat dengan pengelihatan.

2) Loster cetakan

Loster cetakan, yaitu sebuah produk kreatif bangunan yang dibuat dengan cetakan bervariasi modelnya. Loster berfungsi sebagai lubang keluar masuknya udara

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

pada sebuah ruang dalam bangunan. Biasanya dibuat dengan cetakan dari bahan material pasir lembut dan semen.

f. Batu Alam Cetak dan Hias

Wilayah Indonesia sangat kaya akan batu alam sehingga dengan sentuhan kreatif dan wirausaha ulung, batu alam ini bisa dibuat sebagai produk kreatif bangunan yang bernilai sangat tinggi. Selain itu, batu alam ini sangat disukai masyarakat khususnya untuk memperindah rumah, taman serta gedung dan lain sebagainya. Batu alam yang dibuat untuk produk kreatif bangunan sendiri ada banyak macamnya sebagai berikut.

1) Batu Alam Cetak

Batu alam cetak dibuat dengan mengumpulkan bahan batu alam kecil-kecil lalu dicetak dengan campuran semen serta pasir lembut sehingga membentuk produk kreatif bangunan yang sangat indah. Biasanya batu alam cetak ini dipakai sebagai ubin, lantai pada teras, garasi, dan tempat lainnya.

2) Batu Alam Ukiran

Batu alam juga bisa dibuat ukiran lewat sentuhan seorang kreatif bisa tercipta sebuah bentuk pahatan indah. Biasanya batu alam ukiran ini ditempel dinding pagar atau juga bisa tempat lainnya. Batu alam ukiran ini saat ini sangat digemari pihak pengembang bidang estetika bangunan.

Masih banyak produk kreatif selain yang disebutkan di atas, akan muncul ide-ide baru untuk membuat karya terbaru produk kreatif bangunan.

3. Pemanfaatan Peluang Usaha Produk Kreatif Bangunan secara Kreatif dan inovatif.

Pada dasarnya, kreativitas itu merupakan sebuah kemampuan manusia yang dapat memberi kepuasan dan keberhasilan dalam lingkungannya. Orang kreatif adalah orang yang bisa dengan cepat mampu menangkap peluang yang muncul dari suatu kondisi lingkungan sekitarnya. Jadi, bagi anda jadilah seorang yang kreatif dan bisa mewujudkan salah satunya menjadi wirausaha bidang produk kreatif.

Berpikir kreatif sendiri berupa cara berpikir yang mampu menciptakan metode baru, konsep baru, pengertian baru, perencanaan baru, dan seni baru serta model baru yang sangat dibutuhkan masyarakat masa kini. Pada umumnya, orang yang memiliki kreativitas yang tinggi cenderung bersifat seperti berikut ini.

- a. Bekerja keras
- b. Berpusat pada diri sendiri
- c. Inteligen, memiliki pemikiran yang tinggi
- d. Tidak konvensional, artinya tidak lugu, apa adanya
- e. Fleksibel, artinya luwes, tidak kaku harus mau menerima ide orang lain.
- f. Eksentrik (aneh), artinya mempunyai pola pikir yang berbeda dengan orang lain.
- g. Bersemangat, artinya mempunyai antusias yang tinggi.
- h. Bebas, tidak mau terikat pada aturan-aturan tertentu.
- i. Berdedikasi, artinya memiliki keteguhan yang tinggi.

Kreativitas dalam bidang produk kreatif bangunan berarti mampu membuat suatu karya baru yang tepat guna dan diterima masyarakat pada waktu tertentu dalam bidang bangunan. Produk yang diciptakan hendaknya memenuhi kriteria berikut ini.

a. Usefull

Bahwa produk kreatif yang dibuat tersebut mampu dipakai dan digunakan dalam bidang bangunan serta juga bisa menumbuhkan estetika atau keindahan.

b. Understandable

produk kreatif bangunan yang dibuat hendaknya dapat dimengerti, maksudnya berupa hasil kerja dibuat dalam waktu yang sama, dengan proses yang sama dan bukan merupakan kebetulan suatu proses.

c. Inovatif

Suatu produk kreatif bangunan yang dibuat hendaknya berupa karya bernilai inovatif yang berarti produk sudah ada dibuat lebih menarik daripada sebelumnya.

INFO

Gypsum asal mulanya dari mineral yang ditemukan dalam formasi satuan sedimen dalam bentuk Kristal yang dikenal sebagai kalsium sulfat dihidrat $\text{CaSO}_4 \cdot 2\text{H}_2\text{O}$. 100 pon batu Gypsum mengandung sekitar 21 pon (atau 10 liter) air gabungan secara kimia. Batu Gypsum di tambang atau digali kemudian di angkat kepermukaan lalu di olah menjadi bahan pembuatan Gypsum sebagai bahan bangunan dan dibuat dengan dicetak. Setelah sebelum melakukan proses lebih lanjut. Batu yang hancur kemudian digiling menjadi serbuk halus dan dipanaskan sampai sekitar 350 derajat F. pada suhu ini, mampu menggerakan $\frac{3}{4}$ air yang digabungkan secara kimiawi dalam proses yang disebut kalsinasi. Gypsum yang di kalsinasi $\text{CaSO}_4 \cdot \frac{1}{2} \text{H}_2\text{O}$ kemudian digunakan sebagai bahan dasar plester Gypsum, papan gips dan produk Gypsum lainnya.

Sumber: <https://gypsumindonesia.com/id/asal-muasal-gypsum>

C. Analisis SWOT dalam Memetakan Peluang Usaha Produk Kreatif Bangunan

Layaknya bidang usaha lain, kelayakan peluang usaha jasa dalam dunia produk kreatif bangunan dapat dilakukan dengan menerapkan metode SWOT. Analisis SWOT merupakan metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (strength), kelemahan (weakness), peluang (opportunities), dan ancaman (threat) dalam suatu proyek bisnis/ wirausaha atau suatu spekulasi bisnis. Analisis SWOT ini, yaitu untuk mengetahui langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam pengembangan usaha produk barang atau jasa sebagai alat penyusun strategi . analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan dan peluang, tetapi secara bersamaan dapat menimbulkan kelemahan dan ancaman. Analisis tersebut dapat menentukan startegi pengembangan usaha produk barang atau jasa dalam jangka panjang sehingga arah tujuan dapat dicapai dengan jelas dan dapat dilakukan pengambilan keputusan secara cepat dan terbaik.

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Analisis SWOT dapat dilakukan dengan mewawancarai pengusaha produk barang atau jasa dengan menggunakan kuisioner. Aspek sosial, ekonomi, dan teknik produksi kerajinan kreatif bangunan untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang memengaruhi keberhasilan usaha produk barang atau jasa merupakan aspek yang ada dalam wawancara tersebut. Dalam hal ini, kita akan mengimplementasikannya pada usaha produk kreatif bangunan. Berikut beberapa langkah dalam menganalisis peluang usaha produk barang atau jasa yang perlu diperhatikan.

1. Penetapan kelayakan produk barang dan jasa produk kreatif bangunan

Berikut adalah langkah-langkah dalam penetapan kelayakan usaha produk kreatif bangunan.

No.	Langkah-langkah	penjelasan
1.	Analisis kelayakan teknis	Sebelum peluang usaha baru diimplementasikan, analisis dalam bidang teknis perlu diperhatikan. Dalam melaksanakan analisis kelayakan teknis seperti pembuat produk kreatif bangunan dan kualitas hasil produknya sangat dibutuhkan dan disukai masyarakat khususnya dalam membuat bangunan.
2.	Analisis Peluang Pasar	Seorang wirausaha yang akan membuka usaha baru selalu membutuhkan informasi tentang pasar karena tujuan dari pemasaran adalah untuk memenuhi permintaan pelanggan. Wirausaha kerjanya mencari informasi mengenai produk kreatif bangunan yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat juga pihak pekerja bangunan.
3.	Menentukan jumlah konsumen Potensial	Langkah ketiga adalah menentukan jumlah konsumen potensial. Untuk itu, seorang wirausaha produk kreatif bangunan harus belajar dengan usaha yang sudah berdiri. Dalam hal ini. Seorang wirausaha produk bangunan tersebut. Dengan begitu wirausaha mampu mengetahui data statistic konsumen potensial dari usaha produk kreatif bangunan tersebut.
4.	Sumber informasi pasar	Sumber informasi pasar adalah informasi untuk mengevaluasi peluang pasar masa sekarang dan yang akan datang dari suatu bentuk. Dua pendekatan untuk memperoleh data tentang informasi tersebut adalah mengadakan penelitian secara spesifik yang dirancang untuk mengumpulkan informasi yang dinamakan dengan data primer, dan menemukan data-data relevan yang berasal dari usaha-usaha yang sudah berdiri, seperti melakukan riset pada sebuah usaha produk kreatif bangunan paling sukses di Indonesia.
5.	Uji coba pasar	Uji coba pasar cenderung menjadi teknik riset yang utama mengurangi risiko yang ada pada suatu usaha. Metode yang digunakan dalam uji coba pasar dalam kaitannya dengan usaha produk kreatif bangunan adalah dengan cara membuat sebuah karya baru sebuah produk kreatif bangunan dan dilihat respons masyarakat dan pekerja bangunan, terhadap produk tersebut.

6.	Studi kelayakan pasar	Walaupun studi kelayakan pasar bagi usaha baru cenderung memakan waktu yang banyak dan merupakan tugas yang rumit, tetapi wirausaha produk kreatif bangunan baru perlu untuk melakukannya. Studi kelayakan pasar akan dapat mengurangi risiko kerugian dan kegagalan usaha produk barang atau jasa. Studi kelayakan pasar merupakan analisis lebih lanjut dari kegiatan uji coba pasar.
----	-----------------------	---

2. Analisis Kelayakan Finansial

analisis kelayakan finansial adalah landasan menentukan sumber daya finansial yang diperlukan untuk tingkat kegiatan tertentu dan laba yang bisa diharapkan. Adanya kebutuhan finansial dan pengembalian (return) bisa sangat berbeda bergantung pada pemilihan alternative dalam analisis kelayakan finansial seperti dalam tabel berikut.

No.	Langkah-langkah	penjelasan
1.	Penentuan kebutuhan finansial total dengan dana yang diperlukan untuk operasional	Penentuan kebutuhan finansial dilakukan satu bulan sekali agar kebutuhan akan finansial tercukupi sehingga tidak mengalami kelebihan dan kekurangan dana. Dalam kaitannya dengan usaha produk kreatif bangunan, wirausaha bisa memperhitungkan aspek finansial, seperti alat transportasi, alat mencetak produk kreatif dan bahan material untuk membuat produk kreatif bangunan tersebut.
2.	Penentuan sumber daya finansial yang tersedia	Penentuan sumber daya finansial yang tersedia harus dibedakan antara sumber finansial jangka pendek, menengah, dan jangka panjang. Dalam kaitannya dengan usaha produk kreatif bangunan adalah aspek transportasi. Finansial jangka menengah adalah bahan dan material yang dipakai membuat produk kreatif. Finansial untuk memperluas dan mempertahankan kebutuhan usahanya.

Berikut merupakan contoh SWOT usaha produk barang atau jasa produk kreatif bangunan.

1. Analisis Kekuatan (strength)

- Kecukupan modal sehingga dapat membuat promo dan pemasaran yang menarik konsumen.
- Memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, dengan jumlah memadai untuk mengadakan pembuatan dan penjualan produk kreatif bangunan.
- Memiliki koneksi atau hubungan bisnis yang banyak. Kelebihannya, yaitu dapat mempermudah untuk memasarkan produk kreatif bangunan.
- Tempat usaha yang dapat dicari dan dijangkau oleh konsumen dan customer.
- Memiliki kualitas produk sehingga konsumen akan merasa senang karena produk kreatif bangunan tersebut bisa memperkuat dan memperindah bangunan yang dibuat serta memiliki estetika atau keindahan.

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

2. Analisis kelemahan (weakness)

- a. Analisis terhadap permintaan konsumen mulai berkurang terhadap produk kreatif akibat persaingan dengan wirausaha lainnya.
- b. Ditemukan karyawan yang memiliki pelayanan yang buruk.
- c. Banyak nya pembayaran tersendat yang dilakukan konsumen, sehingga ada ketimpangan antara modal dengan keuntungan.

3. Analisis Peluang

Akhir-akhir ini banyak orang yang meminta produk kreatif bangunan dan banyak pengembang bangunan ingin menciptakan sebuah rumah yang selain kuat juga indah serta berestetika tinggi. Hal tersebut, merupakan peluang yang baik untuk menjadi wirausahawan produk kreatif bangunan.

4. Analisis ancaman (Threat)

Banyaknya usaha baru sejenis yang bermunculan, sehingga mengancam kerja sama dengan para pelanggan.

Selain itu, ada bentuk atau cara dalam menganalisis usaha produk kreatif bangunan sebagai berikut.

a. Menetapkan kelayakan usaha

Ada beberapa langkah dalam menetapkan kelayakan usaha produk kreatif bangunan, diantaranya sebagai berikut.

1) Analisis Kelayakan Usaha

Dalam analisis ini, anda perlu memperhatikan kelengkapan skill yang dimiliki oleh karyawan yang ada pada usaha pembuatan produk kreatif bangunan yang kita dirikan.

2) Analisis peluang pasar

Melakukan analisis peluang pasar sangat penting mengingat hal ini merupakan cara untuk mengetahui prospek usaha produk kreatif bangunan yang akan dijalankan. Salah satu cara untuk menganalisis peluang pasar yaitu, dengan melakukan riset pasar. Riset pasar ini bertujuan untuk menemukan keinginan pasar, dan segi demografis konsumen yang berminat pada usaha produk kreatif bangunan tersebut.

3) Menentukan segmen pasar

Menentukan segmentasi pasar bertujuan untuk mengetahui jenis konsumen mana yang menyukai usaha produk kreatif bangunan yang akan dibuat.

4) Sumber informasi pasar

Sumber informasi pasar ini bertujuan untuk melakukan evaluasi usaha produk kreatif bangunan baik pada masa kini maupun di masa yang akan datang.

5) Uji coba menjual produk kreatif bangunan

Uji coba menjual produk kreatif bangunan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi risiko timbulnya kerugian dan mengetahui penerimaan pasar akan produk kerajinan kreatif di bidang bangunan tersebut.

b. Analisis kelayakan keuangan

Melakukan analisis kelayakan keuangan ini bertujuan untuk menentukan sumber daya modal yang dibutuhkan untuk mempertahankan usaha produk kreatif bangunan. Analisis kelayakan keuangan dapat berupa analisis kelayakan keuangan jangka pendek, jasa menengah dan jangka panjang.

c. Membedakan persaingan

Melakukan analisis peluang pesaing dengan usaha produk kreatif bangunan yang sama sangat penting untuk keberlanjutan usaha.

MENGASOSIASIKAN DAN MENKOMUNIKASIKAN

- Uraikan kembali informasi yang diperoleh tentang-tentang berbagai jenis produk produk kreatif bangunan serta peluang usahanya!
- Presentasikan kesimpulan tentang berbagai jenis produk kreatif bangunan serta peluang usaha bidang produk kreatif bangunan serta risikonya di depan kelas. Temanmu akan menanggapi dan kegiatan kalian dinilai gurumu!

RANGKUMAN

1. Berikut ini ciri-ciri peluang usaha yang baik.
 - a. Peluang itu orisinial dan tidak meniru
 - b. Peluang itu harus dapat mengantisipasi perubahan, persaingan, dan kebutuhan pasar, di masa yang akan datang.
 - c. Benar-benar sesuai dengan keinginan agar peluang bisa bertahan lama.
 - d. Tingkat visibilitas (kelayakan usaha) benar-benar teruji untuk dilakukan riset dan trial. Bersifat ide kreatif dan inovatif bukan tiruan dari orang lain.
 - e. Ada keyakinan untuk mewujudkannya
 - f. Ada rasa senang dalam menjalankannya.
2. Risiko usaha dibedakan menjadi enam sebagai berikut.
 - a. Risiko teknis (kerugian)
 - b. Risiko pasar
 - c. Risiko kredit
 - d. Risiko di luar kemampuan manusia (force major)
 - e. Risiko riil
 - f. Risiko psikologis
3. Aneka jenis produk kreatif bangunan sebagai berikut.
 - a. Gypsum
 - b. Bata ringan
 - c. Pilar bangunan
 - d. Loster atay roster (angina-angin)
 - e. Batu alam dan lain sebagainya.
4. Analisis SWOT dapat dilakukan dengan mewawancari pengusaha produk barang atau jasa dengan menggunakan kuisisioner. Aspek sosial, ekonomi, dan teknik produksi kerajinan untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang memengaruhi keberhasilan usaha produk barang atau jasa merupakan aspek yang ada dalam wawancara tersebut.

UJI KOMPETENSI 2

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e, pada jawaban yang benar!

1. Kemampuan untuk merancang, membentuk, membuat, atau melakukan sesuatu dengan cara yang baru atau lain disebut ...
 - a. Inovasi
 - b. Analisis
 - c. Kreativitas
 - d. Peluang
 - e. Ide
2. Perhatikan cara-cara berikut ini!
 - 1) Melakukan penelitian tentang seberapa luas bentuk usaha yang dijalankan.
 - 2) Bentuk usaha apa yang akan dijalankan.
 - 3) Jenis usaha yang akan dijalankan.
 - 4) Informasi usaha yang akan dijalankan.
 - 5) Intuisi usaha yang akan berkembang.

Yang bukan merupakan cara untuk menganalisis peluang usaha yang ada di sekitar ditunjukkan oleh nomor

- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
 - e. 5
3. Guna menganalisis keberhasilan maupun kegagalan usaha produk kreatif bangunan, Anda dapat menggunakan analisis....
 - a. Peluang usaha
 - b. Kelayakan usaha
 - c. Kelayakan finansial
 - d. SWOT
 - e. Laba
 4. Metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan dalam suatu proyek bisnis/wirausaha atau suatu spekulasi bisnis dinamakan

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

- a. Peluang usaha
 - b. Kelayakan usaha
 - c. Kelayakan finansial
 - d. SWOT
 - e. Laba
5. Kegunaan analisis SWOT, yaitu
- a. Mengetahui langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam pengembangan usaha produk barang atau jasa sebagai alat penyusun strategi
 - b. Melakukan strategi untuk mendapatkan keuntungan yang besar
 - c. Menghitung total biaya produksi sehingga terjadi kerugian
 - d. Menghitung biaya total yang akan dikeluarkan pada saat melakukan proses produksi
 - e. Menekan pengeluaran
6. Perhatikan gambar berikut ini!
- Pada gambar di atas yang menunjukkan produk kreatif bangunan, yaitu
- a. Pilar
 - b. Angin-angin
 - c. Gypsum
 - d. Batu alam ukir
 - e. Bata ringan
7. Perhatikan bentuk-bentuk analisis berikut ini!
- 1) Teknik sebelum peluang usaha baru diimplementasikan, dilihat dari aspek teknis perlu dilakukan analisis.
 - 2) Dalam melaksanakan analisis kelayakan teknis, perlu diperhatikan berbagai macam teknis pembuatan produk barang atau jasa.
- Bentuk analisis tersebut, yaitu
- a. Analisis kelayakan
 - b. Analisis peluang pasar
 - c. Menentukan jumlah
 - d. Pembelian potensial
 - e. Analisis kekuatan
8. Seorang wirausahawan yang akan membuka usaha baru di bidang produk kreatif bangunan selalu membutuhkan informasi tentang pasar karena tujuan dari pemasaran adalah untuk memenuhi permintaan pelanggan.
- Untuk itu dilakukan analisis
- a. Analisis kelayakan
 - b. Analisis peluang pasar
 - c. Menentukan jumlah
 - d. Pembelian potensial
 - e. Uji coba pasar

9. Berikut yang merupakan tujuan riset pasar adalah ...
 - a. Mengumpulkan informasi untuk pengambilan keputusan tentang usaha produk barang atau jasa yang akan dibuka
 - b. Menentukan besarnya distribusi
 - c. Memahami produk-produk unggulan
 - d. Membentuk pasar barang
 - e. Menentukan pangsa pasar
10. Dalam melaksanakan analisis kelayakan teknis, perlu diperhatikan ...
 - a. Teknis pembuatan produk barang atau jasa
 - b. Keunggulan produk
 - c. Kekurangan produk
 - d. Keinginan pelanggan
 - e. Keinginan pasar

B. Jawablah uraian di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Apa yang anda ketahui tentang peluang kewirausahaan bidang produk kreatif bangunan?
2. Tuliskan jenis produk kreatif bangunan yang kamu tahu, tuliskan minimal lima contoh!
3. Uraikan yang kamu ketahui tentang studi kelayakan pasar!
4. Apa kelebihan melakukan uji coba pasar?
5. Apa saja hal yang harus diperhatikan dalam analisis kelayakan teknis?

TUGAS PROYEK PERORANGAN/KELOMPOK

Kerjakan tugas berikut bersama kelompok anda!

A. Tujuan

Melakukan identifikasi usaha produk kreatif bangunan

B. Alat dan Bahan

1. Bolpoint
2. Kertas kerja

C. Prosedur Kerja

1. Amatilah beberapa usaha produk barang atau jasa di bidang produk kreatif bangunan yang ada di sekitar tempat tinggal anda!
2. Kelompokkan usaha tersebut ke dalam usaha yang berkembang dan tidak bisa berkembang!
3. Analisis faktor penyebab usaha produk kreatif bangunan tersebut bisa berkembang dan ada yang mengalami kegagalan!
4. Tuliskan hasilnya pada tabel berikut!

Tabel Faktor yang mengalami keberhasilan

Nama usaha produk kreatif bangunan =

Lokasi =

Nama Pemilik =

Aneka produk kreatif yang dibuat =

No.	Faktor yang Mengalami Keberhasilan	Indikator Keberhasilan
1		
2		
3		
4		
5		

Tabel Faktor yang mengalami kegagalan

Nama usaha produk kreatif bangunan =

Lokasi =

Nama Pemilik =

Aneka produk kreatif yang dibuat =

No.	Faktor yang Mengalami Kegagalan	Solusi
1		
2		
3		
4		
5		

BAB 3 HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

KOMPETENSI INTI

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Konstruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan pada tingkat teknis, spesifik, detail dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Kontruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas sepsifik secara mandiri.

KOMPETENSI DASAR

3.5 Memahami hak atas kekayaan intelektual

4.5 Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual

APERSEPSI

Tahukan anda apa itu hak atas kekayaan intelektual? Perlu anda pahami bahwa ha katas kekayaan intelektual atau disingkat dengan HaKI, yaitu sebuah hak eksklusif yang khusus diberikan oleh suatu hukum atau peraturan bagi seseorang atau kelompok orang atas produk kreatif karya ciptanya. produk kreatif sendiri baik yang berbentuk barang maupun berbentuk jasa merupakan salah satu karya orisinal dari seseorang. Karya orisinil sendiri harus berbeda, belum pernah dibuat, dan karyanya tersebut benar-benar asli bukan menjiplak produk lainnya. Agar produk kreatif dapat

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

terlindungi dan terjamin dengan baik dan tidak dijiplak oleh orang lain. Maka membutuhkan hak cipta dan hak kekayaan intelektual. Selanjutnya untuk lebih memahami mengenai hak kekayaan intelektual pelajarialah bab berikut ini!

MENGAMATI

Amatilah wirausaha dalam bidang bangunan di sekitarmu yang mampu menciptakan produk kreatif dan baru serta memiliki hak cipta. Lalu bagaimana cara memperoleh hak cipta dan hak patennya tersebut. Untuk mendukung pengamatanmu pelajarialah buku teks maupun sumber lain yang relevan!

AYO PAHAMI

A. Hak Cipta Sebagai dari Hak Atas Kekayaan Intelektual

Era globalisasi sekarang telah mempermudah manusia dalam melakukan aktivitas usaha. Hal tersebut karena mudahnya akses teknologi. Namun, era globalisasi memiliki kelemahan dalam pembajakan hak cipta. Pembajakan merupakan pelanggaran atas hak cipta karena pembajakan telah melanggar hak eksklusif dari pencipta atau pemegang hak cipta. Hak eksklusif adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan seperti mengumumkan atau memperbanyak hak tersebut tanpa izin pemegangnya.

Dalam hal ini, pengertian mengumumkan atau memperbanyak adalah kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, menjual, menyewa dan mengomunikasikan ciptaan kepada publik melalui saran apa pun.

Hak cipta adalah hak dari pembuat sebuah ciptaan terhadap ciptaannya dan salinannya. Pembuat sebuah ciptaan memiliki hak penuh terhadap ciptaannya tersebut. Hak-hak tersebut misalnya adalah hak-hak untuk membuat salinan dari ciptaannya tersebut, hak untuk membuat produk derivative, dan hak-hak untuk menyerahkan hak-hak tersebut ke pihak lain. Hak cipta berlaku seketika setelah ciptaan tersebut dibuat. Hak cipta tidak perlu didaftarkan terlebih dahulu.

Landasan hukum hak cipta diungkapkan dalam UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak cipta. Berikut adalah isi Undang-undang tersebut.

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 28 TAHUN 2014**

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

**TENTANG
HAK CIPTA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA,**

Menimbang:

- a. Bahwa hak cipta merupakan kekayaan intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang mempunyai peranan strategis dalam mendukung pembangunan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- b. Bahwa perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan sastra, sudah demikian pesat sehingga memerlukan peningkatan perlindungan dan jaminan kepastian hukum bagi pencipta, pemegang hak cipta, dan pemilik Hak Terkait;
- c. Bahwa Indonesia telah menjadi anggota berbagai perjanjian internasional di bidang hak cipta dan hak terkait sehingga diperlukan implementasi lebih lanjut dalam sistem hukum nasional agar para pencipta dan creator nasional mampu berkompetisi secara internasional;
- d. Bahwa undang-undang nomor 19 tahun 2002 tentang hak cipta sudah tidak sesuai dengan perkembangan hukum dan kebutuhan masyarakat sehingga perlu diganti dengan Undang-Undang yang baru;
- e. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a, huruf b, huruf c, dan huruf d perlu membentuk Undang-Undang tentang Hak cipta.

Mengingat:

Pasal 5 ayat (1), Pasal 20, Pasal 28 C ayat (1), dan Pasal 33 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;

Dengan Persetujuan Bersama
DEWAN PERWAKILAN RAKYAT REPUBLIK INDONESIA dan
PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA

MEMUTUSKAN:

Menetapkan:

UNDANG-UNDANG TENTANG HAK CIPTA.

BAB I

KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Undang-Undang ini yang dimaksud dengan:

1. Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
2. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.
3. Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta dibidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.
4. Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.
5. Hak terkait adalah hak yang berkaitan dengan hak cipta yang merupakan hal eksklusif bagi pelaku pertunjukkan, prosedur fonogram, atau lembaga penyiaran.
6. Pelaku pertunjukan adalah seorang atau beberapa orang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menampilkan dan mempertunjukkan suatu Ciptaan.
7. Prosedur Fonogram adalah orang atau badan hokum yang pertama kali mereka dan memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan perekaman suara atau perekaman bunyi, baik perekaman pertunjukkan maupun perekaman suara atau bunyi lain.
8. Lembaga penyiaran adalah penyelenggara penyiaran, baik lembaga penyiaran public, lembaga penyiaran swasta, lembaga penyiaran komunitas maupun lembaga penyiaran berlangganan yang dalam melaksanakan tugas, fungsi, dan tanggung jawabnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

9. Program computer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apa pun yang ditujukan agar computer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.
10. Potret adalah karya fotografi dengan objek manusia.
11. Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, suatu ciptaan dengan menggunakan alat apa pun baik elektronik atau non elektronik atau melakukan dengan cara apa pun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.
12. Penggandaan adalah proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan ciptaan dan/ fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apa pun, secara permanen atau sementara.
13. Fiksasi adalah perekaman suara yang dapat didengar, perekaman gambar atau keduanya, yang dapat dilihat, didengar, digandakan, atau dikomunikasikan melalui perangkat apapun.
14. Fonogram adalah fiksasi suara pertunjukkan atau suara lainnya, atau representasi suara, yang tidak termasuk bentuk fiksasi yang tergabung dalam sinemotografi atau Ciptaan audiovisual lainnya.
15. Penyiaran adalah pentransmisi suatu ciptaan atau produk Hak terkait tanpa kabel sehingga dapat diterima oleh semua orang di lokasi yang jauh dari tempat transmisi berasal.
16. Komunikasi kepada public yang selanjutnya disebut komunikasi adalah pentransmisi suatu ciptaan, pertunjukan, atau fonogram melalui kabel atau media lainnya selain penyiaran sehingga dapat diterima oleh public termasuk penyediaan suatu ciptaan, pertunjukan, atau fonogram agar dapat diakses public dari tempat dan waktu yang dipilihnya.
17. Pendistribusian adalah penjualan, pengedaran, dan/atau penyebaran ciptaan dan/atau produk hak terkait.
18. Kuasa adalah konsultan kekayaan intelektual, atau orang yang mendapat kuasa dari pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait.
19. Permohonan adalah permohonan pencatatan ciptaan oleh pemohon kepada menteri.
20. Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait dengan syarat tertentu.
21. Royalty adalah imbalan atas pemanfaatan hak ekonomi suatu ciptaan atau produk hak terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak terkait.
22. Lembaga manajemen kolektif adalah institusi yang berbentuk badan hukum nirlaba yang diberi kuasa oleh pencipta, pemegang hak cipta, dan/atau pemilik hak terkait guna mengelola hak ekonominya dalam bentuk menghimpun dan mendistribusikan royalty.
23. Pembajakan adalah penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.
24. Penggunaan secara komersial adalah pemanfaatan ciptaan dan/atau produk hak terkait dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau membayar.
25. Ganti rugi adalah pembayaran sejumlah uang yang dibebankan kepada pelaku pelanggaran hak ekonomi pencipta, pemegang hak cipta dan/atau pemilik hak terkait berdasarkan putusan pengadilan perkara perdata atau pidana yang berkekuatan hukum tetap atas kerugian yang diderita pencipta, pemegang hak cipta dan/atau pemilik hak terkait.
26. Menteri adalah menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintah di bidang hukum.
27. Orang adalah orang perseorangan atau badan hukum.
28. Hari adalah hari kerja.

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Pasal 2

Undang-Undang ini berlaku terhadap:

- a. Semua ciptaan dan produk hak terkait warga Negara, penduduk, dan badan hukum Indonesia;
- b. Semua ciptaan dan produk hak terkait bukan warga Negara Indonesia, Bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia yang untuk pertama kali dilakukan pengumuman di Indonesia;
- c. Semua ciptaan dan/atau produk hak terkait dan pengguna ciptaan dan/atau produk hak terkait bukan warga Negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia dengan ketentuan:
 1. Negaranya mempunyai perjanjian bilateral dengan Negara Republik Indonesia mengenai perlindungan hak cipta dan hak terkait; atau
 2. Negaranya dan Negara Republik Indonesia merupakan pihak atau peserta dalam perjanjian multilateral yang sama mengenai perlindungan hak cipta dan hak terkait.

Pasal 3

Undang-undang ini mengatur:

- a. Hak cipta; dan
- b. Hak Terkait.

BAB II HAK CIPTA Bagian Kesatu Umum

Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi:

Bagian Kedua

Hak Moral

Pasal 5

- 1) Hak moral sebagaimana dimaksud dalam pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk:

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

- a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
 - b. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
 - c. Mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
 - d. Mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan
 - e. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.
- 2) Hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah pencipta meninggal dunia.
 - 3) Dalam hal terjadi pengalihan pelaksanaan hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (2), penerima dapat melepaskan atau menolak pelaksanaan haknya dengan syarat pelepasan atau penolakan pelaksanaan hak tersebut dinyatakan secara tertulis.

Pasal 6

Untuk melindungi hak moral sebagaimana dimaksud dalam pasal 5 ayat (1). Pencipta dapat memiliki:

- a. Informasi manajemen Hak Cipta; dan/atau
- b. Informasi elektronik Hak Cipta.

Pasal 7

- 1) Informasi manajemen Hak cipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 6 huruf a meliputi informasi tentang:
 - a. Metode atau sistem yang dapat mengidentifikasi originalitas substansi ciptaan dan penciptanya; dan
 - b. Kode informasi dan kode akses.
- 2) Informasi elektronik Hak cipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 6 huruf b meliputi informasi tentang:
 - a. Suatu ciptaan, yang muncul dan melekat secara elektronik dalam hubungan dengan kegiatan pengumuman ciptaan;
 - b. Nama pencipta, aliasnya atau nama samarannya;
 - c. Pencipta sebagai pemegang hak cipta;
 - d. Masa dan kondisi penggunaan ciptaan;
 - e. Nomor; dan
 - f. Kode Informasi.

- 3) Informasi manajemen hak cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan informasi elektronik hak cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (2) yang dimiliki pencipta dilarang dihilangkan, diubah, atau dirusak.

Bagian Kedua

Hak Ekonomi

Paragraf 1

Hak Ekonomi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta

Pasal 8

Hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan.

Pasal 9

- 1) Pencipta atau pemegang hak cipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:
 - a. Penerbitan Ciptaan;
 - b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
 - c. Penerjemahan Ciptaan;
 - d. Pengadaptasian, pengarahsemenan, atau pentransformasian Ciptaan;
 - e. Pendistribusian Ciptaana atau salinannya;
 - f. Pertunjukkan ciptaan;
 - g. Pengumuman ciptaan;
 - h. Komunikasi ciptaan; dan
 - i. Penyewaan ciptaan.
- 2) Setiap orang yang akan melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin pencipta atau pemegang hak cipta.
- 3) Setiap orang yang tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan.

Pasal 10

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Pengelola tempat perdagangan dilarang membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pekanggaran hak cipta dan/atau hak terkait di tempat perdagangan yang dikekolanya.

Pasal 11

- 1) Hak ekonomi untuk melakukan pendistribusian ciptaan atau salinannya sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf e tidak berlaku terhadap penciptaan atau salinannya yang telah dijual atau yang telah dialihkan kepemilikan ciptaan kepada siapapun.
- 2) Hak ekonomi untuk menyewakan ciptaan atau salinannya sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) huruf i tidak berlaky terhadap Program computer dalam hal program computer tersebut bukan merupakan objek esensial dari penyewaan.

Paragraf 2 Hak Ekonomi atas Potret

Pasal 12

- 1) Setiap orang di dalam melakukan penggunaan secara komersial, penggandaan, pengumuman, pendistribusian, dan/atau komunikasi atas potret yang dibuatnya guna kepentingan reklame atau periklanan secara komersial tanpa persetujuan tertulis dari orang yang dipotret atau ahli warisnya.
- 2) Penggunaan secara komersial, penggandaan, pengumuman, pendistribusian, dan/atau komunikasi potret sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang memuat potret 2 (dua) orang atau lebih, wajib meminta persetujuan dari orang yang ada dalam potret atau ahli warisnya.

Pasal 13

Pengumuman, pendistribusian, atau komunikasi potret seorang atau beberapa orang pelaku pertunjukkan dalam suatu pertunjukkan umum tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, kecuali dinyatakan lain atau diberi persetujuan oleh pelaku pertunjukkan atau pemegang ha katas pertunjukkan tersebut sebelum atau pada saat pertunjukan berlangsung.

Pasal 14

Untuk kepentingan keamanan, kepentingan umum, dan/atau keperluan proses peradilan pidana, instansi yang berwenang dapat melakukan pengumuman, pendistribusian, atau komunikasi potret tanpa harus mendapatkan persetujuan dari seorang atau beberapa orang yang ada dalam potret.

Pasal 15

- 1) Kecuali diperjanjikan lain, pemilik dan/atau ciptaan potografi, lukisan, gambar, karya arsitektur, patung atau karya seni lain berhak melakukan pengumuman ciptaan dalam suatu pameran umum atau penggandaan dalam suatu katalog yang diproduksi untuk keperluan pameran tanpa persetujuan pencipta.
- 2) Ketentuan pengumuman ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berlaku juga terhadap potret sepanjang tidak bertentangan dengan ketentuan sebagaimana dimaksud dalam pasal 12.

Paragraf 3

Pengalihan Hak Ekonomi

Pasal 16

- 1) Hak Cipta merupakan Benda bergerak tidak berwujud.
- 2) Hak cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:
 - a. Pewarisan;
 - b. Hibah;
 - c. Wakaf;
 - d. Wasiat;
 - e. Perjanjian tertulis; atau
 - f. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- 3) Hak Cipta dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia.
- 4) Ketentuan mengenai Hak Cipta sebagai objek jaminan fidusia sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 17

- 1) Hak ekonomi atas suatu Ciptaan tetap berada di tangan pencipta atau pemegang hak cipta selama pencipta atau pemegang hak cipta tidak mengalihkan seluruh hak ekonomi dari pencipta atau pemegang hak cipta tersebut kepada penerima pengalihan hak atas ciptaan.

- 2) Hak ekonomi yang dialihkan pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk seluruh atau sebagian tidak dapat dialihkan untuk kedua kalinya oleh pencipta atau pemegang hak cipta yang sama.

Pasal 18

Ciptaan buku, dan/atau hasil karya tulis lainnya, lagu dan/atau music dengan atau tanpa teks yang dialihkan dalam perjanjian jual putus dan/atau pengalihan tanpa batas waktu, hak ciptanya beralih kembali kepada pencipta pada saat perjanjian tersebut mencapai jangka waktu 25 (dua puluh lima) tahun.

- 1) Hak cipta yang dimiliki pencipta yang belum, telah, atau tidak dilakukan pengumuman, pendistribusian, atau komunikasi setelah penciptaannya meninggal dunia menjadi milik ahli waris atau milik penerima wasiat.
- 2) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak berlaku jika hak tersebut diperoleh secara melawan hukum.

BAB III HAK TERKAIT Bagian Kesatu Umum

Pasal 20

Hak terkait sebagaimana dimaksud pasal 3 huruf b merupakan hak eksklusif yang meliputi:

- a. Hak moral Pelaku Pertunjukan;
- b. Hak Ekonomi pelaku Pertunjukan;
- c. Hak Ekonomi Produser Fonogram; dan
- d. Hak Ekonomi Lembaga Penyiaran.

Bagian Kedua Hak Moral Pelaku Pertunjukan

Pasal 21

Hak moral pelaku pertunjukan merupakan hak yang melekat pada pelaku pertunjukan yang tidak dapat dihilangkan atau tidak dapat dihapus dengan alasan apa pun walaupun hak ekonominya telah dialihkan.

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

Pasal 22

Hak moral Pelaku Pertunjukan sebagaimana dimaksud pasal 21 meliputi hak untuk:

- a. Namanya dicantumkan sebagai Pelaku Pertunjukan, kecuali disetujui sebaliknya; dan
- b. Tidak dilakukannya distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal-hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya kecuali disetujui sebaliknya.

Bagian Ketiga Hak Ekonomi

Paragraf 1 Hak ekonomi pelaku pertunjukan

Pasal 23

- 1) Pelaku pertunjukan memiliki hak ekonomi.
- 2) Hak ekonomi pelaku pertunjukan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi hak melaksanakan sendiri, memberikan izin, atau melarang pihak lain untuk melakukan:
 - a. Penyiaran atau Komunikasi atas pertunjukan atau salinannya;
 - b. Fiksasi dari pertunjukannya yang belum difiksasi;
 - c. Penggandaan atas fiksasi pertunjukannya dengan cara atau bentuk apa pun;
 - d. Pendistribusian atau fiksasi pertunjukan atau salinannya;
 - e. Penyewaan atas fiksasi pertunjukan atau salinannya kepada public;
 - f. Penyediaan atas fiksasi pertunjukan yang dapat diakses public.
- 3) Penyiaran atau Komunikasi sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf a tidak berlaku terhadap:
 - a. Hasil fiksasi pertunjukan yang telah diberi izin oleh pelaku pertunjukan; atau
 - b. Penyiaran atau komunikasi kembali yang telah diberi izin oleh Lembaga Penyiaran yang pertama kali mendapatkan izin pertunjukan.
- 4) Pendistribusian sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf d tidak berlaku terhadap karya pertunjukan yang telah difiksasi, dijual dan dialihkan.
- 5) Setiap orang dapat melakukan penggunaan secara komersial ciptaan dalam suatu pertunjukan tanpa meminta izin terlebih dahulu kepada pencipta dengan membayar imbalan kepada pencipta melalui lembaga manajemen kolektif.

Paragraf 2

Hak Ekonomi Prosedur Fonogram

Pasal 24

- 1) Prosedur Fonogram memiliki hak ekonomi.
- 2) Hak ekonomi prosedur fonogram sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi hak melaksanakan sendiri, memberikan izin, atau melarang pihak lain untuk melakukan:
 - a. Pengadaan atas fonogram dengan cara atau bentuk apapun;
 - b. Pendistribusian atas fonogram asli atau salinannya;
 - c. Penyewaan kepada public atas salinan fonogram; dan
 - d. Penyediaan atas fonogram dengan atau tanpa kabel yang dapat di akses public.
- 3) Pendistribusian sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf b, tidak berlaku terhadap salinan Fiksasi atas pertunjukan yang telah dijual atau yang telah dialihkan kepemilikannya oleh Prosedur Fonogram kepada pihak lain.
- 4) Setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi prosedur fonogram sebagaimana dimaksud pada ayat (2) wajib mendapatkan izin dari prosedur Fonogram.

Paragraf 3

Hak Ekonomi Lembaga Penyiaran

Pasal 25

- 1) Lembaga penyiaran mempunyai hak ekonomi.
- 2) Hak ekonomi lembaga penyiaran sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) meliputi hak melaksanakan sendiri, memberikan izin, atau melarang pihak lain untuk melakukan:
 - a. Penyiaran ulang siaran;
 - b. Komunikasi siaran; dan/atau
 - c. Fiksasi siaran; dan/atau
 - d. Penggandaan Fiksasi siaran.
- 3) Setiap orang dilarang melakukan penyebaran tanpa izin dengan tujuan komersial atas konten karya siaran lembaga Penyiaran.

Paragraf 4

Pembatasan Pelindungan

Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam pasal 23, pasal 24, dan pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- a. Penggunaan kutipan singkat ciptaan dan/atau produk hak terkait untuk pelaporan peristiwa aktual ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- b. Penggadaan ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan ilmu pengetahuan;
- c. Penggadaan ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- d. Penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin pelaku pertunjukan, prosedure fonogram, atau lembaga penyiaran.

Paragraf 5

Pemberian Imbalan yang Wajar atas Penggunaan Fonogram

Pasal 27

- 1) Fonogram yang tersedia untuk diakses public dengan atau tanpa kabel harus dianggap sebagai Fonogram yang telah dilakukan pengumuman untuk kepentingan komersial.
- 2) Pengguna harus membayar imbalan yang wajar kepada pelaku pertunjukan dan prosedur Fonogram jika Fonogram telah dilakukan pengumuman secara komersial atau penggandaan Fonogram tersebut digunakan secara langsung untuk keperluan penyiaran dan/atau Komunikasi.
- 3) Hak untuk menerima imbalan yang wajar sebagaimana dimaksud pada ayat (2) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak tanggal pengumuman.

Pasal 28

Kecuali dijanjikan lain, prosedur Fonogram harus membayar pelaku pertunjukan sebesar $\frac{1}{2}$ (satu per dua) dari pendapatannya.

Paragraf 6 **Pengalihan Hak Ekonomi**

Pasal 29

Pengalihan hak ekonomi atas ciptaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal hak ekonomi atas produk Hak Terkait.

Pasal 30

Karya pelaku pertunjukkan berupa lagu dan/atau music yang dialihkan dan/atau dijual hak ekonominya, kepemilikan hak ekonominya beralih kembali kepada pelaku pertunjukan setelah jangka waktu 25 (dua puluh lima) tahun.

BAB IV **PENCIPTA**

Pasal 31

Kecuali terbukti sebaliknya, yang dianggap sebagai pencipta, yaitu orang yang namanya :

- a. Disebut dalam ciptaan;
- b. Dinyatakan sebagai pencipta pada suatu ciptaan;
- c. Disebutkan dalam surat pencatatan ciptaan; dan/atau
- d. Tercantum dalam daftar umum ciptaan sebagai pencipta.

Pasal 32

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Kecuali terbukti sebaliknya, orang yang melakukan ceramah yang tidak menggunakan bahan tertulis dan tidak ada pemberitahuan siapa pencipta ceramah tersebut dianggap sebagai pencipta.

Pasal 33

- 1) Dalam hal ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yaitu diciptakan oleh 2 (dua) orang atau lebih, yang dianggap sebagai pencipta yaitu orang yang memimpin dan mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan.
- 2) Dalam hal orang yang memimpin dan mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak ada, yang dianggap sebagai pencipta yaitu orang yang menghimpun ciptaan dengan tidak mengurangi hak cipta masing-masing atas bagian ciptaannya.

Pasal 34

Dalam hal ciptaan dirancang oleh seseorang dan di wujudkan serta dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, yang dianggap pencipta yaitu orang yang merancang, yang dianggap pencipta yaitu orang yang merancang ciptaan.

Pasal 35

- 1) Kecuali diperjanjikan lain pemegang Hak Ciptaan yang dibuat oleh pencipta dalam hubungan dinar, yang dianggap sebagai pencipta yaitu instansi pemerintah.
- 2) Dalam hak ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) digunakan secara komersial, pencipta dan/atau pemegang hak terkait mendapatkan imbalan dalam bentuk Royalti.
- 3) Ketentuan lebih lanjut mengenai pemberian Royalti untuk penggunaan secara komersial sebagaimana dimaksud pada ayat (2) diatur dengan peraturan pemerintah.

Pasal 36

Kecuali diperjanjikan lain, pencipta dan pemegang Hak cipta atas ciptaan yang dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan yaitu pihak yang membuat ciptaan.

Pasal 37

Kecuali terbukti sebaliknya, dalam hal badan hukum melakukan pengumuman, pendistribusian, atau komunikasi atas ciptaan yang berasal dari badan hukum tersebut, dengan tanpa menyebut seseorang sebagai pencipta, yang dianggap sebagai pencipta yaitu badan hukum tersebut, dengan tanpa menyebut seseorang sebagai pencipta, yang dianggap sebagai pencipta yaitu badan hukum.

BAB V

EKSPRESI BUDAYA TRADISIONAL DAN CIPTAAN YANG DILINDUNGI

Bagian Kesatu

Ekspresi Budaya Tradisional dan Hak Cipta atas Ciptaan yang Penciptanya Tidak Diketahui

Pasal 38

- 1) Hak cipta atas ekspresi budaya tradisional dipegang oleh Negara.
- 2) Negara wajib menginventarisasi, menjaga, dan memelihara ekspresi budaya tradisional sebagaimana dimaksud pada ayat (1).
- 3) Penggunaan ekspresi budaya tradisional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus memperhatikan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat pengembannya.
- 4) Ketentuan lebih lanjut mengenai hak cipta yang dipegang oleh Negara atas ekspresi budaya tradisional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan peraturan pemerintah.

Pasal 39

- 1) Dalam hal ciptaan tidak diketahui penciptanya dan ciptaan tersebut belum dilakukan pengumuman, hak cipta atas ciptaan tersebut dipegang oleh Negara untuk kepentingan pencipta.
- 2) Dalam hal ciptaan telah dilakukan pengumuman tetapi tidak diketahui penciptanya, atau hanya tertera nama aliasnya atau samaran penciptanya, hak cipta atas ciptaan tersebut dipegang oleh pihak yang melakukan pengumuman untuk kepentingan pencipta.
- 3) Dalam hal ciptaan telah diterbitkan tetapi tidak diketahui pencipta dan pihak yang melakukan pengumuman, hak cipta atas ciptaan tersebut dipegang oleh Negara untuk kepentingan pencipta.
- 4) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) tidak berlaku jika pencipta dan/atau pihak yang melakukan pengumuman dapat membuktikan kepemilikan atas ciptaan tersebut.
- 5) Kepentingan pencipta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (3) dilaksanakan oleh Menteri.

Bagian Kedua

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Ciptaan yang Dilindungi

Pasal 40

- 1) Ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:
 - a. Buku, pamphlet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
 - b. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
 - c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
 - d. Lagu dan/atau music dengan atau tanpa teks;
 - e. Drama, drama musical, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomime;
 - f. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
 - g. Karya seni terapan;
 - h. Karya arsitektur;
 - i. Peta;
 - j. Karya seni batik atau seni motif lain;
 - k. Karya fotografi;
 - l. Potret;
 - m. Karya sinemotografi;
 - n. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain hasil transformasi;
 - o. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
 - p. Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program computer maupun media lainnya;
 - q. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
 - r. Permainan video; dan
 - s. Program computer.
- 2) Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf n dilindungi sebagai ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi hak cipta atas ciptaan asli.
- 3) Pelindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), termasuk pelindungan terhadap ciptaan yang tidak atau belum dilakukan pengumuman tetapi sudah diwujudkan dalam bentuk nyata yang memungkinkan penggandaan ciptaan tersebut.

Bagian Ketiga

Hasil karya yang tidak dilindungi hak cipta

Pasal 41

Hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta meliputi:

- a. Hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata;

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

- b. Setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data walaupun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah ciptaan; dan
- c. Alat, benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional.

Pasal 42

Tidak ada Hak Cipta atas hasil karya berupa:

- a. Hasil rapat terbuka lembaga Negara;
- b. Peraturan perundang-undangan;
- c. Pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah;
- d. Putusan pengadilan atau penetapan hakim; dan
- e. Kitab suci atau symbol keagamaan.

BAB IV PEMBATASAN HAK CIPTA

Pasal 43

Perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta meliputi:

- a. Pengumuman, pendistribusian, komunikasi dan/atau penggandaan lambing Negara dan lagu kebangsaan menurut sifat aslinya;
- b. Pengumuman, pendistribusian, komunikasi, dan/atau penggandaan segala sesuatu yang dilaksanakan oleh atau atas nama pemerintah, kecuali dinyatakan dilindungi oleh peraturan perundang-undangan, pernyataan pada ciptaan tersebut, atau ketika terhadap ciptaan tersebut dilakukan pengumuman, pendistribusian, komunikasi, dan/atau penggandaan;
- c. Pengambilan berita aktual, baik seluruhnya maupun sebagai dari kantor berita, lembaga penyiaran, dan surat kabar atau sumber sejenis lainnya dengan ketentuan sumbernya harus disebutkan secara lengkap; atau
- d. Penyambutan dan penyebarluasan konten hak cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan pencipta atau pihak terkait, atau pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut.
- e. Penggandaan, pengumuman, dan/atau pendistribusian Potret Presiden, Wakil Presiden, mantan presiden, mantan Wakil Presiden, pahlawan nasional, pimpinan lembaga Negara, pimpinan kementerian/lembaga pemerintah non kementerian, dan/atau kepala daerah dengan memperhatikan martabat dan kewajaran sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 44

- 1) Penggunaan, pengambilan, penggandaan, dan/atau pengubahan suatu ciptaan dan/atau produk hak terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan:

- a. Pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta atau pemegang hak cipta;
 - b. Keamanan serta penyelenggaraan pemerintah, legislative, dan peradilan;
 - c. Ceramah yang hanya untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau
 - d. Pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta.
- 2) Fasilitas akses atau suatu ciptaan untuk penyandang tuna netra , penyandang kerusakan penglihatan atau keterbatasan dalam membaca, dan/atau pengguna huruf braille, buku audio, atau sarana lainnya, tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap, kecuali bersifat komersial.
 - 3) Dalam hal ciptaan berupa karya arsitektur, perubahan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta jika dilakukan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis.
 - 4) Ketentuan lebih lanjut mengenai fasilitas akses terhadap ciptaan bagi penyandang tuna netra, penyandang kerusakan penglihatan dan keterbatasan dalam membaca dan menggunakan huruf *braille*, buku audio, atau sarana lainnya sebagaimana dimaksud pada ayat (2) diatur dengan peraturan pemerintah.

Pasal 45

- 1) Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi Program Komputer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:
 - a. Penelitian dan pengembangan program computer tersebut; dan
 - b. Arsip atau cadangan atas Program Komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan.
- 2) Apabila penggunaan Program Komputer telah berakhir, salinan atau adaptasi Program Komputer tersebut harus dimusnahkan.

Pasal 46

- 1) Penggandaan untuk kepentingan pribadi atas ciptaan yang telah dilakukan pengumuman hanya dapat dibuat sebanyak 1 (satu) salinan dan dapat dilakukan tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta.
- 2) Penggandaan untuk kepentingan pribadi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak mencakup:
 - a. Karya arsitektur dalam bentuk bangunan atau konstruksi lain;
 - b. Seluruh atau bagian yang substansial dari suatu atau notasi music;
 - c. Seluruh atau bagian substansial dari database dalam bentuk digital;
 - d. Program computer, kecuali sebagaimana dimaksud dalam pasal 45 ayat (1); dan
 - e. Penggandaan untuk kepentingan pribadi yang pelaksanaannya bertentangan dengan kepentingan yang wajar dari pencipta atau pemegang hak cipta.

Pasal 47

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Setiap perpustakaan lembaga arsip yang tidak bertujuan komersial dapat membuat 1 (satu) salinan ciptaan atau bagian ciptaan tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta dengan cara:

- a. Penggandaan tulisan secara reprografi yang telah dilakukan pengumuman diringkas, atau dirangkum untuk memenuhi permintaan dengan syarat:
 1. Perpustakaan atau lembaga arsip menjamin bahwa salinan tersebut hanya akan digunakan untuk tujuan pendidikan atau penelitian;
 2. Penggandaan tersebut dilakukan secara terpisah dan jika dilakukan secara berulang, penggandaan tersebut harus merupakan kejadian yang tidak saling berhubungan; dan
 3. Tidak ada lisensi yang ditawarkan oleh Lembaga Manajemen Kolektif kepada perpustakaan atau lembaga arsip sehubungan dengan bagian yang digandakan.
- b. Pembuatan salinan dilakukan untuk pemeliharaan, penggantian salinan yang diperlukan, atau penggantian salinan dalam hal salinan hilang, rusak, atau musnah dari koleksi permanen di perpustakaan atau lembaga arsip lain dengan syarat:
 1. Perpustakaan lembaga arsip tidak mungkin memperoleh salinan dalam kondisi wajar; atau
 2. Pembuatan salinan tersebut dilakukan secara terpisah atau jika dilakukan secara berulang, pembuatan salinan tersebut harus merupakan kejadian yang tidak saling berhubungan.
- c. Pembuatan salinan dimaksudkan untuk komunikasi atau pertukaran informasi antarperpustakaan, antarlembaga arsip, serta antara perpustakaan lembaga arsip.

Pasal 48

- 1) Penggandaan, penyiaran, atau komunikasi atas ciptaan untuk tujuan informasi yang menyebutkan sumber dan nama pencipta secara lengkap tidak dianggap pelanggaran hak cipta dengan ketentuan ciptaan berupa:
 - a. Artikel dalam berbagai bidang yang sudah dilakukan pengumuman baik dalam media cetak maupun media elektronik kecuali yang salinannya disediakan oleh pencipta, atau berhubungan dengan penyiaran atau komunikasi atas suatu ciptaan;
 - b. Laporan peristiwa aktual atau kutipan singkat dari ciptaan yang dilihat atau didengar dalam situasi tertentu; dan
 - c. Karya ilmiah, pidato, ceramah, atau ciptaan sejenis yang disampaikan kepada public.

Pasal 49

- 2) Penggandaan sementara atas ciptaan tidak dianggap pelanggaran hak cipta jika penggandaan tersebut memenuhi ketentuan:
 - a. Pada saat dilaksanakan transmisi digital atau pembuatan ciptaan secara digital dalam media penyimpanan;
 - b. Dilaksanakan oleh setiap orang atas izin pencipta untuk mentransmisi ciptaan; dan
 - c. Menggunakan alat yang dilengkapi mekanisme penghapusan salinan secara otomatis yang tidak memungkinkan ciptaan tersebut ditampilkan kembali.
- 3) Setiap lembaga penyiaran dapat membuat rekaman sementara tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta untuk tujuan aktivitasnya dengan alat dan fasilitasnya sendiri.

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

- 4) Lembaga penyiaran wajib memusnahkan rekaman sementara sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dalam waktu paling lama 6 (enam) bulan sejak pembuatan atau dalam waktu yang lebih lama dengan persetujuan pencipta.
- 5) Lembaga penyiaran dapat membuat 1 (satu) salinan rekaman sementara yang mempunyai karakteristik tertentu untuk kepentingan arsip resmi.

Pasal 50

Setiap orang dilarang melakukan pengumuman, pendistribusian atau komunikasi ciptaan yang bertentangan dengan moral, agama, kesusilaan, keterbitan umum, atau pertahanan dan keamanan Negara.

Pasal 51

- 1) Pemerintah dapat menyelenggarakan pengumuman, pendistribusian atau komunikasi suatu ciptaan melalui radio, televisi dan/atau sarana lain untuk kepentingan nasional tanpa izin dari pemegang hak cipta.
- 2) Lembaga penyiaran yang melakukan pengumuman, pendistribusian, atau komunikasi atas ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berhak mendokumentasikan ciptaan hanya untuk lembaga penyiaran tersebut dengan ketentuan untuk penyiaran selanjutnya, lembaga penyiaran tersebut harus mendapatkan izin pemegang hak cipta.

BAB VII

SARANA KONTROL TEKNOLOGI

Pasal 52

Setiap orang dilarang merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana teknologi yang digunakan sebagai pelindung ciptaan atau produk hak terkait serta pengamanan hak cipta atau hak terkait, kecuali untuk kepentingan pertahanan dan keamanan Negara, serta sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, atau diperjanjikan lain.

Pasal 53

- 1) Ciptaan atau produk hak terkait yang menggunakan sarana produksi dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi, wajib memenuhi aturan perizinan dan persyaratan produksi yang ditetapkan oleh instansi yang berwenang.
- 2) Ketentuan lebih lanjut mengenai sarana produksi dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

BAB VIII

KONTEN HAK CIPTA DAN HAK TERKAIT DALAM TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Pasal 54

Untuk mencegah pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait melalui sarana berbasis teknologi informasi, Pemerintah berwenang melakukan:

- a. pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait;
- b. kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait; dan
- c. pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap Ciptaan dan produk Hak Terkait di tempat pertunjukan.

Pasal 55

- (1) Setiap Orang yang mengetahui pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait melalui sistem elektronik untuk Penggunaan Secara Komersial dapat melaporkan kepada Menteri.
- (2) Menteri memverifikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (1).
- (3) Dalam hal ditemukan bukti yang cukup berdasarkan hasil verifikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (2), atas permintaan pelapor Menteri merekomendasikan kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang telekomunikasi dan informatika untuk menutup sebagian atau seluruh konten yang melanggar Hak Cipta dalam sistem elektronik atau menjadikan layanan sistem elektronik tidak dapat diakses.
- (4) Dalam hal penutupan situs Internet sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilakukan secara keseluruhan, dalam waktu paling lama 14 (empat belas) Hari setelah penutupan Menteri wajib meminta penetapan pengadilan.

Pasal 56

- (1) Menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang telekomunikasi dan informatika berdasarkan rekomendasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55 ayat (3) dapat menutup konten, dan/atau hak akses pengguna yang melanggar Hak Cipta dan/atau Hak terkait dalam sistem elektronik dan menjadikan layanan sistem elektronik tidak dapat diakses.
- (2) Ketentuan lebih lanjut tentang pelaksanaan penutupan konten dan/atau hak akses pengguna yang melanggar Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam sistem elektronik atau menjadikan layanan sistem elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditetapkan oleh peraturan bersama Menteri dan menteri yang tugas dan tanggung jawabnya di bidang komunikasi dan informatika.

BAB IX

MASA BERLAKU HAK CIPTA DAN HAK TERKAIT

Bagian Kesatu

Masa Berlaku Hak Cipta

Paragraf 1

Masa Berlaku Hak Moral

Pasal 57

- (1) Hak moral Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1) huruf a, huruf b, dan huruf e berlaku tanpa batas waktu.
- (2) Hak moral Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1) huruf c dan huruf d berlaku selama berlangsungnya jangka waktu Hak Cipta atas Ciptaan yang bersangkutan.

Paragraf 2

Masa Berlaku Hak Ekonomi

- (1) Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan:
 - a. buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lainnya;
 - b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
 - c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

- d. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya arsitektur;
- h. peta; dan
- i. karya seni batik atau seni motif lain,

berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

- (2) Dalam hal Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dimiliki oleh 2 (dua) orang atau lebih, perlindungan Hak Cipta berlaku selama hidup Pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun sesudahnya, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
- (3) Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) yang dimiliki atau dipegang oleh badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

Pasal 59

- (1) Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan:

- a. karya fotografi;
- b. Potret;
- c. karya sinematografi;
- d. permainan video;
- e. Program Komputer;
- g. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- h. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- i. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer atau media lainnya; dan
- j. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

- (2) Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan berupa karya seni terapan berlaku selama 25 (dua puluh lima) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

Pasal 60

- (1) Hak Cipta atas ekspresi budaya tradisional yang dipegang oleh negara sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38 ayat (1) berlaku tanpa Batas waktu.
- (2) Hak Cipta atas Ciptaan yang Penciptanya tidak diketahui yang dipegang oleh negara sebagaimana dimaksud Pasal 39 ayat (1) dan ayat (3) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

- (3) Hak Cipta atas Ciptaan yang dilaksanakan oleh pihak yang melakukan Pengumuman sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39 ayat (2) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Pasal 61

- (1) Masa berlaku perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan yang dilakukan Pengumuman bagian per bagian dihitung sejak tanggal Pengumuman bagian yang terakhir.
- (2) Dalam menentukan masa berlaku perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan yang terdiri atas 2 (dua) jilid atau lebih yang dilakukan Pengumuman secara berkala dan tidak bersamaan waktunya, setiap jilid Ciptaan dianggap sebagai Ciptaan tersendiri.

Bagian Kedua

Masa Berlaku Hak Terkait

Paragraf 1

Masa Berlaku Hak Moral Pelaku Pertunjukan

Pasal 62

Masa berlaku hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 57 berlaku secara mutatis mutandis terhadap hak moral Pelaku Pertunjukan.

Paragraf 2

Masa Berlaku Hak Ekonomi Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, dan Lembaga Penyiaran

Pasal 63

- (1) Pelindungan hak ekonomi bagi:
- Pelaku Pertunjukan, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertunjukannya difiksasi dalam Fonogram atau audiovisual;
 - Produser Fonogram, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Fonogramnya difiksasi; dan
 - Lembaga Penyiaran, berlaku selama 20 (dua puluh) tahun sejak karya siarannya pertama kali disiarkan.
- (2) Masa berlaku perlindungan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

BAB X

PENCATATAN CIPTAAN DAN PRODUK HAK TERKAIT

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

Bagian Kesatu
Umum

Pasal 64

- (1) Menteri menyelenggarakan pencatatan dan Penghapusan Ciptaan dan produk Hak Terkait.
- (2) Pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bukan merupakan syarat untuk mendapatkan Hak Cipta dan Hak Terkait.

Pasal 65

Pencatatan Ciptaan tidak dapat dilakukan terhadap seni lukis yang berupa logo atau tanda pembeda yang digunakan sebagai merek dalam perdagangan barang/jasa atau digunakan sebagai lambang organisasi, badan usaha, atau badan hukum.

Bagian Kedua

Tata Cara Pencatatan

Pasal 66

- (1) Pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait diajukan dengan Permohonan secara tertulis dalam bahasa Indonesia oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait, atau Kuasanya kepada Menteri.
- (2) Permohonan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan secara elektronik dan/atau non elektronik dengan:
 - a. menyertakan contoh Ciptaan, produk Hak Terkait, atau penggantinya;
 - b. melampirkan surat pernyataan kepemilikan Ciptaan dan Hak Terkait; dan
 - c. membayar biaya.

Pasal 67

- (1) Dalam hal Permohonan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 66 ayat (1) diajukan oleh:
 - a. beberapa orang yang secara bersama-sama berhak atas suatu Ciptaan atau produk Hak Terkait, Permohonan dilampiri keterangan tertulis yang membuktikan hak tersebut; atau
 - b. badan hukum, Permohonan dilampiri salinan resmi akta pendirian badan hukum yang telah disahkan oleh pejabat berwenang.
- (2) Dalam hal Permohonan diajukan oleh beberapa orang, nama pemohon harus dituliskan semua dengan menetapkan satu alamat pemohon yang terpilih.
- (3) Dalam hal Permohonan diajukan oleh pemohon yang berasal dari luar wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, Permohonan wajib dilakukan melalui konsultan kekayaan intelektual yang terdaftar sebagai Kuasa.

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

Pasal 68

- (1) Menteri melakukan pemeriksaan terhadap Permohonan yang telah memenuhi persyaratan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 66 dan Pasal 67.
- (2) Pemeriksaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan untuk mengetahui Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dimohonkan tersebut secara esensial sama atau tidak sama dengan Ciptaan yang tercatat dalam daftar umum Ciptaan atau objek kekayaan intelektual lainnya.
- (3) Hasil pemeriksaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) digunakan sebagai bahan pertimbangan Menteri untuk menerima atau menolak Permohonan.
- (4) Menteri memberikan keputusan menerima atau menolak permohonan dalam waktu paling lama 9 (sembilan) bulan terhitung sejak tanggal diterimanya Permohonan yang memenuhi persyaratan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 66 dan Pasal 67.

Pasal 69

- (1) Dalam hal Menteri menerima Permohonan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (4), Menteri menerbitkan surat pencatatan Ciptaan dan mencatat dalam daftar umum Ciptaan.
- (2) Daftar umum Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) memuat:
 - a. nama Pencipta dan Pemegang Hak Cipta, atau nama pemilik produk Hak Terkait ;
 - b. tanggal penerimaan surat Permohonan;
 - c. tanggal lengkapnya persyaratan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 66 dan Pasal 67; dan
 - d. nomor pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait.
- (3) Daftar umum Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dapat dilihat oleh setiap Orang tanpa dikenai biaya.
- (4) Kecuali terbukti sebaliknya, surat pencatatan Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan bukti awal kepemilikan suatu Ciptaan atau produk Hak Terkait.

Pasal 70

Dalam hal Menteri menolak Permohonan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (4), Menteri memberitahukan penolakan tersebut secara tertulis kepada pemohon disertai alasan.

Pasal 71

- (1) Terhadap Ciptaan atau produk Hak Terkait yang tercatat dalam daftar umum Ciptaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 69 ayat (1) dapat diterbitkan petikan resmi.
- (2) Setiap Orang dapat memperoleh petikan resmi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dengan dikenai biaya.

Pasal 72

Pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait dalam daftar umum Ciptaan bukan merupakan pengesahan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dicatat.

Pasal 73

Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Bagian Ketiga **Hapusnya Kekuatan Hukum Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait**

Pasal 74

- (1) Kekuatan hukum pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait hapus karena:
 - a. permintaan orang atau badan hukum yang namanya tercatat sebagai Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait;
 - b. lampaunya waktu sebagaimana dimaksud dalam Pasal 58, Pasal 59, Pasal 60 ayat (2) dan ayat (3), dan Pasal 61;
 - c. putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap mengenai pembatalan pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait; atau
 - d. melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara, atau peraturan perundang-undangan yang penghapusannya dilakukan oleh Menteri.
- (2) Penghapusan pencatatan Ciptaan atas permintaan orang atau badan hukum yang namanya tercatat sebagai Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a dikenai biaya.

Pasal 75

Ketentuan lebih lanjut mengenai hapusnya kekuatan hukum pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam Pasal 74 diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Bagian Keempat

Pengalihan Hak atas pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait

Pasal 76

- (1) Pengalihan Hak atas pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam Pasal 69 ayat (1) dapat dilakukan jika seluruh Hak Cipta atas Ciptaan tercatat dialihkan haknya kepada penerima hak.
- (2) Pengalihan Hak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dengan mengajukan permohonan tertulis dari kedua belah pihak atau dari penerima hak kepada Menteri.

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

- (3) Pengalihan Hak sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dicatat dalam daftar umum Ciptaan dengan dikenai biaya.

Pasal 77

Ketentuan lebih lanjut mengenai pengalihan hak atas pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam Pasal 76 diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Bagian Kelima

Perubahan Nama dan/atau Alamat

Pasal 78

- (1) Perubahan nama dan/atau alamat orang atau badan hukum yang namanya tercatat dalam daftar umum Ciptaan sebagai Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik produk Hak Terkait dilakukan dengan mengajukan Permohonan tertulis dari Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik produk Hak Terkait yang menjadi pemilik nama dan alamat tersebut kepada Menteri.
- (2) Perubahan nama dan/atau alamat orang atau badan hukum yang namanya tercatat dalam daftar umum Ciptaan sebagai Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik produk Hak Terkait dicatat dalam daftar umum Ciptaan dengan dikenai biaya.

Pasal 79

Ketentuan lebih lanjut mengenai perubahan nama dan/atau alamat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 78 diatur dengan Peraturan Pemerintah.

BAB XI

LISENSI DAN LISENSI WAJIB

Bagian Kesatu

Lisensi

Pasal 80

- (1) Kecuali diperjanjikan lain, pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian tertulis untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1), Pasal 23 ayat (2), Pasal 24 ayat (2), dan Pasal 25 ayat (2).
- (2) Perjanjian Lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berlaku selama jangka waktu tertentu dan tidak melebihi masa berlaku Hak Cipta dan Hak Terkait.
- (3) Kecuali diperjanjikan lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disertai kewajiban penerima Lisensi untuk memberikan Royalti kepada Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait selama jangka waktu Lisensi.

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

- (4) Penentuan besaran Royalti sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dan tata cara pemberian Royalti dilakukan berdasarkan perjanjian Lisensi antara Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait dan penerima Lisensi.
- (5) Besaran Royalti dalam perjanjian Lisensi harus ditetapkan berdasarkan kelaziman praktik yang berlaku dan memenuhi unsur keadilan.

Pasal 81

Kecuali diperjanjikan lain, Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait dapat melaksanakan sendiri atau memberikan Lisensi kepada pihak ketiga untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1), Pasal 23 ayat (2), Pasal 24 ayat (2), dan Pasal 25 ayat (2).

Pasal 82

- (1) Perjanjian Lisensi dilarang memuat ketentuan yang mengakibatkan kerugian perekonomian Indonesia.
- (2) Isi perjanjian Lisensi dilarang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (3) Perjanjian Lisensi dilarang menjadi sarana untuk menghilangkan atau mengambil alih seluruh hak Pencipta atas Ciptaannya.

Pasal 83

- (1) Perjanjian Lisensi harus dicatatkan oleh Menteri dalam daftar umum perjanjian Lisensi Hak Cipta dengan dikenai biaya.
- (2) Perjanjian Lisensi yang tidak memenuhi ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 82 tidak dapat dicatat dalam daftar umum perjanjian Lisensi.
- (3) Jika perjanjian Lisensi tidak dicatat dalam daftar umum sebagaimana dimaksud pada ayat (1), perjanjian Lisensi tersebut tidak mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga.
- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara pencatatan perjanjian Lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Bagian Kedua

Lisensi Wajib

Pasal 84

Lisensi wajib merupakan Lisensi untuk melaksanakan penerjemahan dan/atau Penggandaan Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan sastra yang diberikan berdasarkan keputusan Menteri atas dasar permohonan untuk kepentingan pendidikan dan/atau ilmu pengetahuan serta kegiatan penelitian dan pengembangan.

Pasal 85

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Setiap Orang dapat mengajukan permohonan lisensi wajib terhadap Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan sastra sebagaimana dimaksud dalam Pasal 84 untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, serta kegiatan penelitian dan pengembangan kepada Menteri.

Pasal 86

- (1) Terhadap permohonan lisensi wajib sebagaimana dimaksud dalam Pasal 85, Menteri dapat:
 - a. mewajibkan Pemegang Hak Cipta untuk melaksanakan sendiri penerjemahan dan/atau Penggandaan Ciptaan di wilayah negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan;
 - b. mewajibkan Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk melaksanakan penerjemahan dan/atau Penggandaan Ciptaan di wilayah negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan dalam hal Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan tidak melaksanakan sendiri; atau
 - c. menunjuk pihak lain untuk melakukan penerjemahan dan/atau Penggandaan Ciptaan dalam hal Pemegang Hak Cipta tidak melaksanakan kewajiban sebagaimana dimaksud dalam huruf b.
- (2) Kewajiban melaksanakan penerjemahan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan setelah lewat jangka waktu 3 (tiga) tahun sejak Ciptaan di bidang ilmu pengetahuan dan sastra dilakukan Pengumuman selama karya tersebut belum pernah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.
- (3) Kewajiban melakukan Penggandaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan setelah lewat jangka waktu:
 - a. 3 (tiga) tahun sejak buku di bidang matematika dan ilmu pengetahuan alam dilakukan Pengumuman dan buku tersebut belum pernah dilakukan Penggandaan di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia;
 - b. 3 (tiga) tahun sejak buku di bidang ilmu sosial dilakukan Pengumuman dan buku tersebut belum pernah dilakukan Penggandaan di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; dan
 - c. 3 (tiga) tahun sejak buku di bidang seni dan sastra dilakukan Pengumuman dan buku tersebut belum pernah dilakukan Penggandaan di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- (4) Penerjemahan atau Penggandaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) hanya digunakan di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- (5) Pelaksanaan ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b dan huruf c disertai imbalan yang wajar.
- (6) Ketentuan lebih lanjut mengenai lisensi wajib diatur dengan Peraturan Pemerintah.

**Disahkan di Jakarta.
Pada Tanggal 16 Oktober 2014
PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA,
Ttd.
DR.H. SUSILO BAMBANG YUDHOYONO**

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Diundangkan di Jakarta,
Pada Tanggal 16 Oktober 2014
MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA REPUBLIK INDONESIA,,
Ttd
AMIR SYAMSUDIN
LEMABARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2014 NOMOR 266

MENANYA

Masing-masing siswa membuat beberapa pertanyaan tentang cara wirausaha dalam bidang bangunan dalam menciptakan produk kreatif dan baru serta memiliki hak cipta. Bagi siswa yang kurang dimengerti kemudian saling tukar dengan teman sebangku. Mintalah mereka untuk menjawabnya. Apabila mengalami kesulitan bertanyalah pada guru!

B. Perbedaan Hak Cipta dengan Hak Paten dan Kaitannya dengan Bentuk Usaha Produk Kreatif Bangunan

sekarang kita akan membahas mengenai perbedaan hak cipta dengan hak paten serta tahap-tahap pendaftaran hak cipta.

1. Perbedaan hak cipta dan hak paten produk kreatif bangunan

Secara hukum, aturan tentang hak cipta tertuang pada UU Nomor 19 Tahun 2002 tentang hak cipta. Di dalam UU tersebut, hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut perundang-undangan yang berlaku.

Sementara itu, hak paten dimuat di dalam Pasal 1 ayat 1 UU Nomor 14 Tahun 2001 tentang hak paten. Di dalam UU tersebut, hak paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara kepada investor atau hasil invensi (temuan) di bidang teknologi, yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya.

Objek yang dilindungi dari kedua hak kekayaan intelektual tersebut juga berbeda. Hak cipta memberikan perlindungan atas ciptaan-ciaptan di bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan, yang selengkapnya bisa dilihat di Pasal 12 UU hak cipta. Lain halnya dengan hak paten, hak paten memberikan perlindungan atas penemuan di bidang teknologi yang berupa: proses, hasil produksi, penyempurnaan dan pengembangan proses, dan penyempurnaan dan pengembangan hasil produksi.

Menilik dari perbedaan di atas, sudah jelas bahwa perkara kewirausahaan dalam bidang produk kreatif bangunan masuk ke dalam hak cipta. Mengapa demikian ? karena bentuk usaha dalam bidang kewirausahaan merupakan bentuk usaha yang bergerak dalam bidang pengetahuan, yakni pengetahuan dalam bidang menciptakan produk yang baru dan lebih bermanfaat dalam dunia bangunan.

2. Syarat dan Tahap-Tahap Pendaftaran Hak Cipta

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk memperbanyak ciptaan dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Masa perlindungan hak cipta adalah selama 50 tahun sejak tanggal pendaftaran atau berlaku selama hidup pencipta yang meninggal dunia akhir dan berlangsung hingga 50 tahun sesudahnya.

Syarat pendaftaran hak cipta dijabarkan sebagai berikut.

- a. KTP pemohon, apabila pendaftaran hak cipta atas nama pribadi
- b. Akta perusahaan dan KTP Direktur apabila pendaftaran hak cipta atas nama badan usaha.
- c. Bukti hasil ciptaan (bisa berbentuk file, buku, patung atau media lain)
- d. Contoh tanda tangan pemohon atau direktur

Biaya pendaftaran sejumlah Rp1.400.000,00 dirinci sebagai berikut ini.

- a. Pendaftaran
- b. Pemeriksaan hak cipta
- c. Pengiriman dokumen pendaftaran hak cipta ke seluruh Indonesia
Sebuah pendaftaran ciptaan dinyatakan dihapus, dengan ketentuan berikut ini.
 - a. Penghapusan atas permohonan orang, badan hukum, atau pemegang hak cipta.
 - b. Dinyatakan batal oleh putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap.

INFO

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual merupakan adalah sebuah unsur pelaksana Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Indonesia yang mempunyai tugas menyelenggarakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan di bidang kekayaan intelektual sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Dalam menyelenggarakan tugas, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual mempunyai fungsi:

- a. perumusan kebijakan di bidang perlindungan hukum kekayaan intelektual, penyelesaian permohonan pendaftaran kekayaan intelektual, penyidikan, penyelesaian sengketa dan pengaduan pelanggaran kekayaan intelektual, kerja sama, promosi kekayaan intelektual, serta teknologi informasi di bidang kekayaan intelektual;

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

- b. pelaksanaan kebijakan di bidang perlindungan hukum kekayaan intelektual, penyelesaian permohonan pendaftaran kekayaan intelektual, penyidikan, penyelesaian sengketa dan pengaduan pelanggaran kekayaan intelektual, kerja sama, promosi kekayaan intelektual, serta teknologi informasi di bidang kekayaan intelektual;
- c. pemberian bimbingan teknis dan supervisi di bidang perlindungan hukum kekayaan intelektual, penyelesaian permohonan pendaftaran kekayaan intelektual, penyidikan, penyelesaian sengketa dan pengaduan pelanggaran kekayaan intelektual, kerja sama, promosi kekayaan intelektual, serta teknologi informasi di bidang kekayaan intelektual;
- d. pelaksanaan pemantauan, evaluasi, dan pelaporan di bidang perlindungan hukum kekayaan intelektual, penyelesaian permohonan pendaftaran kekayaan intelektual, penyidikan, penyelesaian sengketa dan pengaduan pelanggaran kekayaan intelektual, kerja sama, promosi kekayaan intelektual, serta teknologi informasi di bidang kekayaan intelektual.



Sumber:

https://id.wikipedia.org/wiki/Direktorat_Jenderal_Kekayaan_Intelektual

MENGEKSPLORASI

Buatlah sebuah kelompok kemudian kumpulkan data informasi tentang cara wirausaha dalam bidang bangunan yang sukses dalam menciptakan produk kreatif dan baru serta memiliki hak cipta!

C. Perkembangan Perlindungan HaKI di Indonesia

Berdasarkan catatan sejarah di Indonesia bahwa Undang-undang yang mengatur tentang hak kekayaan intelektual sudah ada sejak tahun 1840. Saat itu Negara Indonesia sedang dijajah oleh Belanda. Pada tahun 1844 pemerintah Kolonial Belanda berusaha memperkenalkan undang-undang kepada masyarakat Indonesia tentang perlindungan HaKI. Selanjutnya pemerintah kolonial Belanda mengeluarkan Undang-undang Merek tahun 1885, Undang-undang Paten 1910 dan Undang-undang hak cipta tahun 1912.

Dimasa lalu, negeri kita masih bernama Netherlands East-Indies telah menjadi anggota Paris Convention for the Protection of Industrial Property anggota Berne Convention for the Protection of Artistic Works sejak tahun 1914. Kemudian pada tahun 1942-1945 dijajah oleh Jepang, semua peraturan perundang-undangan di bidang Ha-KI tetap berlaku.

Setelah 17 Agustus 1945 seluruh undang-undang peninggalan kolonial Belanda tetap berlaku dan undang-undang HakI tetap berlaku. Di dalam perkembangan Negara Indonesia undang-undang HaKI mulai berkembang sebagai berikut.

1. Pada tahun 1953 dikeluarkannya peraturan nasional pertama yang mengatur tentang Paten, oleh Menteri Kehakiman RI. Di dalam peraturan ini diatur mengenai pengajuan sementara permintaan Paten dalam negeri, dan permintaan Paten luar negeri.
2. Kemudian tepatnya pada tanggal 11 Oktober 1961 dikeluarkan UU No.21 tahun 1961 tentang merek perusahaan dan merek perniagaan untuk mengganti UU Merek Kolonial Belanda. Undang-undang ini mulai diberlakukan sejak tanggal 11 November 1961. Tujuan utama dari

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

ditetapkannya UU ini sebagai cara dalam melindungi masyarakat dari barang-barang tiruan atau bajakan.

3. Selanjutnya pada tanggal 12 April 1982 pemerintah RI mengeluarkan UU No.6 tahun 1982, yaitu mengenai cipta sebagai ganti dari UU Hak cipta peninggalan masa penjajahan belanda. UU Hak cipta tahun 1982 ini tujuannya adalah sebagai pendorong dan melindungi penciptaan, penyebaran hasil karya cipta kecedasan anak bangsa.
4. Pada perkembangan selanjutnya di tahun 1986 disebut sebagai awal era modern sistem HaKI di tanah air. Dikarenakan tepatnya ditanggal 23 Juli 1986 Presiden RI membentuk sebuah tim khusus di bidang HaKI yang bertugas menyusun kebijakan nasional di bidang HaKI, perancangan perundang-undangan di bidang HaKI dan sosialisasi sistem HaKI dikalangan instansi pemerintah terkait, aparat penegak hukum dan masyarakat luas.
5. Kemudian tepatnya pada tanggal 19 September 1987 Pemerintah RI mengesahkan UU No.7 Tahun 1987 sebagai perubahan atas UU No.12 Tahun 1982 tentang Hak cipta.
6. Pada tahun 1988 dikeluarkan Kepres RI No.32 yang isinya tentang penetapan pembentukan Direktorat Jenderal Hak cipta, Paten dan Merek untuk mengambil alih fungsi dan tugas Direktorat Paten dan Hak cipta yang merupakan salah satu unit eselon II dilingkungan Direktorat Jenderal Hukum dan Perundang-undang, Departemen Kehakiman.
7. Perkembangan selanjutnya, yaitu pada tanggal 13 Oktober 1989 DPR menyetujui RUU tentang Paten yang selanjutnya disahkan menjadi UU No. 6 Tahun 1989 oleh Presiden RI pada tanggal 1 November 1989. UU Paten 1989 mulai berlaku tanggal 1 Agustus 1991.
8. Lalu pada tanggal 28 Agustus 1992 Pemerintah RI mengesahkan UU No.19 Tahun 1992 tentang merek. Serta ditetapkan mulai berlaku sejak tanggal 1 April 1993. Jadi intinya UU ini menggantikan UU merk tahun 1961.
9. Pemerintah RI melakukan Revisi perangkat peraturan di bidang HaKI pada tahun 1997, yaitu UU Hak cipta 1987 jo. UU No. 6 tahun 1982, UU Paten 1989 dan UU Merek 1992.
10. Pada akhir tahun 2000, pemerintah RI mengesahkan tiga UU baru di bidang HaKI, sebagai berikut.
 - a. UU No. 30 tahun 2000 tentang Rahasia Dagang
 - b. UU No. 31 tahun 2000 tentang Desain Industri
 - c. UU No. 32 tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu.
11. Selanjutnya pemerintah Indonesia mengesahkan UU No. 14 Tahun 2001 tentang Paten, UU No. 15 tahun 2001 tentang Merek, kedua UU ini menggantikan UU yang lama di bidang terkait. Pada pengetahuan tahun 2002, disahkan UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang menggantikan UU yang lama dan berlaku efektif satu tahun sejak di undangkannya.
12. Lalu pada tahun 2000 pula disahkan UU No.29 tahun 2000 tentang Perlindungan Varietas Tanaman dan mulai berlaku efektif sejak tahun 2004.

Sejak perkembangan perundang-undangan yang mengatur tentang HaKI, maka dapat kita simpulkan bahwa perangkat peraturan perundang-undangan di bidang HaKI di Indonesia sampai saat ini sudah lengkap. Akan tetapi, masyarakat belum mengenal HaKI karena masih rendahnya tingkat pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang HaKI. Oleh karena itu, sangat perlu tingkat pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang HaKI perlu terus menerus ditingkatkan melalui berbagai kegiatan sosialisasi kepada masyarakat.

MENGASOSIASIKAN DAN MENKOMUNIKASIKAN

- Uraikan kembali informasi yang diperoleh tentang wirausaha dalam bidang bangunan di sekitarmu yang mampu menciptakan produk kreatif dan baru serta memiliki hak cipta. Lalu bagaimana cara memperoleh hak cipta dan hak patennya tersebut?
- Presentasikan kesimpulan tentang cara wirausaha dalam bidang bangunan yang sukses dalam menciptakan produk kreatif dan baru serta memiliki hak cipta tersebut, di depan kelas. Temanmu akan menanggapi dan kegiatan kalian dinilai gurumu!

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

RANGKUMAN

1. Hak cipta adalah hak dari pembuat ciptaan terhadap ciptaannya dan salinannya. Pembuat sebuah ciptaan memiliki hak penuh terhadap ciptaannya tersebut serta salinan dari ciptaannya tersebut.
2. Hak cipta diatur pada Undang-undang nomor 28 tahun 2014. Undang-undang tersebut memiliki 86 pasal.
3. Hak Paten dimuat di dalam Pasal 1 ayat 1 UU Nomor 14 Tahun 2001 tentang Hak Paten. Dalam UU tersebut, hak paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara kepada investor atau hasil invensi (temuan) di bidang teknologi, yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya.
4. Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual merupakan adalah sebuah unsur pelaksana Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Indonesia yang mempunyai tugas menyelenggarakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan di bidang kekayaan intelektual.
5. Masa perlindungan hak cipta adalah selama 50 tahun sejak tanggal pendaftaran atau berlaku selama hidup pencipta yang meninggal dunia peluang paling akhir dan berlangsung hingga 50 tahun sesudahnya.

UJI KOMPETENSI 3

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e pada jawaban yang benar!

1. Undang-undang di Indonesia yang memuat tentang HaKI adalah....
 - a. UU Nomor 19 Tahun 2002
 - b. UU Nomor 19 Tahun 2003
 - c. UU Nomor 19 Tahun 2006
 - d. UU Nomor 19 Tahun 2004
 - e. UU Nomor 19 Tahun 2005
2. Bagi seseorang yang dengan sengaja melakukan pelanggaran hak cipta maka diberikan hukuman penjara selama
 - a. 2,5 tahun
 - b. 5 tahun
 - c. 7 tahun
 - d. 10 tahun
 - e. 15 tahun
3. Berikut ini tidak termasuk dalam hak atas kekayaan intelektual adalah
 - a. Hak cipta
 - b. Hak paten
 - c. Hak dagang
 - d. Rahasia dagang
 - e. Desain produk kreatif
4. Seseorang yang dengan sengaja menjiplak hasil karya orang lain disebut
 - a. *Writer*
 - b. *Designer*
 - c. *Plagiater*
 - d. *Plagiator*
 - e. Pencipta

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

5. Denda maksimal yang dibayar oleh pelanggar hak cipta adalah
 - a. Rp. 5.000.000,00
 - b. Rp. 50.000.000,00
 - c. Rp. 100.000.000,00
 - d. Rp. 150.000.000,00
 - e. Rp. 500.000.000,00
6. Hak yang diberikan pemerintah kepada pencipta untuk memperbanyak hasil ciptaannya disebut....
 - a. Hak cipta
 - b. Hak intelektual
 - c. Hak royalty
 - d. Hak paten
 - e. Hak asasi
7. Cara kita menghargai hak cipta atas kekayaan intelektual adalah
 - a. Tidak membeli software illegal
 - b. Mengopi karya orang lain untuk dijual belikan kembali
 - c. Tidak prosedur pengopian yang telah ditentukan
 - d. Mengubah isi suatu program/software/ semua jenis karya orang lain
 - e. Membeli software illegal
8. Dirjen HaKI didirikan dan melaksanakan tugasnya sesuai dengan
 - a. Undang-Undang No. 19 Tahun 2001
 - b. Undang-Undang No. 20 Tahun 2002
 - c. Undang-Undang No. 19 Tahun 2002
 - d. Undang-Undang No. 20 Tahun 2001
 - e. Undang-Undang No. 20 Tahun 1945
9. Tujuan diadakannya hak kelayakan intelektual adalah
 - a. Supaya hasil karya seorang tidak dibajak
 - b. Supaya hasil karya seorang tidak ditiru
 - c. Supaya hasil karya seorang tidak dinikmati semua orang
 - d. Supaya inovasi dan kreativitas terus berkembang.
 - e. Supaya Negara mendapat keuntungan
10. Apa yang harus dikorbankan untuk mengembangkan kekayaan intelektual yang paling tepat adalah
 - a. Rumah, telepon
 - b. Buku, *handphone*
 - c. Tenaga, waktu, biaya
 - d. Anak, pekerjaan
 - e. Peralatan rumah tangga

B. Jawablah uraian di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Uraikan yang kamu ketahui tentang Hak Paten!
2. Jelaskan secara singkat pengertian dari Hak Cipta!
3. Bagaimanakah perbedaan antara Hak Paten dan Hak Cipta?
4. Apa yang mengakhiri lisensi Hak Paten?
5. Apa dasar hukum utama Hak Cipta?

TUGAS PROYEK PERORANGAN KELOMPOK

Kerjakan tugas berikut bersama kelompok anda!

1. Alat dan Bahan

- a. Seperangkat alat tulis
- b. Lembar Kerja

2. Prosedur Kerja

- a. Bentuklah kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang.
- b. Carilah macam-macam karya hak atas kekayaan intelektual di bidang produk kreatif bangunan di Indonesia.
- c. Diskusikan mengenai apa saja keuntungan dari adanya hak atas kekayaan intelektual ini.
- d. Tuliskan hasil diskusi kelompok anda dalam sebuah lembar kerja
- e. Presentasikan di depan kelas.

BAB 4 DESAIN PRODUK BARANG/JASA

KOMPETENSI INTI

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Konstruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan pada tingkat teknis, spesifik, detail dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Konstruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

abstrak terkait dengan pengembangan yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri.

KOMPETENSI DASAR

3.5 Menganalisis Konsep desain/*prototype* dan kemasan produk barang/jasa

4.5 Membuat desain/*prototype* dan kemasan produk barang/jasa

APERSEPSI

Di dalam dunia wirausaha produk kreatif bangunan, sebelum dijual dalam jumlah banyak pada para konsumen atau pembeli, maka dibuat desain atau *prototype-nya* dahulu. Tujuan supaya para pembeli yang akan memakainya dalam pembuatan bangunan bisa memilih desain *prototype-nya* yang diinginkan. Jadi langkah selanjutnya setelah dilakukan analisis dan peluang dan menentukan jenis usaha, yaitu membuat *prototype* produk kreatif bangunan. Proses *prototyping* ini penting mengingat ke depannya perkembangan usaha akan makin wirausahawan akan mengetahui sejauh mana tertarik pada desain/*prototype* dan produk kreatif yang dibuat. Selanjutnya, untuk lebih memahami mengenai desain/*prototype* produk barang/jasa pelajirlah bab berikut ini!

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

MENGAMATI

Amatilah mengenai selera konsumen atau pembeli terhadap Desain/*prototype* produk kreatif bangunan yang kekinian. Untuk mendukung pengamatanmu pelajailah buku teks maupun sumber yang relevan!

AYO PAHAMI

A. Konsep dalam *Prototype*

Prototype adalah contoh yang mewakili sebuah model suatu produk. *Prototype* berfungsi sebagai alat uji suatu konsep atau proses suatu produk sebelum produk kreatif tersebut dibuat dan diperbanyak dan kirim pada konsumen, yaitu sedang membuat bangunan. *Prototype* biasanya digunakan sebagai alat evaluasi atas desain baru yang dibuat oleh suatu usaha produk kreatif bangunan. Nantinya, *Prototype* tersebut akan dianalisis secara sistematis. *Prototype* adalah penyajian data berbasis praktik, bukan teori, bisa juga berwujud potongan desain sebuah karya produk kreatif. *Prototype* pengejawantahan suatu teori. Dalam sebuah usaha produk kreatif bangunan, perancangan *Prototype* merupakan langkah yang terdapat di antara formalisasi dan evaluasi sebuah ide.

Kata "*Prototype*" berasal dari bahasa Yunani yang berarti "Bentuk primitif". Kata tersebut merupakan bentuk netral dari kata Yunani yang berarti "asli, primitif".

1. *Prototype* dapat digunakan dalam Usaha Produk Kreatif Bangunan

Berikut ini keuntungan-keuntungan dalam menerapkan *Prototype* pengujian daya tahan bentuk usaha produk kreatif bangunan.

a. *Prototype* dapat digunakan sebagai alat uji dan penyempurnaan suatu desain produk kreatif bangunan

Ide-ide kita akan bekerja dengan sempurna di dalam semua aspek perencanaan. Namun, ketika kita mulai mewujudkannya secara fisik, kita akan menemukan kekurangan dalam bentuk produk yang kita buat. Itulah sebabnya *Prototype* dapat digunakan untuk menguji fungsionalitas ide kita. Kita tidak akan pernah tahu apa yang salah dengan ide yang kita ciptakan sampai kita mengeksekusinya menjadi bentuk yang nyata.

b.

c. *Prototype* berfungsi untuk menguji performa Produk Kreatif Bangunan

Prototype berfungsi untuk menguji performa berbagai bentuk perencanaan. Misalnya, kita mungkin membuat gypsum dengan cetakan atau membuat lostek. Dari situ kita lihat apakah hasilnya cukup kuat dan berestetika tinggi. Jika performa bagus, tentu konsumen akan menyukai dan membelinya.

d. *Prototype* merupakan alat bantu deskripsi sebuah produk

Dengan adanya *Prototype*, kita akan lebih mudah dapat mendeskripsikan bentuk produk kita. Contohnya, dengan *Prototype* kita akan mengetahui berbagai macam jenis dan motif dan produk kreatif yang dibuat.

e. *Prototype* dapat membuat orang lain menganggap serius bisnis kita

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Ketika akan berbisnis produk kreatif bangunan dengan memiliki banyak desain/ *Prototype* produk maka membuat bisnis kita terkesan sangat serius dan pihak pembeli sangat antusias dalam bermitra dengan kita. Akibatnya, kita akan dipandang sebagai wirausaha produk kreatif bangunan yang professional yang memiliki tujuan nyata, bukan hanya seorang penemu dengan ide potensial.

2. Rancangan Tahap Pembuatan Prototype dalam Produk Kreatif Bangunan

Prototype merupakan hasil dari pengembangan sebuah *Prototype*. Untuk membuat *Prototyping* ini, sebagai tahap awal harus membuat desain-desain yang kemudian dipilih yang kemudian dipilih dan ditetapkan menjadi suatu desain untuk dibuat *Prototypingnya*. Proses pembuatan desain ini sangat penting dalam proses *Prototype*. Proses desain ini dikategorikan ke dalam beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Tahap mengumpulkan ide

Tahap mengumpulkan ide biasanya dilakukan dengan teknik *brainstorming*, yaitu teknik melakukan diskusi dan diambil kesimpulan terbaik untuk menetapkan sebuah konsep dan motif produk kreatif yang kita inginkan dan akan disukai pembeli, khususnya yang sedang akan membuat bangunan.

b. Tahap Perumusan Aspek-Aspek Fisik dalam Usaha Produk Kreatif Bangunan

Tahap perumusan aspek-aspek fisik, seperti bahan yang dipakai pemilihan tempat dalam mencetak, aspek cuaca untuk mengeringkan cetakan dan lain sebagainya.

c. Tahap pendesainan

Pada tahap ini sebuah desain produk kreatif yang akan dibuat. Setelah selesai mendesain maka dibuat desain cetakan dan kemudian cetakan yang nyata untuk membuat produk kreatif tersebut.

Konsep desain ini berawal dari suatu pengumpulan gagasan dalam proses *brainstorming*. Dalam proses ini, semua ide desain ditampung dan harus dilengkapi dengan rumusan persyaratan keinginan konsumen, derajat kelayakan badan usaha, dan spesifikasi produk kreatif yang diinginkan oleh konsumen.

Setelah dipilih dari beberapa gagasan yang muncul, maka selanjutnya akan dibuat rancangan fisiknya. Adapun rancangan fisik ini merupakan proses pembuatan desain awal. Dalam tahap pendesainan awal ini, dijelaskan mengenai konsep rancangan *Prototype* produk kreatifnya, aspek-aspek fisiknya, serta rancangan produk kreatif bangunan yang dipilih.

Apabila rancangan-rancangan tersebut telah memenuhi persyaratan-persyaratan yang telah ditetapkan dan memenuhi spesifikasi dan kelayakan, maka akan dihasilkan sebuah desain akhir. Setelah itu, akan memasuki fase aplikasi. Pada fase aplikasi ini, dilakukan pemeriksaan kelengkapan alat-alat produksi yang tersedia atau dimiliki oleh seorang wirausaha di bidang produk kreatif bangunan. Selanjutnya, perlu dilakukan penelitian apakah tenaga kerja yang sudah dapat melakukan pengerjaan produk kreatif bangunan tersebut berdasarkan desain yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, akan melangkah pada tahap uji coba dengan melakukan pengujian penjualan pada masyarakat/pasar yang kemudian tanggapan dari pasar tersebut akan dibuat evaluasinya.

3. Konsep Desain Pengemasan sebagai Bentuk Marketing

Pengemasan usaha produk kreatif bangunan pada dasarnya menjadi media marketing bagi suatu usaha yang bergerak di bidang pembuatan produk kreatif kebutuhan dunia bangunan tersebut. Pengemasan merupakan komponen paling penting untuk lebih membuat suatu badan usaha menjadi menarik dan tentu saja dapat menggaet calon konsumen. Sebagai contoh, dalam usaha produk kreatif bangunan di sini kita dapat membuat kemasan konsep layanan oleh pegawai atau karyawan yang ramah, santun dan mampu menjual produk dengan baik kepada pembeli.

4. Batasan-Batasan dalam Membuat *Prototype* Produk Kreatif Bangunan

Para ahli dan spesialis pembuat *Prototype* produk kreatif bangunan berusaha memahami keterbatasan *Prototype* dalam menyimulasikan karakteristik desain suatu produk kreatif tersebut. Penting untuk dipahami bahwa sesuai dengan definisinya, *Prototype* akan menjadi representasi komponen dalam suatu produk akhir, termasuk dalam hal ini produk yang bersifat jasa pengiriman serta pemasangannya. Karena perbedaan dalam aspek fisik, proses dan kesesuaian desain, maka pasti terdapat kemungkinan kegagalan sebuah protipe dalam menunjukkan performa seperti yang diharapkan oleh pembuatnya. Namun, terdapat pula kasus-kasus yang menyatakan bahwa sebuah *Prototype* memiliki performa lebih unggul daripada produk akhir karena *Prototype* sendiri sering kali mengungguli produk akhir.

Secara umum, dapat diperkirakan bahwa biaya produksi *Prototype* akan lebih besar daripada biaya produk akhir karena adanya inefisiensi sumber daya dan proses. *Prototype* juga digunakan untuk merevisi desain untuk mengurangi biaya melalui jalan optimasi dan penyempurnaan.

Pengujian *Prototype* juga dapat digunakan untuk mengurangi risiko apabila suatu produk akhir tidak bekerja sesuai dengan yang diharapkan. Namun *Prototype* tetap saja tidak dapat mampu mengurangi segala risiko. Terdapat keterbatasan atas kemampuan *Prototype* agar sesuai dengan kinerja produk akhir. Untuk itu, setelah melakukan pengujian dengan *Prototype*, para pihak yang terlibat dalam pembuatan usaha produk kreatif bangunan akan saling berdiskusi untuk membahas tata cara mengakali keterbatasan yang mungkin muncul dalam badan usaha yang mereka buat.

Membangun suatu desain produk kreatif bangunan secara penuh sering kali menelan biaya yang besar dan memakan banyak waktu, terutama bila pembuatan desain penuh tersebut diulang beberapa kali untuk mencari tahu apa masalahnya dan cara mengatasinya. Sebagai alternative, pembuatan *Prototype* secara cepat atau teknik pengembangan aplikasi secara cepat akan digunakan dalam pembuatan *Prototype* untuk pengujian awal suatu produk. Komponen yang diujikan pun biasanya hanya sebagian dari komponen produk pada tahap akhir. Dengan menggunakan teknik tersebut, seorang wirausaha, khususnya dalam bidang produk kreatif bangunan, dapat menguji komponen-komponen desain secara cepat dan murah sebelum melakukan pengujian pada desain secara penuh.

INFO

Seorang perancang atau orang yang mendesain sesuatu disebut desainer, namun desainer lebih dekatnya dengan professional yang bekerja di lingkup desain yang bekerja untuk merancang sesuatu yang menggabungkan atau beresplorasi dalam hal estetika dan teknologi. Desainer menjadi kata depan untuk menspesifikasi bentuk pekerjaan apa yang secara professional digarapnya.

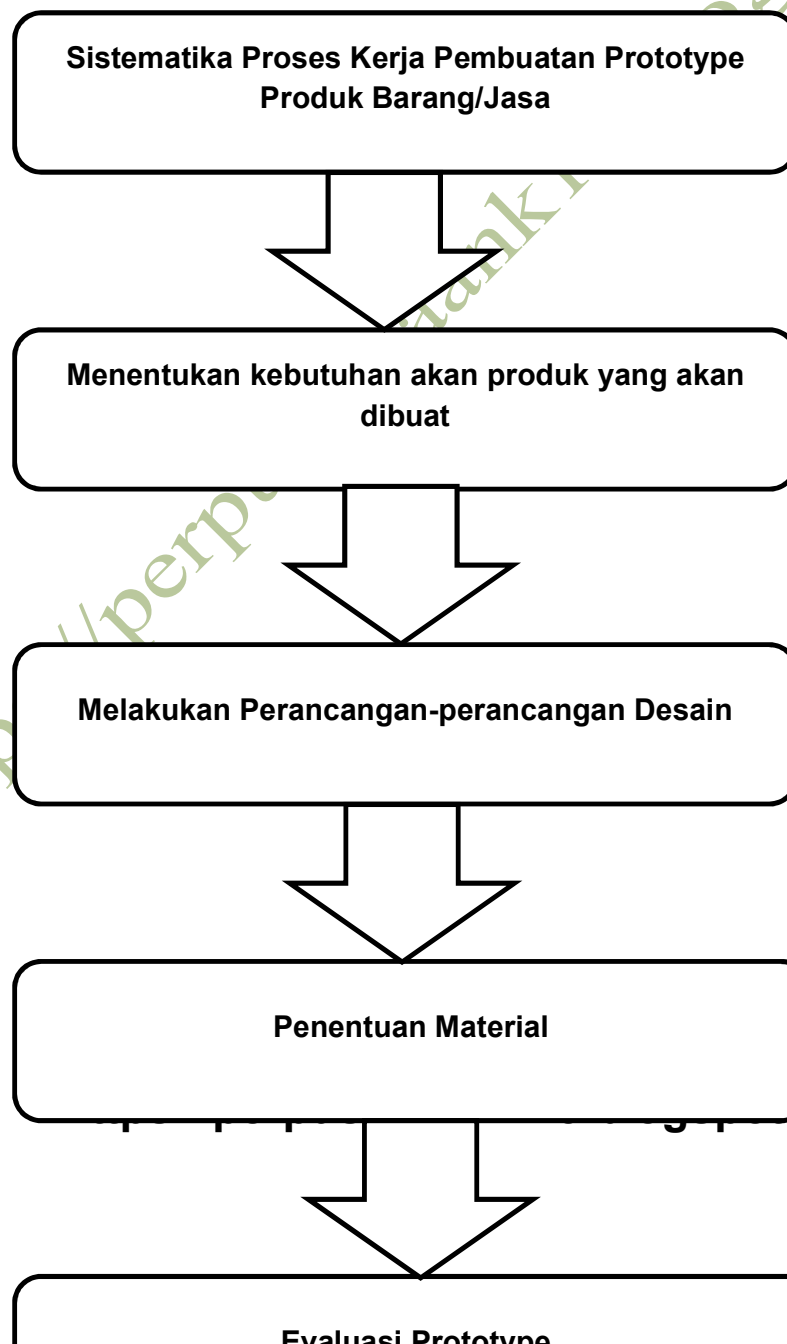
Sumber : <http://asyraafahmadi.com/2010/06/07/pengertian-desain/>

MENANYA

Masing-masing siswa membuat beberapa pertanyaan tentang selera konsumen atau pembeli terhadap desain/*prototype* produk kreatif bangunan yang kekinian, serta cara membuat desain/*prototype* produk kreatif bangunan tersebut. Bagi siswa yang kurang dimengerti kemudian saling tukar dengan teman sebangku. Mintalah mereka untuk menjawabnya. Apabila mengalami kesulitan bertanyalah pada guru!

B. Proses Kerja Pembuatan Prototype produk kreatif bangunan

Perhatikan bagian berikut ini!



Berdasarkan bagan di atas, terdapat sistematika proses kerja dalam membuat *Prototype* suatu produk kreatif bangunan. Berikut ini merupakan sistematika proses kerja produk kreatif bangunan tersebut.

a. Menentukan kebutuhan akan produk yang akan dibuat

Di dalam menentukan produk kreatif bangunan yang akan dibuat ini, maka harus dilakukan identifikasi dan penelitian pasar mengenai produk kreatif bangunan apa yang disenangi oleh konsumen, terutama untuk kebutuhan-kebutuhan konsumen itu sendiri dalam bidang rancang bangun. Setelah dilakukan penelitian dan analisis-analisis mengenai apa produk kreatif bangunan yang dibutuhkan oleh konsumen selanjutnya disimpulkan akan membuat produk apa. Misalnya dalam hal ini, akan membuat produk kreatif bangunan berupa pilar, lostor, gypsum, bata ringan, dempal, dan masih banyak lainnya yang sangat dibutuhkan masyarakat dan pihak pembuat bangunan.

b. Melakukan Perancangan-perancangan Desain

Setelah dilakukan penetapan produk kreatif bangunan yang akan dibuat, maka proses selanjutnya dilakukan perancangan-perancangan produk dalam bentuk desain yang menjadi dasar pembuatan *prototype*. Dalam tahap perancangan desain *prototype* produk ini harus memperhatikan beberapa aspek sebagai berikut.

1) Mengenali Pasar Sasaran Dari Produk Tersebut dan Juga Selera Pasar

Pasar sasaran yang berbeda memiliki selera dan daya beli yang berbeda pula. Pemahaman akan pasar sasaran akan mendukung proses pencarian ide dan penetapan harga jual. Pencarian data melalui referensi, kuisisioner, pengamatan dan wawancara dapat dilakukan kepada pasar sasaran yang dituju untuk mengetahui selera dan daya beli pasar tersebut. Pasar sasaran yang beragam memiliki selera sangat beragam pula. Selera pasar yang beragam, membuka banyak peluang untuk beragam, membuka banyak peluang untuk beragam jenis produk kreatif bangunan yang memiliki keunikan. Selera pasar termasuk di dalamnya . gaya desain kreatif bangunan di antardanya gaya etnik, gaya modern, gaya klasik dan masih banyak lainnya. Gaya desain dapat selalu berkembang dengan munculnya gaya-gaya baru.

2) Melakukan eksplorasi terhadap bahan-bahan yang akan digunakan

Eksplorasi terhadap bahan-bahan yang akan digunakan penting mengingat bahan-bahan tersebut merupakan penyusun utama. Ketersediaan bahan baku merupakan aspek yang harus diperhatikan.

c. Menentukan Material Produk

Dalam menggunakan material produk dapat dilakukan dengan melakukan eksplorasi berbagai kemungkinan keindahan dan keunikan yang dihasilkan oleh bahan-bahan penyusun produk tersebut.

Eksplorasi material dilakukan dengan membuat beberapa percobaan teknik pengolahan pada suatu material. Makin banyak percobaan yang dilakukan, akan makin banyak pula kemungkinan keindahan dan keunikan yang diperoleh.

d. Melakukan Evaluasi

Melakukan evaluasi *prototype* produk kreatif bangunan sangat penting dilakukan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan dari produk yang telah dibuat desainnya tersebut. Evaluasi ini dilakukan secara berkala sehingga dapat menghasilkan produk kreatif bangunan yang berkualitas dan disukai oleh konsumen.

MENGEKSPLORASI

Buatlah sebuah kelompok kemudian kumpulkan data informasi tentang selera konsumen atau pembeli terhadap desain/*prototype* produk kreatif bangunan yang kekinian, serta cara membuat desain/*prototype* produk kreatif bangunan!

C. Desain/Prototype Produk Kreatif Bangunan

Sekarang kita akan membahas tentang desain/*prototype* produk kreatif bangunan, dengan mempelajarinya anda akan makin berpengalaman dalam wirausaha bidang produk kreatif bangunan tersebut. Perlu anda pahami bahwa di dalam membuat desain/*prototype* produk kreatif bangunan harus didasari estetika dan membuatnya dengan penuh ketelitian serta kejelian. Berikut ini disajikan beberapa desain/*prototype* produk kreatif bangunan.

1. Desain/Prototype Gypsum

Gypsum yang dipakai untuk bangunan desain/*prototype*-nya banyak sekali macamnya. Para wirausaha produk kreatif bangunan yang menekuni pembuatan gypsum serta jasa pemasangannya bisa membuat berbagai macam motif. Gypsum sendiri yang biasa dipakai untuk plafon ruangan terbagi menjadi lis dan panel gypsum. Berikut ini disajikan beberapa contoh desain lis dan panel gypsum.

a. Macam-macam Desain Lis Profil Gypsum

Beriku ini disajikan beberapa gambar desain/*prototype* lis profil gypsum.

b. Macam-macam Desain Panel Gypsum

Beriku ini disajikan beberapa gambar desain/*prototype* Panel gypsum.

2. Desain/Prototype Pilar dan Dumpal Bangunan

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

Pilar bangunan dipakai khususnya untuk tiang penyangga bangunan, umumnya untuk rumah dipasang di teras. Pilar itu desain/*prototype*nya banyak macamnya sebagai berikut.

- a. Tipe round plain
- b. Tipe round flute
- c. Tipe round no taper
- d. Tipe square flute
- e. Tipe square recessed
- f. Tipe plain square
- g. Tipe craftsman dan masih banyak lainnya.

Bentuk desain/*prototype* dumpal sebagai pasangan dari pilar bersusun, terdapat banyak macamnya, ada yang bermotif berikut ini.

- a. Motif teratai
- b. Motif berlian
- c. Motif dumpal kayu
- d. Motif dumpal batu
- e. Motif burung
- f. Motif mawar alur
- g. Motif tahu wajik
- h. Motif batu tumpuk
- i. Motif wajik

Untuk gambar jenis desain/*prototype* dumpal di atas bisa ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

3. Desain/Prototype Bata Ringan

Bata ringan saat ini sedang ngetrend dan disukai masyarakat dalam membuat bangunan. Bagi pihak wirausaha produk kreatif bangunan hendaknya juga bisa membuat desain/*prototype*nya sebagai sampel atau contoh. Jika pemesanan menyukai dan membelinya akan dibuat dalam jumlah banyak. Di mana desain/*prototype*-nya dari bata ringan bisa ditunjukkan gambar berikut ini.

4. Desain/Prototype Loster atau Angin-Angin

Desain/*Prototype* Loster ini ada banyak ragam jenisnya, ditunjukkannya pada gambar berikut ini.

MENGASOSIASIKAN DAN MENKOMUNIKASIKAN

- Uraikan kembali informasi yang diperoleh tentang aneka jenis desain/*prototype* bangunan!
- Presentasikan kesimpulan tentang selera konsumen atau pembeli terhadap desain/*prototype* produk kreatif bangunan, di depan kelas. Temanmu akan menanggapi dan kegiatan kalian dinilai gurumu!

RANGKUMAN

1. Berikut manfaat dari pembuatan *prototype* dalam membuat produk kreatif bangunan.
 - a. *Prototype* dapat digunakan sebagai alat uji dan penyempurnaan suatu desain produk kreatif bangunan.
 - b. *Prototype* berfungsi untuk menguji performa berbagai bentuk perencanaan.
 - c. *Prototype* merupakan alat bantu deskripsi sebuah produk
 - d. *Prototype* dapat membuat orang lain menganggap serius bisnis kita
2. Berikut adalah tahap-tahap dari pembuatannya *Prototype*.
 - a. Tahap mengumpulkan ide
 - b. Tahap perumusan aspek-aspek fisik
 - c. Tahap pendesainan bentuk produk kreatif bangunan
3. Dalam menentukan produk kreatif bangunan yang akan dibuat ini maka harus dilakukan identifikasi dan penelitian pasar mengenai produk apa yang disenangi oleh konsumen khususnya dalam hal rancang dan pembuatan bangunan.
4. Orang yang ahli membuat rancangan desain/*prototype* produk kreatif bangunan disebut dengan desainer produk bangunan.

UJI KOMPETENSI 4

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar berikut ini!

Gambar di atas adalah desain/*prototype* dumpal, yaitu motif

- a. Teratai
 - b. Hantu
 - c. Burung
 - d. Wajik
 - e. Berlian
2. Bentuk awal (contoh) atau standar ukuran dari sebuah entitas disebut
 - a. *Prototyping*
 - b. Model
 - c. Desain

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

- d. Skala analisis
- e. Objek
- 3. Dalam bidang desain produk kreatif bangunan, sebuah *prototype* dibuat
 - a. Sebelum dikembangkan
 - b. Setelah dikembangkan
 - c. Setelah produk dibuat
 - d. Sebelum dibuat konsep
 - e. Setelah dilakukan analisis
- 4. Berikut merupakan bentuk analisis yang tepat mengenai *prototyping* yaitu....
 - a. Sebuah *prototype* dibuat sebelum dikembangkan atau justru dibuat khusus untuk pengembangan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya atau sebelum diproduksi secara masal.
 - b. Merupakan alat yang memberikan ide bagi pembuat maupun pemakai potensial tentang cara sistem berfungsi dalam bentuk lengkapnya, dan proses untuk menghasilkan sebuah *prototype* disebut prototyping
 - c. Memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan sehingga pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat.
 - d. Salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan.
 - e. Dalam desain pendahuluan fisik produk dan rancangan pengerjaan produk
- 5. Perhatikan gambar berikut ini!

Pada gambar di atas adalah desain/*prototype* loster/roster atau angin-angin tipe

- a. A.1(30 cm x 11 cm)
- b. B 2 (20 cm x 20 cm)
- c. C 2 (20 cm x 20 cm)
- d. D 2 (30 cm x 30 cm)
- e. E 3 (30 cm x 30 cm)
- 6. Perhatikan gambar berikut ini!

Gambar di atas menunjukkan desain/*prototype* pilar bangunan tipe

- a. Tipe round flute
- b. Tipe round plain
- c. Tipe round no taper
- d. Tipe round flute
- e. Tipe craftsman
- 7. Orang yang ahli membuat desain/*prototype* produk kreatif bangunan disebut
 - a. Prototyping
 - b. Model
 - c. Desain
 - d. Desainer
 - e. Arsitek
- 8. Dalam proses Prototyping, proses kegiatan pendesainan dapat dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu....
 - a. Tahap umum, tahap khusus, dan tahap aplikasi

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

- b. Tahap pengumpulan ide untuk membuat naskah desain, tahapan perumusan desain fisik produk, dan tahapan pendesainan proses produksi
 - c. Tahap umum, tahap aplikasi, dan tahap aplikasi
 - d. Tahap ide desain, tahap aplikasi desain, tahap umum
 - e. Tahap ide desain, tahap umum, dan tahap fisik
9. Desain fisik produk kreatif bangunan diawali oleh
- a. Langkah awal pembuatan desain awal
 - b. Langkah awal pembuatan desain akhir
 - c. Konsep desain
 - d. Konsep utama
 - e. Konsep khusus
10. Dalam desain pendahuluan produk kreatif bangunan, dikemukakan mengenai
- a. Rancangan *prototype* produk
 - b. Rancangan hasil
 - c. Rancangan desain
 - d. Rancangan umum
 - e. Rancangan khusus

B. Jawablah uraian di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Apakah yang dimaksud dengan *prototyping*?
2. Terangkan yang dimaksud *prototype*!
3. Tuliskan manfaat *prototyping*!
4. Tuliskan 3 tahap proses pendesainan produk kreatif bangunan!
5. Bagaimana pembuatan desain fisik produk kreatif bangunan?

TUGAS PROYEK PERORANGAN/KELOMPOK

Kerjakan tugas berikut bersama kelompok Anda!

A. Alat dan Bahan

1. Bolpoin
2. Kertas kerja
3. Perangkat alat tulis lainnya

B. Langkah kerja

1. Buatlah kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang.
2. Gambarlah sebuah *prototyping* produk kreatif bangunan sesuai inspirasi dan idemu sendiri, bisa itu gambar sketsa pilar bangunan, gypsum, loster dan lainnya.
3. Gambarkan hasil desainmu pada kolom berikut ini!

Nama pembuat desain/*prototype* =

Jenis desain =

Nama desain =

Hasil desain/*prototype* =

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>



<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

ULANGAN AKHIR SEMESTER 1

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e pada jawaban yang benar!

1. Wirausaha yang mampu bekerja mencapai semua sasaran yang diinginkan maka hal ini berarti wirausaha yang mampu bekerja secara
 - a. Hemat
 - b. Tepat
 - c. Berhasil
 - d. Aman
 - e. Cepat
2. Kerja ikhlas seorang wirausaha ditunjukkan dengan perilaku bekerja yang dilandasi oleh....
 - a. Pujian dan pimpinan
 - b. Hati yang tulus
 - c. Persaingan dalam bisnis
 - d. Upah yang tinggi
 - e. Adanya jaminan atau asuransi
3. Syarat mutlak yang dipenuhi bagi seorang wirausaha, yaitu
 - a. Bersedia bekerja keras dan bertanggung jawab atas pekerjaannya sendiri
 - b. Modal yang sangat besar
 - c. Berani menghadapi risiko yang terjadi
 - d. Pendidikan formal yang tinggi dan sesuai
 - e. Keterampilan dan kepandaian yang luar biasa
4. Orisinalitas merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan suatu usaha yang artinya
 - a. Keaslian dalam berkarya
 - b. Sebagian meniru hasil karya orang lain
 - c. Menciptakan suatu karya yang spektakuler
 - d. Memodifikasi suatu karya
 - e. Banyak meniru karya orang lain
5. Berikut hal-hal yang menentukan keberhasilan seorang wirausaha yang berhubungan dengan informasi dalam bisnisnya, kecuali ...
 - a. Sistem nilai para wirausahawan
 - b. Pengalaman wirausahawan dalam bisnis
 - c. Perilaku produsen
 - d. Kekuatan dan kelemahan bisnis
 - e. Harapan masa depan bisnis
6. Berikut jasa dari seorang wirausahawan yang sukses, kecuali
 - a. Ikut mengurangi pengangguran
 - b. Ikut memajukan ekonomi bangsa dan negara
 - c. Ikut mengatasi kegagalan sosial
 - d. Meningkatkan taraf hidup masyarakat

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

- e. Meningkatkan subsidi pemerintah
- 7. Hak cipta terdiri atas dua hak, yaitu
 - a. Hak ekonomi dan hak memperbanyak
 - b. Hak moral dan hak menerjemahkan
 - c. Hak ekonomi dan hak menerjemahkan
 - d. Hak moral dan hak ekonomi
 - e. Hak umum dan hak khusus
- 8. Berikut merupakan hak cipta yang dapat dipindahtangankan ke pihak lain yang dapat juga memindahkannya ke pihak lain lagi, yaitu
 - a. Hak ekonomi
 - b. Hak duplikasi
 - c. Hak moral
 - d. Hak menerjemahkan
 - e. Hak umum
- 9. Hak moral terdiri atas sebagai berikut, kecuali
 - a. Paternity right
 - b. Internity right
 - c. Public right
 - d. Privacy right
 - e. Patern rights
- 10. Hak cipta pertama kali mendapat perlindungan internasional pada tanggal ...
 - a. 9 Desember 1886
 - b. 6 Desember 1889
 - c. 8 Desember 1889
 - d. 9 Desember 1886
 - e. 9 Desember 1889
- 11. Perhatikan gambar berikut ini!

Gambar di atas adalah salah satu jenis produk kreatif bangunan, yaitu

- a. Pilar
 - b. Gypsum
 - c. Loster
 - d. Ukiran batu alam
 - e. Bata merah
12. Pasal yang menyatakan bahwa pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengendaraan atau penyebaran suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun, termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar atau dilihat orang lain ialah ...
- a. Pasal 5 angka 1 UU Hak cipta
 - b. Pasal 1 angka 3 UU Hak cipta
 - c. Pasal 1 angka 5 UU Hak cipta
 - d. Pasal 3 angka 5 UU Hak cipta
 - e. Pasal 3 angka 6 UU hak cipta
13. Kebijakan penegak hukum hak cipta diarahkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga memiliki kemampuan serta keterampilan yang meliputi, *kecuali*

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

- a. Pengembangan profesionalisme di bidang penguasaan pengetahuan teknis dan manajerial
 - b. Meningkatkan integritas kepribadian
 - c. Memupuk sikap/kader disiplin aparatur
 - d. Membangun sarana umum
14. Berdasarkan kajian dan analisis, dari segi ketentuan hukum hak cipta, masih disadari adanya perbedaan penafsiran terutama terkait dengan ketentuan pasal
- a. 63
 - b. 72
 - c. 73
 - d. 71
 - e. 72
15. Menurut Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, cakupan hak cipta meliputi
- a. Perlindungan terhadap database
 - b. Pengaturan tentang penggunaan sarana informasi teknologi
 - c. Pencantuman hak informasi manajemen elektronika dan sarana control
 - d. Pencantuman hak khusus
 - e. Pencantuman hak khusus
16. Sebagai seorang wirausaha, seseorang harus memiliki kepekaan dalam mengamati perubahan situasi dan kondisi lingkungan bisnisnya. Situasi dan kondisi yang selalu berubah dalam masyarakat bagi seorang wirausaha merupakan
- a. Peluang usaha
 - b. Ancaman usaha
 - c. Kelemahan usaha
 - d. Strategi usaha
 - e. Kekuatan usaha
17. Sumber informasi yang dibutuhkan untuk memperoleh berbagai informasi yang relevan dengan jenis atau bidang usaha yang sedang atau akan dibangun berikut yang bukan merupakan sumber informasi peluang usaha adalah
- a. Distributor
 - b. Konsumen
 - c. Pesaing bisnis
 - d. Pemerintah
 - e. Paranormal
18. Bagi seorang wirausaha, faktor utama yang mendorong untuk mengambil peluang usaha adalah
- a. Prestise
 - b. Keuntungan laba/rugi
 - c. Modal
 - d. Pelayanan
 - e. Tenaga kerja
19. Strategi pemanfaatan peluang usaha dengan penggabungan usaha yang mempunyai keterkaitan usaha yang saling membutuhkan secara kotinue disebut
- a. Strategi horizontal

- b. Strategi integrasi vertikal
 - c. Strategi bisnis baru
 - d. Strategi kapasitas
 - e. Strategi produksi
20. Dalam menangkap peluang usaha, seorang wirausahawan harus memiliki strategi yang tepat. Strategi menangkap peluang usaha dengan cara membuka usaha baru yang tidak ada kaitannya dengan usaha yang sudah ada sebelumnya disebut ...
- a. Menambah kapasitas
 - b. Integrasi vertikal
 - c. Kapasitas produksi
 - d. Memasuki bisnis baru
 - e. Peluang usaha

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Seorang wirausaha yang akan membuka usaha baru selalu membutuhkan informasi tentang pasar karena tujuan dari pemasaran adalah untuk memenuhi permintaan pelanggan. Hal ini disebut ...
2. Hak cipta diatur pada undang-undang Nomor
3. Hak dari pembuat sebuah ciptaan memiliki hak penuh terhadap ciptaannya dan salinannya. Pembuat sebuah ciptaan memiliki hak penuh terhadap ciptaannya tersebut serta salinan dari ciptaannya tersebut disebut
4. Hak paten dimulai di dalam Pasal 1 ayat 1 Nomor 14 Tahun 2001 tentang ...
5. Teknis sebelum peluang usaha baru diimplementasikan, dilihat dari aspek teknis perlu dilakukan analisis. Dalam melaksanakan analisis kelayakan teknis, perlu diperhatikan berbagai macam teknis pembuatan produk barang atau jasa dinamakan ...

C. Jawablah uraian di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Tuliskan urutan yang benar tentang tahapan mengenai peluang usaha!
2. Uraikan cara memulai suatu usaha baru yang bergerak dalam produk kreatif bangunan!
3. Tuliskan jenis desain/prototipe pilar bangunan yang Anda tahu!
4. Apakah kegunaan analisis SWOT?
5. Terangkan mengenai analisis kelayakan finansial!

BAB 5 PROSES KERJA PEMBUATAN PROTOTYPE PRODUK BARANG/JASA

KOMPETENSI INTI

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Kontruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan pada tingkat teknis, spesifik, detail dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Kontruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan

pengembangan yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri.

KOMPETENSI DASAR

3.5 Menganalisis proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa

4.5 Membuat alur dan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa

APERSEPSI

Dalam berwirausaha produk kreatif bangunan perlu dibuat sebuah prototype, sebagai contoh produk yang akan dijual. Pada dasarnya, pembuatan prototype merupakan kegiatan yang membutuhkan waktu dan langkah-langkah tertentu. Mengingat pentingnya peran prototype dalam suatu wirausaha produk kreatif bangun, maka di dalam pembuatan prototype harus dilakukan melalui alur dan proses kerja secara teliti dan rinci. Proses pembuatan prototype produk kreatif bangunan ini hendaknya dibuat dengan alur yang tepat dan model yang sama akan diproduksi massal nantinya, atau dengan kata lain prototype ini sebagai sampel produk keseluruhan. Selanjutnya, untuk lebih memahami alur dan proses kerja pembuatan prototype produk kreatif bangunan, pelajarilah bab berikut ini!

MENGAMATI

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Amatilah wirausaha produk kreatif bangunan di sekitarmu, lalu amatilah mengenai alur dan proses kerja pembuatan prototipenya. Untuk mendukung pengamatanmu pelajaryliah buku teks maupun sumber lain yang relevan!

AYO PAHAM!

A. Proses Kerja Pembuatan Prototype

Pembuatan prototype disebut dengan prototyping. Tujuan dari prototyping adalah sebagai penguji daya tahan bentuk produk dan usaha yang ingin kita buat. Inovasi bertahap adalah keadaan di mana suatu badan usaha tidak bisa dibuat dalam bentuk prototype. Inovasi bertahap biasanya menyesuaikan keadaan dunia nyata. Dengan adanya kegiatan prototyping, para wirausaha, khususnya bidang produk kreatif bangunan akan mengetahui keunggulan dan kelemahan produk dan usaha yang dibuat.

1. Kegiatan Prototyping sebagai Artefak dalam Pembuatan Desain

Prototype dapat dianggap sebagai bentuk artefak, baik dalam tingkatan berdiri sendiri atau menjadi bagian dalam sebuah desain. Bila dilihat sebagai artefak, prototype mengandung karakteristik : mendukung kreativitas, membantu pengembang untuk menangkap dan menghasilkan ide, memfasilitasi pengembang dan memberikan informasi yang relevan tentang penggunaan prototype. Prototype dapat mendorong terjadinya komunikasi dan membantu para wirausaha dengan konsumen dalam berinteraksi untuk menyempurnakan produk yang dibuat.

Kita bisa menganalisis kegiatan prototyping berdasarkan empat dimensi sebagai berikut.

a. Dimensi Representasi

Dimensi Representasi berarti menggambarkan bentuk prototype, misalnya potongan lis dan panel gypsum, potongan dempul, dan lainnya.

b. Dimensi Presisi

Dimensi Presisi menggambarkan tingkat ketelitian prototype yang akan dievaluasi; Dalam dimensi tersebut, bentuknya kasar atau halus.

c. Dimensi Interaktif

Dimensi Interaktif menggambarkan sejauh mana hubungan antara konsumen dengan prototype yang dibuat oleh seorang wirausaha. Misalnya, apakah pihak pembeli menyukai layanan dan produk kreatif yang ditawarkan.

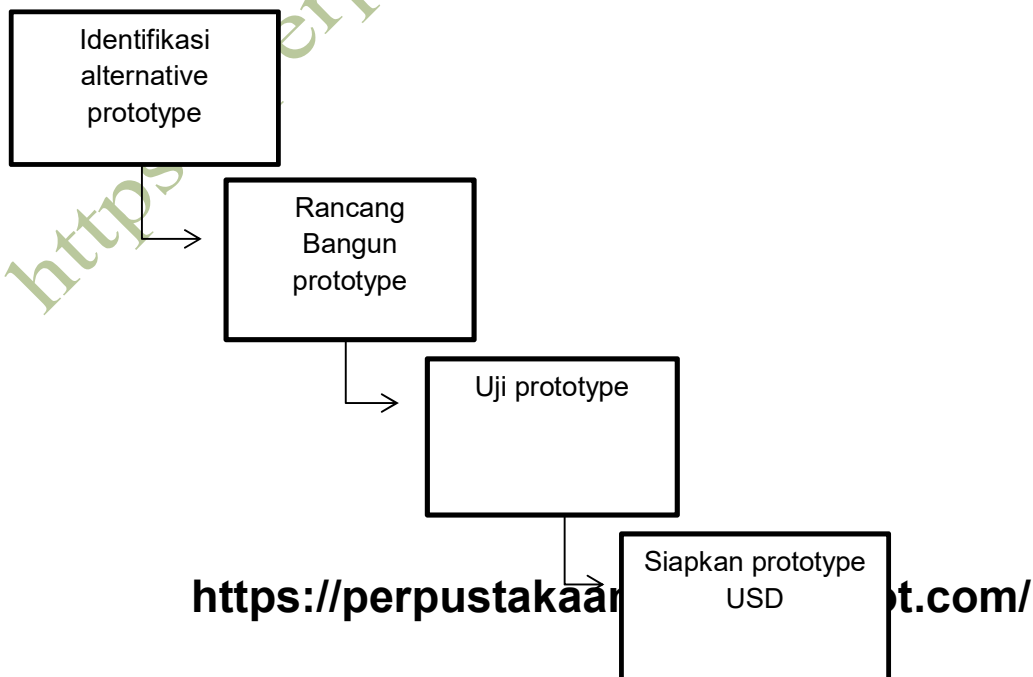
d. Dimensi Evolusi

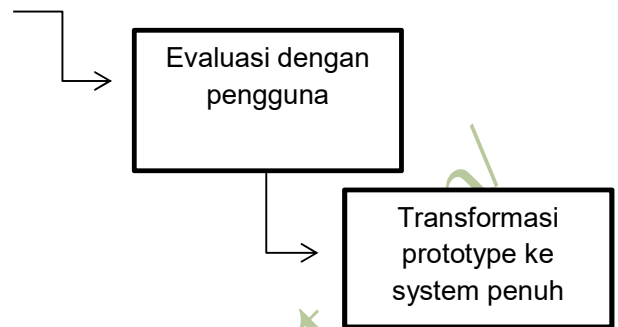
Dimensi Evolusi menggambarkan prediksi siklus hidup dari suatu prototype, misalnya prototype tersebut bersifat sekali pakai atau permanen.

2. Tahapan-tahapan dalam Prototyping

Tahap-tahap dalam prototyping boleh dikatakan merupakan tahap-tahap yang dipercepat. Strategi utama dalam Prototyping adalah kerjakan yang mudah terlebih dahulu dan sampaikan hasil kepada pengguna sesegera mungkin.

Untuk lebih jelasnya, berikut adalah table yang menerangkan tentang tahap-tahap dalam prototyping produk kreatif bangunan.





Prototyping dibagi ke dalam enam tahapan sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi model prototype. Dalam bagian ini, pihak wirausahawan menjadi mengerti apa saja yang ada di dalam badan usaha yang mereka buat.
- b. Rancang bangun prototype. Dalam rancang bangun bisa dibantu oleh seperangkat computer serta software CASE (Computer-Aided System Engineering) supaya bisa mendesain produk yang baru dan kompeten.
- c. Uji prototype untuk memastikan prototype dapat dengan mudah dijalankan untuk tujuan demonstrasi.

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

- d. Siapkan prototype USD (User's System Diagram) untuk mengidentifikasi bagian-bagian dari produk yang di-prototype-kan.
- e. Evaluasi dengan pengguna untuk mengevaluasi prototype dan melakukan perubahan jika diperlukan.
- f. Tranformasikan prototype menjadi produk nyata dan dibutuhkan konsumen sebagai sebuah sampel atau contoh.

MENANYA

Masing-masing siswa membuat beberapa pertanyaan tentang alur dan proses kerja pembuatan prototype produk kreatif bangunan. Bagi siswa yang kurang dimengerti kemudian saling tukar dengan teman sebangku. Mintalah mereka untuk menjawabnya. Apabila mengalami kesulitan bertanyalah pada guru!

B. Faktor-faktor Penentu dalam Proses Strategi Pembuatan Prototype

Berikut ini disajikan berbagai faktor-faktor yang ada di dalam strategi prototyping.

1. Prototyping bisa berupa subsistem, serangkaian dari beberapa subsistem, atau keseluruhan sistem

Kita akan membuat sistem yang besar, mungkin hal terbaik yang bisa dilakukan adalah memecahnya menjadi subsistem-subsistem yang lebih kecil yang masing-masing subsistem dapat dianalisis berdasarkan strategi yang paling optimal.

2. Melakukan Prototyping atas bermacam-macam konsep dengan melakukan Prototyping atas satu konsep

Ketika hanya ada satu atau dua konsep produk saja yang memungkinkan besar akan dipilih untuk dikembangkan, perkembangan prototype dalam jumlah banyak pada masa awal akan memberikan umpan balik penting bagi perancang.

3. Pembuatan prototype bisa dilakukan oleh pihak luar atau dilakukan oleh seorang wirausaha itu sendiri

Melakukan penyerahan urusan pembuatan produk hanya kepada pihak luar dapat membengkakkan biaya dan waktu sehingga lebih baik dibuat sendiri.

4. Fisik pada suatu prototype dapat dibuat ukuran skala

Ketika kita sedang berurusan dengan produk yang berukuran besar, seperti pilar untuk bangunan rumah bertingkat, kita tidak akan mungkin membuat prototype yang sama ukurannya dengan produk akhirnya (kecuali untuk keperluan uji akhir). Oleh karena itu, kita bisa membuat skala fisiknya untuk mengetes aspek-aspek tertentu dalam desain produk tersebut atau bisa dibuat prototype potongan yang bisa disambung saat pembangunannya.

5. Hasil akhir suatu bentuk usaha dapat dibuat skala lewat prototype

Mungkin merupakan suatu hal yang bagus apabila perancang dapat merancang prototype yang mampu mencakup beberapa persyaratan desain dalam satu waktu. Hal ini bertujuan agar perancang dapat membuat evaluasi atas fitur yang diharapkan ada pada produk tersebut. Dengan adanya skala fungsi, perancang akan merasa lebih mudah dalam menguji prototype dan produk final yang memiliki sifat lebih kuat.

MENGEKSPLORASI

Buatlah sebuah kelompok kemudian kumpulkan data informasi tentang proses kerja pembuatan prototype produk kreatif bangunan!

C. Alur Kerja dan Pembuatan Usaha Kreatif Bangunan

Ada beberapa alur proses yang harus dilakukan untuk membuat suatu produk kreatif bangunan sebagai berikut.

1. Langkah persiapan alat dan bahan

Pada tahun persiapan ini dalam pembuatan produk kreatif bangunan adalah menyiapkan segala alat dan bahannya. Di mana peralatan dan alat keselamatan yang dipakai untuk pembuatan produk kreatif bangunan sebagai berikut.

Alat untuk pekerjaan konstruksi bangunan dibagi menjadi dua sebagai berikut.

a. Alat utama

Alat utama merupakan peralatan utama yang digunakan untuk membuat produk kreatif bangunan sesuai prosedur dan ketentuan yang disyaratkan.

b. Alat pendukung

Alat pendukung adalah peralatan yang membantu pekerjaan pembuatan produk kreatif bangunan agar mencapai mutu yang baik dengan standar kerapian yang tinggi.

Selanjutnya. Untuk mendapatkan hasil yang baik sesuai dengan kebutuhan dan untuk menjaga peralatan tetap awet serta baik, perlu dilakukan tetap bisa dipergunakan sesuai kebutuhan.

Perlu juga Anda pahami bahwa kualitas pengerjaan akhir produksi produk kreatif bangunan tergantung berikut ini.

- Kualitas bahan materi yang digunakan
- Kemampuan individual pembuat produk kreatif bangunan
- Alat bantu pembuatan produk kreatif

Beberapa nama peralatan pertukangan yang dipakai dalam pembuatan produk kreatif bangunan, sebagai berikut.

- a. Cetok
- b. Cangkul
- c. Tang
- d. Catut
- e. Bor
- f. Palu
- g. Tatah
- h. Gergaji
- i. Watrepass
- j. Skrap
- k. Obeng
- l. Palu kayu
- m. Ember
- n. Sepatu boot
- o. Helm
- p. Kaos tangan
- q. Meteran
- r. Penggaris siku-siku
- s. Kuas
- t. Gelas ukur
- u. Sekop, dan lain sebagainya

Peralatan di atas dipakai untuk membuat produk kreatif seperti pilar, dumpal, gypsum, loster, dan lain sebagainya.

INFO

Ilmu bangunan adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan perencanaan dan pelaksanaan pembuatan pembangunan. Bangunan sendiri adalah wujud fisik hasil pekerjaan konstruksi yang menyatu dengan tempat kedudukan baik yang ada di atas, di bawah tanah dan/atau di air. Bangunan biasanya dikonotasikan dengan rumah, gedung ataupun segala sarana, prasarana atau infrastruktur dalam kebudayaan atau kehidupan manusia dalam membangun peradabannya. Produk kreatif bangunan adalah bagian dari ilmu bangunan sebagai unsur pelengkap dan memiliki estetika.

Sumber: <http://www.ilmusipil.com/pengertian-ilmu-bangunan-adalah>

2. Pengolahan Bahan

Tujuan pengolahan bahan untuk pembuatan produk kreatif bangunan ini adalah untuk mengolah bahan baku dari berbagai material untuk menjadi prototype produk kreatif bangunan yang siap dilihat konsumen sebagai sampel atau contoh. Pengolahan bahan dapat dilakukan dengan metode basah maupun kering, dengan cara manual ataupun mesin. Di dalam pengolahan bahan ini ada proses-proses tertentu yang harus dilakukan antara lain pengurangan ukuran butir, penyaringan, pencampuran, pengadukan (mixing), dan pengurangan kadar air.

Pencampuran dan pengadukan bertujuan untuk mendapatkan campuran bahan yang homogeny/seragam. Pengadukan dapat dilakukan dengan cara manual maupun dengan mesin.. pencampuran bahan khususnya dipakai untuk produk kreatif bangunan yang memakai bahan seperti pasir, semen, batu kerikil, dan lain sebagainya.

3. Pembentukan

Tahap pembentukan adalah tahap mengubah material dan bahan untuk dijadikan benda-benda produk kreatif bangunan yang dikehendaki. Dalam membentuk benda produk kreatif bangunan, yaitu dengan cara memakai alat cetakan, seperti gypsum, cetakan pilar, cetakan dumpal, cetakan loster, dan lain sebagainya.

4. Pengeringan

Pengeringan ini dipakai untuk produktif kreatif yang terbuat dari bahan campuran seperti pasir, semen dan batu, atau juga untuk campuran gypsum. Berbeda dengan produk kreatif bangunan terbuat dari kayu seperti pilar dan loster kayu maka tidak membutuhkan pengeringan.

Sementara itu, untuk produk kreatif bangunan yang memakai campuran pasir dan semen juga kerikil kecil seperti bata ringan, pilar, loster maka setelah dibuat harus dikeringkan di terik matahari supaya produknya kuat dan mengeras.

MENGASOSIASIKAN DAN MENGOMUNIKASIKAN

- Uraikan kembali informasi yang diperoleh tentang proses pembuatan produk kreatif bangunan!
- Presentasikan kesimpulan tentang proses kerja pembuatan prototype produk kreatif bangunan, di depan kelas. Temanmu akan menanggapi dan kegiatan kalian dinilai gurumu!

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

RANGKUMAN

1. Prototype dapat dianggap sebagai bentuk artefak, baik dalam tingkatan berdiri sendiri atau menjadi bagian dalam sebuah desain.
2. Alat utama merupakan peralatan utama yang digunakan untuk membuat produk kreatif bangunan.
3. Alat pendukung adalah peralatan yang membantu pekerjaan pembuatan produk kreatif bangunan agar mencapai mutu yang baik dengan standar kerapian yang tinggi.
4. Kualitas pengerjaan akhir produksi produk kreatif bangunan tergantung dari berikut ini:
 - a. Kualitas bahan materi yang digunakan
 - b. Kemampuan individual pembuat produk kreatif bangunan

<https://perpustakaanank13.blogspot.com/>

- c. Alat bantu pembuatan produk kreatif

UJI KOMPETENSI 5

1. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e pada jawaban yang benar!

1. Berikut ini yang tidak termasuk alat pertukangan yang dipakai untuk membuat produk kreatif bangunan, yaitu
- a. Cangkul
 - b. Angkong
 - c. Sekop

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

- d. Waterpass
 - e. Tespen
2. Tahapan akhir prototyping produk kreatif, yaitu
- a. Tahap pengumpulan ide
 - b. Tahapan perumusan desain fisik produk
 - c. Tahapan pendesainan proses produksi
 - d. Tahap perakitan
 - e. Tahap pengujian
3. Jika rancangan produk kreatif bangunan memenuhi spesifikasi dan kelayakan, maka
- a. Dibuat desain yang baru
 - b. Dibuat desain yang memiliki model yang sama
 - c. Lebih lanjut dihasilkan desain akhir
 - d. Dibuat proses akhir desain.
 - e. Dibuat finishing
4. Pendesainan produk kreatif bangunan sebelum dibuat berawal dari
- a. Pengumpulan gagasan
 - b. Tahap pengumpulan ide
 - c. Tahapan perumusan desain fisik produk
 - d. Tahapan pendesainan proses produksi
 - e. Tahap perakitan
5. Tahap mengubah material dan bahan untuk dijadikan benda-benda produk kreatif bangunan disebut tahap
- a. Desain
 - b. Persiapan
 - c. Pembentukan
 - d. Pengeringan
 - e. Pengujian
6. Gagasan merupakan bagian dari
- a. Konsep desain produk baik untuk produk baru maupun untuk pengembangan produk dan dikirimkan ke tim desain.
 - b. Gagasan dituangkan dalam sebuah kertas gambar yang kemudian dilakukan analisis desain.
 - c. Gagasan dibuat dalam bentuk ide dan dituangkan dalam bentuk gambar
 - d. Konsep desain produk baik untuk produk baru maupun untuk pengembangan produk dan dikirimkan ke tim desain.
 - e. Suatu proses pembuatan prototyping produk
7. Tahap melakukan analisis hasil prototype produk bangunan disebut
- a. Evaluasi
 - b. Identifikasi

- c. Konsep
 - d. Model
 - e. Gagasan
8. Tahap awal prototype produk kreatif bangunan, yaitu
- a. Penyusunan desain
 - b. Analisis
 - c. Konsep
 - d. Model
 - e. Gagasan
9. Tahap akhir prototype produk kreatif bangunan, yaitu
- a. Penyusunan desain
 - b. Analisis
 - c. Konsep
 - d. Model
 - e. Gagasan
10. Saat membuat prototype produk kreatif bangunan agar aman maka harus memakai
- a. Alat dan pengamanan pertukangan
 - b. Seperangkat computer
 - c. Jasa pekerja bangunan
 - d. Ahli mekanika
 - e. Ahli listrik
2. Jawablah uraian di bawah ini dengan benar dan cepat!
- 1. Apa yang akan dilakukan apabila rancangan produk kreatif bangunan memenuhi spesifikasi dan kelayakan?
 - 2. Tuliskan peralatan tukang yang digunakan untuk membuat prototype loster/ angin-angin?
 - 3. Apa yang terdapat dalam desain pendahuluan produk kreatif bangunan?
 - 4. Uraikan yang kamu tahu tentang tahap pembentukan dalam pembuatan prototype produk kreatif bangunan!
 - 5. Terangkan mengenai aktivitas pengeringan dalam pembuatan prototype produk kreatif bangunan.

TUGAS PROYEK PERORANGAN KELOMPOK

Kerjakan tugas berikut bersama kelompok anda!

- 1. Bentuklah kelompok yang terdiri atas lima sampai enam orang.
- 2. Lakukan diskusikan mengenai pembuatan alur kerja prototyping produk kreatif bangunan, bisa memilih seperti berikut ini.
 - a. Pilar bangunan
 - b. Loster
 - c. Gypsum dan lainnya
- 3. Lalu hasilnya tuliskan dalam kolom tugas berikut ini.

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Nama kelompok =
Nama anggota kelompok =
Jenis prototype bangunan =
Alur pembuatan =

Kesimpulan	=

BAB 6

ANALISIS LEMBAR KERJA PEMBUATAN PROTOTYPE PRODUK KREATIF BANGUNAN

KOMPETENSI INTI

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Konstruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan pada tingkat teknis,

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

spesifik, detail dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Konstruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri.

KOMPETENSI DASAR

3.6 Menganalisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa

4.6 Membuat lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa

APERSEPSI

Dalam dunia produk kreatif bangunan, perlu Anda pahami bahwa prototype selain menunjukkan pada produk yang dibuat juga bisa dipakai menunjukkan prototype logo usaha. Sementara itu, gambar kerja atau lembar kerja prototype itu berkaitan dengan pemaparan aspek-aspek fisik di dalam badan usaha produk kreatif bangunan, yaitu logo perusahaan. Logo perusahaan sendiri berupa deskripsi paling awal dari sebuah usaha produktif kreatif bangunan. Oleh karena sifatnya yang penting, seorang wirausahawan

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

produk kreatif bangunan harus mampu mendesain logo usaha semenarik mungkin. Tanpa adanya logo, konsumen tidak akan mengetahui usaha yang dibangun oleh wirausahawan produk kreatif bangunan tersebut. Selanjutnya untuk lebih memahami mengenai analisis lembar kerja pembuatan prototype produk kreatif bangunan, pelajailah bab berikut ini!

MENGAMATI

Amatilah mengenai logo usaha produk kreatif bangunan di sekitarmu serta cara membuatnya. Untuk mendukung pengamatanmu pelajailah buku teks maupun sumber lain yang relevan!

AYO PAHAMI

A. Logo Usaha Produk Kreatif Bangunan

Logo atau tanda gambar (picture mark) merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau usaha maupun organisasi. Logo type atau tanda kata (word mark) merupakan nama lembaga, usaha atau produk, yang tampil dalam bentuk tulisan yang khusus untuk menggambarkan ciri khas secara komersial.

Pada prinsipnya, logo merupakan symbol yang mewakili sosok, wajah, atau ekstitensi syuatu usaha atau produk dari sebuah perusahaan. Selain itu, logo membangun citra usaha dan sering kali dipergunakan untuk membangun spirit scara internal di antara komponen yang ada dalam usaha produk kreatif bangunan tersebut. Sebuah logo yang baik dan berhasil dapat menciptakan sugesti yang kuat, membangun kepercayaan, rasa memiliki, dan menjaga image seorang wirausaha pemilik logo itu. Selanjutnya, logo bahkan dapat menjalin kesatuan dan solidaritas di antara anggota keluarga besar wirausaha itu yang akhirnya mampu meningkatkan prestasi dan meraih sukses demi kemajuan usaha.

Secara visualisasi, logo adalah suatu gambar. Gambar itu bisa berupa berbagai unsur bentuk dan warna. Oleh karena itu, sifat dari apa yang diwakili oleh logo berbeda satu sama lain, maka seyogyanya logo itu memiliki bentuk yang berbeda pula. Penggunaan logo yang dikenal saat ini awalnya hanyalah sekedar berupa lambing, simbol atau maskot yang menggambarkan identitas suatu kelompok, suku, bangsa, atau Negara. Suku-suku bangsa dimasa lalu sering menggunakan mascot bintang seperti beruang, burung, rajawali, dan kuda sebagai simbolik mereka. Maskot-maskot tadi diambil dari apa saja yang dikagumi di sekeliling mereka.

Pengertian logo secara bahasa adalah satu huruf atau lambing (gambar) yang mengandung makna, terdiri atas satu kata atau lebih sebagai lambing atau nama badan usaha dan lain sebagainya. Suatu usaha sebuah organisasi, lembaga pendidikan, dan lembaga pemerintahan pasti membutuhkan sebuah symbol sebagai pengenalan yang dapat dengan mudah dikenal masyarakat.

Logo merupakan elemen yang sangat penting untuk sebuah usaha produk kreatif bangunan atau badan-badan lainnya. Di dalam logo pun terdapat arti dan

<https://perpustakaanank13.blogspot.com/>

tujuan dari yang memakainya, baik dari warnanya, gambarnya, tulisannya maupun pembuatannya. Logo bisa diibaratkan dengan wajah. Setiap orang bisa dengan mudah dikenali antara satu dengan yang lain hanya dengan melihat wajah. Begitu juga halnya dengan logo. Logo merupakan sebuah visi penyampaian citra positif melalui sebuah tampilan sederhana dalam bentuk symbol. Berikut ini penjelasannya.

1. Fungsi Desain Logo Bagi Usaha Produk Kreatif Bangunan

Desain logo memiliki fungsi yang cukup penting bagi sebuah usaha terutama produk kreatif bangunan. Di mana logo termasuk dalam program marketing yang dapat menyampaikan pesan kepada klien atau konsumen. Ada banyak logo usaha yang berbeda antara satu dengan yang lain.

Desain sebuah logo dibuat cukup sederhana, tidak berlebihan supaya tidak terkesan buruk bagi konsumen. Desain logo cukup sederhana tetapi unik dan dapat diterima baik di masyarakat/konsumen. Tujuan pembuatan sebuah logo adalah untuk menyampaikan pesan sebuah produk kepada konsumen.

2. Tujuan Desain Logo

Logo memiliki tiga tujuan utama sebagai berikut.

a. Bentuk/Marking

Bentuk yang dapat dilakukan penggambaran, seorang desainer logo melakukan penggambaran marking ini dengan teori analog. Bentuk marking dari logo ini biasanya diambil dari sebuah objek yang terkait dengan usaha atau produk yang nantinya akan dibuatkan desain logonya.

b. Menarik Mata/ Eye Cathing

Desain logo harus memiliki nilai tambah dan harus lebih dari Cuma sekedar menarik untuk dilihat. Logo usaha produk kreatif bangunan secara alami harus mampu bersaing dengan banyak gambar logo yang terpampang pada tempat pesaing usaha lainnya.

c. Trend

Perkembangan desain logo akan sangat dipengaruhi oleh Trend dan perkembangan jaman. Seperti trend dalam dunia seni, teknologi atau bisnis usaha maka trend dalam logo ini sering kali mewakili sisi dinamis dari bentuk atau lambang yang diambil oleh seorang wirausaha.

Ada banyak desain logo murah yang mungkin ditawarkan untuk membuat logo usaha produk kreatif bangunan anda. Namun dalam membuat logo usaha, anda haruslah memilih desain yang tepat. Di mana logo haruslah sederhana, tetapi tetap mencolok. Dengan begitu, konsumen akan mudah tertarik. Saat ini makin banyak kompetitor maka pembuatan logo yang bagus dan menarik sangat penting dilakukan. Logo haruslah praktis, unik, menarik, dan efisien. Beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam membuat logo yaitu target pasar, media dan juga branding. Pembuatan logo yang bagus dan menarik dapat dipengaruhi oleh pengetahuan dan keahlian. Bagi anda yang ingin

membuat desain logo usaha anda, pastikan memilih tenaga andal dan professional untuk membuatnya.

MENANYA

Masing-masing siswa membuat beberapa pertanyaan tentang cara membuat prototype logo usaha produk kreatif bangunan. Bagi siswa yang kurang dimengerti kemudian saling tukar dengan teman sebangku. Mintalah mereka untuk menjawabnya. Apabila mengalami kesulitan bertanyalah pada guru!

B. Evolusi dan Merancang Logo Usaha Produk Kreatif Bangunan

Baiklah sekarang kita akan membahas mengenai evolusi dan perkembangan logo usaha produk kreatif bangunan.

1. Evolusi Perkembangan Logo Usaha

Saat ini hampir setiap entitas memiliki logo. Logo bahkan menjadi keharusan untuk dimiliki setiap entitas. Ia menjadi identitas wajib yang bahkan keberadaanya akan diperhitungkan dengan cermat karena juga bagian dari kesuksesan entitas tersebut. Tahukah kamu dari mana logo bermula? Pasti ada yang pertama kali menyimbolkan identitasnya.

Awalnya logo disebut dengan logotype. Logotype hanya berupa tulisan tanpa gambar. Selanjutnya, logo berkembang menjadi makin inovatif dibuat dengan menarik. Salah satu cara membuatnya lebih menarik adalah dengan menambahkan gambar. Penambahan gambar ini yang membuatnya menjadi logo. Saat ini, logo dengan letter mark pun tetap disebut logo.

Logo pertama kali digunakan oleh S.P.Q.R atau Senatus Populusque Romanus. S.P.Q.R merupakan senat atau rakyat Roma. Ia merupakan instansi nasioanal pertama yang menggunakan logo sebagai symbol identitasnya. Logo S.P.Q.R ini diterapkan pada beberapa benda milik Roma. Sepertinya halnya koin atau monumen-monumen yang dibangun pada saat itu.

Setelah digunakan oleh Roma, kemudian kerajaan Inggris pun turut menambahkan lambing kerajaan pada benda serta bangunan milik mereka. Posisi logo pada saat itu bukan hanya sebagai symbol identitas, melainkan juga sebagai eksistensi kerajaan dan untuk menunjukkan kepemilikan benda-benda milik mereka. Apalagi posisi sebuah kerajaan pada masa itu.

Adanya computer dan printer juga menjaga keaslian bentuk dari logo. Berbeda dengan saat itu. Karena di aplikasikan secara manual, pembuatan pertama dengan kedua bisa saja berbeda meskipun diaplikasikan dengan orang yang sama. Sebaliknya, dengan menggunakan computer bentuknya akan sama meskipun dibuat diaplikasikan oleh orang yang berbeda. Pengaplikasian juga menjadi lebih cepat dan mudah.

INFO

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Setelah digunakan oleh Inggris, logo semakin lama semakin mendunia. Hingga perkembangan logo diwarnai dengan adanya computer dan printer. Memang pada awalnya logo ditulis secara manual. Dengan adanya computer dan printer, kita lihat saja saat ini, benda-benda kecil pun dapat menjadi media aplikasi logo. Bahkan logo memiliki bentuk-bentuk yang sangat menarik bahkan banyak diantaranya memiliki bentuk yang sangat detail. Tentu itu akan sulit jika tidak menggunakan computer.

Sumber : www.ilmusiana.com

2. Merancang Konsep Desain Logo

Konsep atau tema besar adalah hal yang harus diperhatikan dalam mendesain logo. Konsep merupakan poin paling utama yang pertama kali harus desainer tentukan sebelum memulai pekerjaannya dengan pensil dan kertas untuk membuat sketsa. Konseplah yang akan menentukan logo akan dibuat. Konsep pula yang akan menentukan hasil dari logo tersebut.

Konsep logo dibuat setelah desainer mengenali klien yang memesan logo padanya. Hal paling mendasar untuk dijadikan sebagai konsep logo adalah pesan apa yang ingin disampaikan oleh kliennya tersebut kepada public. Singkatnya, image seperti apa yang ingin klien bentuk di pasar melalui logo tersebut. Logo tersebut akan berhasil apabila ia memiliki konsep visual yang kuat.

Brand image yang dibentuk oleh logo sangat berkaitan dengan warna dan bentuk dari logo. Bentuk dan warna inilah yang akan membantu logo untuk menciptakan brand imagenya. Dan bentuk serta warna inilah yang akan ditentukan saat membuat konsep logo. Pada usaha yang bergerak di bidang kreatif bangunan, maka konsep yang dibuat termasuk di dalamnya warna dan bentuk akan dibuat harus sesuai dengan persepsi masyarakat umum dengan dunia konstruksi bangunan. Pertanyaannya, mengapa konsep ini begitu penting? Mengapa desainer sampai harus menghabiskan waktu desain hanya untuk menentukan bentuk serta warna yang cocok dan menyampaikan pesan dari pemilik wirausaha, instansi atau organisasi yang kepada publik?

Konsep logo menjadi sangat penting karena setiap logo harus mampu masuk ke pikiran calon konsumen dengan cepat. Setiap logo harus mampu menggambarkan usaha produk kreatif bangunan, instansi atau organisasi yang menggunakannya. Logo yang mampu masuk ke dalam pikiran contoh konsumen dengan cepat akan menjadi daya tarik bagi pemilik toko tersebut.

MENGEKSPLORASI

Buatlah sebuah kelompok kemudian kumpulkan data informasi tentang cara membuat prototype logo usaha produk kreatif bangunan!

C. Membuat Logo sebagai Bentuk Gambar Kerja Prototype

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Logo masuk ke dalam bagian dari prototype karena semua logo harus diuji coba terlebih dahulu. Uji coba tersebut dilakukan guna menilai manakah logo yang mampu masuk ke dalam pikiran konsumen dengan cepat.

1. Syarat pembuatan logo usaha produk kreatif bangunan

Dalam kaitannya dengan merancang gambar kerja prototype, logo harus memiliki syarat-syarat sebagai berikut.

a. Cepat

Gambar kerja prototype harus dibuat dengan cepat.

b. Murah

Gambar kerja prototype harus dibuat dari biaya semurah mungkin. Biaya yang besar harus dikonsentrasikan pada aspek eksplorasi konsep.

c. Dapat dibuang

Sebuah gambar kerja harus bisa dibuang. Jadi, jangan membuat karena gambar kerja merupakan rancangan sederhana suatu prototype.

d. Resolusi Rendah

Gambar kerja prototype harus disajikan dalam resolusi rendah karena gambar kerja merupakan rancangan sederhana suatu prototype.

e. Ambigu

Gambar kerja prototype memang sengaja dibuat ambigu sehingga dapat diinterpretasikan pada segala sisi. Hal ini ditunjukkan agar peluang penyempurnaan bisa tetap terbuka.

f. Bersifat menyarankan, bukan menetapkan

Karena sifatnya yang ambigu, gambar kerja prototype harus bersifat menyarankan supaya interpretasi atau prototype tetap terbuka.

2. Tahapan Membuat Logo Usaha Produk Kreatif Bangunan

Sedikit yang dipakai oleh usaha produk kreatif bangunan tidak begitu saja digambar karena logo memiliki tahap pembuatannya sendiri. Tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut.

a. Riset dan Analisis

Dalam membuat logo bisa dibuat sendiri, atau juga bisa dengan memesan pada ahli desainer logo. Untuk membuat logo tahap pertama adalah melakukan riset dan analisis. Hal yang diriset serta dianalisis adalah visi, misi, struktur, analisis, pasar, target group, keunggulan atau kelemahan dari entitas tersebut. Hasil riset dan analisis dapat dirangkum dalam creative brief yang sangat dibutuhkan dalam pengerjaan pada tahap berikutnya.

b. Thumbnails

Thumbnails berupa cara pengembangan ide melalui visual yang berupa sketsa-sketsa kasar dengan memakai pensil atau bolpoin yang

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

dibuat secara manual tanpa bantuan computer. Sering kali desainer pemula langsung menggunakan computer dan melewatkan tahapan ini. Mereka tidak menyadari bahwa saat memvisualkan konsep, kita harus juga memikirkan cocok tidaknya gambar dengan pesan yang ingin disampaikan, bagaimana supaya logo mampu menarik perhatian dan mudah diingat.

Konsenterasi kita akan terbagi dalam banyak hal ketika langsung membuatnya dengan computer. Selain harus fokus pada hal-hal di atas, kita juga harus membagi fokus dengan mengoperasikan mouse, prosesor, memori, hardisk, operating system, software, VGA, monitor dan hal lainnya. Sementara jika menggambar secara manual, fokus kita hanya terbagi dengan pensil dan kertas.

c. Komputer

Tahap berikutnya dalam membuat logo usaha produk kreatif bangunan adalah membuat desain menggunakan computer. Thumbnails- Thumbnails yang telah anda gambar, dapat anda pilih mana yang lebih bagus dan desain dengan menggunakan computer. Dengan demikian, anda tidak akan membuang banyak waktu. Pada tahap ini anda bisa saja menambahkan efek-efek lain untuk memperindah logo anda namun tetap tidak keluar dari jalur creative brief dan juga tidak membuat logo yang sangat berbeda dengan apa yang telah ada pada Thumbnails karena itu berarti anda merancang semuanya dari awal.

d. Pendaftaran Merk

Setelah logo yang anda buat selesai dibuat, logo tersebut dapat didaftarkan ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual dan Departemen Hukum dan HAM untuk melindungi karya yang telah anda buat supaya tidak disalahgunakan oleh pihak lain.

e. Sistem Identitas

Pada tahap ini desainer menentukan atribut lain seperti logo turunan, sistem warna, sistem tipografi, sistem penerapan logo pada berbagai media dan hal-hal lainnya. Semua hal tersebut dapat anda rangkum dalam sistem identitas.

f. Produksi

Berdasarkan pedoman sistem identitas, berbagai media internal dan eksternal dapat mulai diproduksi dengan identitas yang telah di daftarkan. Semua tahapan dalam pembuatan logo usaha produk kreatif bangunan di atas harus dilakukan secara berurutan. Tidak mungkin dapat dilewatkan atau di dahulukan karena setiap tahapannya akan berpengaruh pada pelaksanaan tahapan berikutnya.

MENGASOSIASIKAN DAN MENGOMUNIKASIKAN

- Uraikan kembali informasi yang diperoleh tentang prototype logo usaha produk kreatif bangunan!

- Presentasikan kesimpulan tentang cara membuat prototype logo usaha produk kreatif bangunan di depan kelas. Temanmu akan menanggapi dan kegiatan kalian dinilai gurumu!

RANGKUMAN

1. Logo atau tanda gambar (picture mark) merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi.
2. Logo bisa diibaratkan dengan wajah. Setiap orang bisa dengan mudah dikenali antara satu dengan yang lain hanya dengan melihat wajah. Begitu juga halnya dengan logo. Logo merupakan sebuah visi penyampaian citra positif melalui sebuah tampilan sederhana dalam bentuk symbol.
3. Logo memiliki tiga tujuan utama, antara lain:
 - a. Bentuk/marking
 - b. Menarik mata/ eye catching
 - c. Trend
4. Dalam kaitannya dengan gambar kerta prototype, logo harus memiliki sifat-sifat berikut.
 - a. Cepat
 - b. Murah
 - c. Dapat dibuang
 - d. Resolusi rendah
 - e. Ambigu
 - f. Bersifat menyarankan, bukan menetapkan

UJI KOMPETENSI 6

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e pada jawaban yang benar!

1. Secara bahasa, Logo disebut
 - a. Suatu huruf
 - b. Lambing (gambar) yang mengandung makna
 - c. Suatu makna
 - d. Mengandung makna
 - e. a dan b benar
2. logo harus memiliki filosofi dan kerangka dasar berupa konsep dengan tujuan melahirkan sifat
 - a. mengalahkan pesaing
 - b. sulit dibuat
 - c. didesain seadanya
 - d. berdiri sendiri
 - e. tidak komersial
3. logo merupakan salah satu desain komunikasi
 - a. Manual
 - b. Visual
 - c. Umum
 - d. Khusus
 - e. Bangunan
4. Logo termasuk ke dalam golongan
 - a. Media promosi
 - b. Marketing
 - c. Penawaran
 - d. Peragaan
 - e. Media
5. Identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi, disebut
 - a. Logo
 - b. Desain
 - c. Tanda gambar
 - d. Merek
 - e. a dan c benar

6. desain logo merupakan perwakilan sebuah usaha
 - a. Desain logo
 - b. Logo
 - c. Desain
 - d. Gambar
 - e. Diagram
7. Hal yang harus diperhatikan dalam mendesain logo disebut
 - a. Konsep
 - b. Dasar
 - c. Pemikiran
 - d. Tema besar
 - e. a dan b benar
8. berikut ini merupakan syarat-syarat dalam kaitannya dengan gambar kerja prototype, kecuali
 - a. Cepat
 - b. Murah
 - c. Dapat dibuang
 - d. Mahal
 - e. Ambigu
9. Di bawah ini merupakan tujuan utama desain logo
 - a. Marking
 - b. Bagus
 - c. Indah
 - d. Mencolok
 - e. Simple
10. Salah satu yang dibutuhkan dalam dunia marketing produk kreatif bangunan adalah
 - a. Logo
 - b. Lukisan
 - c. Profit
 - d. Pendapatan
 - e. Pengeluaran

B. Jawablah uraian di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Jelaskan secara singkat pengertian dari logo usaha!
2. Tuliskan tujuan utama desain logo!
3. Jelaskan syarat-syarat gambar kerja prototype logo yang baik!
4. Berikan beberapa contoh tindak plagiarisme dalam pembuatan logo!
5. Bagaimana cara mendaftarkan logo usaha?

TUGAS PROYEK PERORANGAN/ KELOMPOK

Kerjakan tugas berikut bersama kelompok Anda!

1. Bentuklah kelompok yang terdiri atas lima sampai enam orang.
2. Lakukan pembuatan prototype logo usaha produk kreatif bangunan
3. Gambarkan desain tersebut dalam lembar kerja, berikut ini!

<https://perpustakaanank13.blogspot.com/>

Gambar desain logo usaha produk kreatif bangunan



<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

BAB 7 MENGANALISIS BIAYA PRODUKSI PROTOTYPE PRODUK BARANG/JASA

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

KOMPETENSI INTI

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Konstruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan pada tingkat teknis, spesifik, detail dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Konstruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri.

KOMPETENSI DASAR

- 3.7 Menganalisis biaya produksi prototype produk barang/jasa
- 4.7 menghitung biaya produksi prototype produk barang/jasa

APERSEPSI

Dalam berwirausaha produk kreatif bangunan, biaya merupakan hal yang dapat menentukan harga jual. Dalam kaitannya dengan usaha produk kreatif bangunan, harga jual dapat dipengaruhi jenis dan tarif layanan yang dilakukan oleh wirausahawan. Namun, kita tidak boleh sembarangan dalam memberikan tarif harga, jika kita memberikan tarif harga terlalu tinggi untuk produk kreatif bangunan yang kita buat dan pasarkan, kita akan kehilangan pangsa pasar kita. Namun, jika kita memberikan harga yang terlalu rendah, kita akan sulit mendapatkan keuntungan. Untuk itulah ketika kita masih dalam tahap prototype, kita harus mempertimbangkan aspek harga dan analisis biayanya. Apa saja unsur-unsur dalam penanganan biaya? Untuk memahaminya pelajarilah bab berikut ini!

MENGAMATI

Amatilah mengenai cara menghitung biaya produksi dalam pembuatan prototype produk kreatif bangunan. Untuk mendukung pengamatanmu pelajailah buku teks maupun sumber lain yang relevan!

AYO PAHAMI

A. Pengetahuan Umum Biaya Produksi

Biaya adalah semua pengeluaran yang dapat diukur dengan uang, baik yang telah, sedang, maupun yang akan dikeluarkan untuk menghasilkan suatu produk. Biaya produksi adalah semua pengeluaran yang dilakukan oleh wirausahawan untuk memperoleh factor-faktor produksi dan bahan-bahan mentah yang akan digunakan untuk menciptakan barang-barang produk kreatif bangunan tersebut.

1. Unsur-Unsur Biaya Produksi

Menurut objek pengeluarannya, biaya produksi dapat dibagi menjadi beberapa bagian, sebagai berikut.

a. Biaya Bahan Baku

Biaya bahan baku adalah berbagai macam bahan yang diolah menjadi produk jadi dan pemakaiannya dapat diidentifikasi secara langsung yang merupakan bagian integral dari produk tertentu. Selain itu, biaya bahan baku adalah harga yang terdiri atas semua bahan yang dikerjakan di dalam proses produksi untuk diubah menjadi barang lain yang nantinya akan dijual.

Melihat pengertian di atas, kita bisa menyimpulkan bahwa biaya bahan baku adalah semua biaya yang terjadi untuk bahan baku dan menempatkannya dalam keadaan siap untuk diolah di mana biaya bahan baku ini tidak hanya berupa harga yang tercantum dalam faktur pembelian saja, tetapi di tambah dengan biaya-biaya yang dikeluarkan untuk menyiapkan bahan baku tersebut dalam keadaan siap untuk diolah.

b. Biaya Tenaga Kerja Langsung

Biaya tenaga kerja langsung adalah jasa yang diberikan kepada tenaga kerja langsung oleh seorang wirausaha, biaya tenaga kerja langsung adalah balas jasa yang diberikan oleh pengusaha kepada tenaga kerja langsung dan jejak manfaatnya dapat diidentifikasi oleh produk tertentu.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa biaya tenaga kerja langsung. Biaya tenaga kerja langsung dapat diidentifikasi dengan produktif unit tertentu dari barang jadi. Anggaran tenaga kerja langsung ini harus menunjukkan jam tenaga kerja langsung yang direncanakan.

c. Biaya Overhead

Biaya Overhead merupakan biaya yang dikeluarkan untuk memenuhi seluruh kegiatan usaha dalam proses pencapaian tujuan. Biaya Overhead terdiri atas biaya bahan tidak langsung, biaya tenaga kerja tidak langsung, dan semua jenis biaya tidak langsung, dan semua jenis biaya pabrik seperti pajak, asuransi, penyusutan, barang persediaan, perbaikan dan pemeliharaan. Biaya Overhead adalah biaya produksi total yang tidak dapat langsung diidentifikasi pada produk atau pekerjaan tertentu.

Berdasarkan pengertian di atas, kita bisa menyimpulkan bahwa Biaya Overhead merupakan seluruh biaya yang terjadi, kecuali biaya bahan baku dan biaya tenaga kerja langsung, baik berupa biaya variable maupun tetap.

Dalam penyusunan anggaran biaya produksi, perlu diperhatikan unsur-unsur yang terdapat dalam anggaran biaya produksi agar dalam realisasinya dapat berjalan dengan mudah ke arah pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam jangka waktu yang dianggarkan.

d. Biaya Eksplisit

Biaya Eksplisit adalah sejumlah pengeluaran untuk mendapatkan factor-faktor produksi dan input lainnya yang dibayarkan menggunakan uang.

e. Biaya Implisit

Biaya Implisit merupakan biaya yang tidak secara langsung terlihat contohnya biaya penyusutan barang modal.

2. Jenis-Jenis Biaya Berdasarkan Jangka Waktunya

Berdasarkan jangka waktunya, biaya produksi dibedakan menjadi dua, sebagai berikut.

a. Jangka Waktu Pendek

Biaya jangka pendek adalah jangka waktu di mana sebagian factor produksi tidak dapat ditambah jumlahnya.

1) Biaya Total (Total Cost/ TC)

Keseluruhan biaya yang dikeluarkan oleh suatu usaha yang terdiri atas biaya variable dan biaya tetap.

Rumus: $TC = TVC + TFC$

2) Biaya Variable Total (Total Variabel Cost/ TVC)

Keseluruhan biaya yang dikeluarkan usaha dalam factor produksi dan bersifat variable atau dapat berubah-ubah sesuai dengan hasil produksi yang akan dihasilkan.

Makin banyak produk yang dihasilkan, makin besar pula biaya yang harus dikeluarkan.

Contoh : Biaya bahan baku, upah tenaga kerja, bahan bakar, dan lain sebagainya.

Rumus: $TVC = TC - TFC$

3) Biaya Tetap (Total Fixed Cost/ TFC)

Biaya yang tidak berubah mengikuti tingkat produksi. Artinya biaya ini besarnya tidak dipengaruhi oleh jumlah Output yang dihasilkan.

Contoh: biaya abonemen Telepon, Biaya Pemeliharaan Bangunan, biaya penyusutan, dan lain-lain.

Rumus: $TFC = TC - TVC$

4) Biaya Total Rata-rata (Average Total Cost/ ATC)

Biaya total (TC) untuk memproduksi sejumlah barang tertentu dibagi dengan jumlah produksi tertentu oleh perusahaan tersebut (Q).

Rumus: $ATC = TC/Q$

Q = jumlah Output yang dihasilkan

Biaya total rata-rata juga dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$ATC = AVC + AFC$

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

5) Biaya Variabel rata-rata (Average Variable Cost/ AVC)

Biaya variable total (TVC) untuk memproduksi sejumlah barang tertentu dibagi dengan jumlah produksi tertentu (Q).

Rumus : $AVC = TVC/Q$

Atau dapat juga dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$AVC = ATC - AFC$

6) Biaya tetap rata-rata (Average Fixed Cost / AFC)

Biaya tetap (TFC) untuk memproduksi sejumlah barang tertentu bagi dengan jumlah produksi tertentu (Q).

Rumus : $AFC = TFC/Q$

Atau dapat juga dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$AFC = ATC - AVC$

7) Biaya Marginal (Marginal Cost / MC)

Kenaikan biaya produksi yang dikeluarkan untuk menambah satu satuan output.

b. Jangka Waktu Panjang

Biaya jangka waktu panjang merupakan segala factor produksi yang masih dapat berubah-ubah.

Berikut ini dijabarkan jenis-jenis biaya waktu panjang.

1. Biaya Marginal jangka panjang

Biaya marginal jangka panjang ambahan biaya karena menambah produksi sebanyak 1 unit. Perubahan biaya total sama dengan perubahan biaya variable.

Rumus : $LMC = \Delta LTC / \Delta Q$ dengan LMC = Biaya marginal jangka panjang (Long Run Marginal Cost)

ΔLTC = Perubahan Biaya Total Jangka Panjang

ΔQ = Perubahan Output

2. Biaya Rata-rata

Biaya total dibagi Jumlah Output. Jadi, rumusnya adalah : $LRAC = LTC/Q$ dengan $LRAC$ = Biaya Rata-rata Jangka Panjang (Long Run Average Cost) dan Q = Jumlah output.

3. Jenis-Jenis Biaya Produksi jika Dilihat dari Volume Kegiatannya

Keberhasilan dalam perencanaan dan pengendalian biaya tergantung pada pemahaman yang menyeluruh mengenai hubungan antara terjadinya biaya dan kegiatan bisnis. Telaah dan analisis yang cermat, yang memengaruhi kegiatan bisnis terhadap biaya umumnya akan menghasilkan penggolongan setiap jenis pengeluaran ke dalam biaya tetap, variable, atau semi variable.

Berikut ini dijabarkan jenis-jenis biaya produksi bila dilihat dari volume kegiatannya.

a. Biaya Tetap

Dalam kaitannya dengan ranah ekonomi, biaya tetap adalah beban biaya yang tidak tergantung atas volume produksi yang dihasilkan oleh suatu usaha. Biaya tetap biasanya dipengaruhi oleh waktu, seperti gaji karyawan atau sewa gedung. Biaya tetap juga bisa disebut dengan biaya tambahan. Biaya tetap

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

berbeda dengan biaya variable, karena biaya variable lebih tergantung pada volume produksi suatu perusahaan.

Biaya tetap sendiri didefinisikan sebagai biaya yang secara total tidak berubah saat aktivitas bisnis meningkat atau menurun. Biaya tetap bukanlah biaya yang bersifat permanen biaya tersebut bisa berubah-ubah seiring waktu. Namun, mereka tidak bisa di ubah oleh volume produksi yang dihasilkan oleh suatu produk kreatif bangunan.

Jika manajemen mengharapkan permintaan atas produk kreatif bangunan meningkat akan meningkat sampai melebihi kapasitas dari fasilitas produksi saat ini, maka manajemen harus mengupayakan tambahan bahan dan peralatan, dan mungkin tenaga kerja. Akibatnya, wirausaha produk kreatif bangunan akan mengalami peningkatan biaya tetap untuk jenis pengeluaran tertentu harus digolongkan sebagai biaya tetap hanya dalam rentang kegiatan yang terbatas. Rentang kegiatan yang terbatas ini disebut rentang uang relevan. Total biaya tetap akan berubah di luar rentang kegiatan yang relevan.

b. Biaya Variabel

Biaya Variabel adalah biaya yang berubah sesuai dengan volume barang atau jasa yang dihasilkan oleh suatu usaha produk kreatif bangunan. Biaya variable adalah sejumlah seluruh biaya marginal. Biaya variable juga bisa disebut dengan biaya normal. Bersama dengan biaya tetap, biaya variabel adalah komponen dalam membentuk biaya keseluruhan. Tidak semua biaya variable termasuk ke dalam biaya langsung. Biaya variable juga bisa disebut dengan biaya unit karena setiap unit produksi memiliki biaya yang berbeda-beda.

Jumlah biaya variable dapat mempengaruhi banyak factor, di antaranya, biaya tetap, lamanya suatu proyek yang dilakukan usaha produk kreatif bangunan, ketidakpastian, dan rentang potongan harga atas suatu produk. Agar bisa menghitung pengaruh atas biaya variable.

1) Jenis-jenis Biaya Variable

Jenis biaya variable dapat dibedakan sebagai berikut.

a. Biaya variable total atau Total Variable Cost (TVC)

Biaya variable total merupakan seluruh biaya yang harus dikeluarkan selama masa produksi output dalam jumlah tertentu untuk memperoleh factor produksi yang dapat diubah jumlahnya. Dimisalkan bahwa factor produksi yang dapat berubah jumlahnya adalah tenaga kerja. Setiap tenaga kerja yang digunakan memperoleh pendapatan sebesar Rp 50.000. bahan-bahan mentah merupakan variable yang berubah jumlah dan nilainya dalam proses produksi. Makin tinggi produksi, makin banyak bahan mentah yang diperlukan. Oleh sebab itu, biaya berubah biasanya merupakan perbelanjaan untuk membayar tenaga kerja yang digunakan.

b. Biaya Variable Rata-Rata/ Average Variable Cost (AVC)

Biaya variabel rata-rata merupakan nilai biaya yang diperoleh dari perhitungan biaya variable dibagi dengan jumlah produksi. Dalam praktiknya, hubungan antara kegiatan produksi dan biaya variable yang ditimbulkannya biasanya dianggap seakan-akan bersifat linear. Total biaya variable dianggap meningkat dalam jumlah yang konstan untuk peningkatan setiap unit kegiatan.

Namun, hubungan yang sebenarnya sangat jarang bersifat, linear secara sempurna pada seluruh tentang relevan yang memungkinkan. Misalnya, pada saat volume kegiatan meningkat sampai ke tingkat tertentu, barangkali manajemen akan menambah mesin produksi yang baru. Akibatnya, biaya kegiatan per unit akan berbeda-beda pada berbagai tingkat kegiatan. Per unit akan berbeda-beda pada berbagai tingkat kegiatan. Meskipun demikian, dalam rentang relevan tertentu, hubungan antara kegiatan dan biaya variabelnya kurang lebih bersifat linear.

2) Karakteristik Biaya Variable.

Biaya variable memiliki karakteristik- karakteristik sebagai berikut:

- a) Jumlahnya bisa berbeda-beda, tergantung dari volume produksi di dalam suatu usaha produk kreatif bangunan.
- b) Biaya variable biasanya bersifat konstan jika dibandingkan dengan volume produksi suatu usaha produk kreatif bangunan.
- c) Biaya variable adalah biaya yang mudah dilacak
- d) Setiap manajer bisa membuat siasat dalam mengontrol besar kecilnya Biaya variable.

c. Biaya Semi Variable

Biaya semi variable, atau biaya campuran adalah biaya yang merupakan campuran dari biaya tetap dan biaya variable. Biaya semi variable bersifat tetap dalam tingkatan produksi atau konsumen tertentu, namun berubah menjadi biaya variable ketika tingkat konsumsi atau produksi melebihi standard yang ditentukan.

Dalam analisis biaya semi variable, biaya semi variable yang memiliki biaya tetap rendah akan lebih diminati oleh pengusaha produk kreatif bangunan, karena biaya semi variable yang memiliki biaya tetap rendah akan memiliki titik impas yang rendah pula.

Contoh dari biaya semi variable adalah lembur produksi. Mengapa demikian, karena gaji karyawan adalah biaya tetap yang digabung dengan biaya variable, jika penggunaan internet melebihi standar yang ditentukan, karena akan terdapat biaya tambahan atas penggunaan yang melampaui batas yang ditentukan.

Kendaraan juga dapat termasuk ke dalam biaya semi variable . kendaraan memiliki biaya tetap seperti asuransi dan penyusutan. Namun, beban seperti bahan bakar dan perawatan kendaraan bisa termasuk ke dalam biaya variable.

Agar lebih mudah dalam menganalisis biaya semi variable, kita harus memisahkan antara biaya tetap dan biaya variable. Berikut adalah metode-metode dalam pemisahan antara biaya tetap dengan biaya campuran.

1) Metode Engineer (Engineering method)

Metode Engineer adalah suatu metode pemisahan biaya campuran, yang digunakan bila analisis biaya tidak mempunyai pengalaman di masa lalu. Metode ini diterapkan untuk pemisahan biaya pertama kali, misalnya untuk usaha produk kreatif baru atau untuk jenis biaya baru. Metode ini dikelompokkan menjadi dua sebagai berikut.

a) Metode Penghentian Kegiatan (Stand By Method)

Metode pemisahan biaya dengan menghentikan kegiatan operasi secara total dan penghentian ini dilakukan dalam jangka waktu tertentu. Dengan metode penghentian kegiatan, maka seluruh kegiatan operasi akan dihentikan selama jangka waktu tertentu,

misalnya satu bulan, dan pada saat operasi dihentikan akan bisa diketahui berapa biaya masih harus dikeluarkan walaupun kegiatan tidak ada. Secara umum, metode ini bisa dipisahkan dengan prosedur sebagai berikut.

- 1) Seorang wirausaha menghentikan kegiatannya dalam jangka waktu tertentu, misalnya satu bulan.
- 2) Pada waktu tidak ada kegiatan dihitung biaya-biaya yang masih tetap dibayar dan jumlah ini diketahui sebagai biaya tetap.
- 3) Saat berjalan kembali kegiatan usaha produk kreatif bangunan akan dihitung jumlah totalnya.
- 4) Biaya total dalam butir tiga dikurangi biaya tetap merupakan biaya variabel.

b) Metode Gerak dan Waktu (time and motion study method)

Metode ini merupakan metode yang bisa digunakan ahli teknik, analisis biaya akan mengadakan beberapa percobaan setiap unsur kegiatan dan dilakukan dalam beberapa waktu tertentu.

2) Metode Titik Tertinggi dan Terendah (High and Low Point Method)

Metode ini mempunyai cara dalam pemisahan biaya variable dan biaya tetap sebagai berikut.

- a) Seorang wirausaha memilih kapasitas tertinggi dan kapasitas terendah dari kegiatan operasinya.
- b) Menghubungkan biaya pada saat kapasitasnya tertinggi biaya kapasitas rendah.
- c) Menghitung biaya variable per unit kapasitas dengan rumus:

$$BT - BR$$

$$=BVU$$

$$KT - KR$$

Notasi:

BT = Biaya pada kapasitas tertinggi

BR = Biaya pada kapasitas terendah

KT = Kapasitas Tertinggi

KR = Kapasitas Terendah

BVU = Biaya Variabel per unit.

Menghitung biaya tetap total dengan rumus :

$$BTT = BT - (KT \times BVU)$$

Notasi:

BTT = Biaya Tetap Total

BT	= Biaya pada kapasitas tinggi
KT	= Kapasitas Tertinggi
BVU	= Biaya Variabel per unit

MENANYA

Masing-masing siswa membuat beberapa pertanyaan tentang cara menghitung biaya produksi dalam pembuatan prototype produk kreatif bangunan. Bagi siswa yang kurang dimengerti kemudian saling tukar dengan teman sebangku. Mintalah mereka untuk menjawabnya. Apabila mengalami kesulitan bertanyalah pada guru!

B. Menggambar Biaya Produksi

Baiklah sekarang kita akan membahas mengenai kurva biaya produksi simak dengan saksama supaya memahaminya.

1. Memahami Gambar Kurva Biaya Produksi

Pada gambar di atas menunjukkan cara menggambar biaya produksi dilakukan dengan Metode Statistik.

Dalam Metode Statistik, Biaya semi variable dipecah menjadi biaya variable dan biaya tetap dengan menggunakan metode kuadrat terkecil yaitu:

Trend garis variable diperoleh dengan menarik garis trend yang melalui Biaya semi variable pada berbagai tingkat aktivitas.

Rumus kurva biaya produksi:

$$Y = P_x + Q = x$$

Pergeseran pada kurva biaya produksi ditentukan oleh dua factor, yakni sebagai berikut.

1) Teknologi itu sendiri

Esensinya, perubahan teknologi akan berpengaruh terhadap produktivitas dan sekaligus biaya. Perubahan teknologi yang menyebabkan meningkatkan produktivitas; menyebabkan turunnya average dan marginal product atau pergeseran ke atas kurva MP dan AP dan sekaligus pergeseran ke bawah MC dan AC. Jika perubahan teknologi menyebabkan pergeseran input kepada modal, maka FC meningkat dan VC menurun. Pada kasus ini ATC meningkat pada awalnya dan makin menurun pada tingkat output yang lebih tinggi.

2) Harga input/ biaya produksi

Peningkatan biaya input akan menggeser ke atas kurva- kurva Biaya. Meningkatnya Fixed Cost menggeser ke atas kurva total cost (TC). Dan average total cost (ATC) tetapi tidak untuk kurva marginal cost (MC). Bila peningkatan terjadi pada variable cost semua kurva termasuk marginal cost (MC) akan bergeser ke atas.

INFO

<https://perpustakaanank13.blogspot.com/>

Laporan laba rugi (Incomes Statement atau Profit and Loss Statement) adalah bagian dari laporan keuangan suatu usaha yang dihasilkan pada suatu periode akuntansi yang menjabarkan unsur-unsur pendapatan dan beban usaha sehingga menghasilkan suatu laba (atau rugi) bersih.

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/laporan_laba_rugi

2. Skala Ekonomis dan Tidak Ekonomis

Dalam periode produksi jangka panjang ada kecenderungan bahwa pada tingkat permulaan dengan makin diperluasnya skala usaha akan meningkatkan efisiensi usaha, tetapi mulai titik tertentu perluasan usaha yang lebih lanjut akan berakibat makin menurunnya efisiensi usaha secara keseluruhan. Skala usaha di mana tingkat efisiensi usaha produk kreatif bangunan mencapai nilai tertinggi disebut dengan skala usaha yang optimal (optimum scale of plant). Skala usaha yang optimal secara grafis terlihat pada saat kurva biaya total per satu unit output jangka panjang (LRAC) mencapai nilai minimum. Jumlah output dimana LRAC mencapai nilai minimum disebut tingkat output optimal (optimum rate of output).

a) Skala Ekonomis

Skala kegiatan produksi jangka panjang dikatakan bersifat mencapai skala ekonomis apabila pertambahan produksi menyebabkan biaya produksi rata-rata menjadi makin rendah. Produksi yang makin tinggi menyebabkan usaha produk kreatif bangunan menambah kapasitas produksi, dan pertambahan kapasitas ini menyebabkan kegiatan produksi bertambah efisien. Pada kurva LRAC keadaan ini ditunjukkan oleh bagian kurva yang makin menurun apabila produksi bertambah.

Beberapa factor penting yang menimbulkan skala ekonomi sebagai berikut.

- 1) Spesialisasi factor-faktor Produksi
- 2) Penghargaan harga bahan mentah dan kebutuhan produksi lain
- 3) Memungkinkan produk sampingan (by-products) diproduksi
- 4) Mendorong perkembangan usaha lain
- 5) Penggunaan intensif personil dengan keahlian yang lebih banyak dan penggunaan modal yang lebih banyak.

b) Skala Tidak Ekonomis

Skala tidak ekonomis terjadi ketika ukuran usaha berlebihan. Wirausahawan memang bisa mengingatkan ukurannya untuk memperoleh keuntungan dari skala ekonomis, tetapi keuntungan menghilang ketika usahanya mencapai ukuran tertentu. Skala tidak ekonomi termasuk jangka panjang dan secara jelas harus dibedakan dari pendapatan yang makin berkurang yang timbul dalam jangka pendek.

Beberapa kemungkinan penyebab skala tidak ekonomis sebagai berikut.

- 1) Kesukaran pengendalian dan pengawasan
- 2) Pembuatan keputusan yang lamban sehubungan dengan kelebihan ukuran administrasi
- 3) Kekurangan motivasi karyawan.

Perubahan dalam permintaan memiliki dampak yang berbeda jika memiliki dampak yang berbeda pula. Pada jangka pendek, peningkatan permintaan meningkatkan harga dan membawa keuntungan, sementara

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

turunnya permintaan akan menurunkan harga dan membawa kerugian. Namun jika usaha produk kreatif bangunan dapat masuk atau keluar pasar dengan mudah, maka dalam jangka panjang jumlah usaha akan selalu berubah hingga tercapai keseimbangan utama ada keuntungan di pasar tersebut.

MENGEKSPLORASI

Buatlah sebuah kelompok kemudian kelompok data informasi cara menghitung biaya produksi dalam pembuatan prototype produk kreatif bangunan yang baik dan benar!

C. Analisis Biaya Produksi dalam Dunia Produk Kreatif Bangunan.

Dalam bagian ini, kita akan membahas analisis biaya produksi dalam pembuatan produk kreatif bangunan. Biaya pembuatan tersebut nantinya akan menjadi biaya produksi. Biaya yang harus dihitung dalam produksi produk fungsional adalah biaya bahan baku, tenaga kerja, dan overhead. Berikut ini beberapa biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan produk fungsional.

1) Alat Kerja

Pada bidang usaha produk kreatif bangunan, dibutuhkan alat kerja untuk membuat berbagai produk yang dibutuhkan masyarakat dalam rancang bangun berskala tinggi.

2) Tenaga Kerja

Biaya produksi juga termasuk biaya tenaga kerja. Jasa tenaga kerja ditetapkan sesuai keterampilan yang dimiliki pekerja. Biaya produksi ini akan menentukan harga jual produk. Penentuan harga jual juga harus mempertimbangkan modal dan biaya yang sudah dikeluarkan untuk produksi.

Untuk lebih memahami kasus tersebut, maka kita bisa melihat salah satu contoh analisis biaya produksi kreatif, yaitu analisis produksi gypsum baik pembuatan produk sampai jasa pemasangannya, ditunjukkan berikut ini.

a. Memahami Konsumen

Peminat gypsum rata-rata adalah masyarakat menengah ke atas yang senang dengan desain interior rumah yang unik. Biasanya untuk mempercantik dinding rumah mereka, bagian sudut antara plafond dan dinding ditutup dengan lis profil yang berbahan gypsum. Begitu juga di sisi yang lain, dimana profil dimanfaatkan sebagai garis pemisah di dinding.

b. Proses Produksi

Bisnis gypsum sendiri merupakan sector industri tangga yang masih berskala kecil, dilihat dari jumlah hasil dan bahan yang dipergunakan. Pengelolaan usaha ini tidaklah rumit di perusahaan besar, tetapi menggunakan cara-cara yang sederhana dan mudah dipahami oleh pemiliknya.

Pada proses pembuatan gypsum, bahan utama yang digunakan adalah bubuk gypsum. Sebagai campurannya adalah serat fiber.

No	Jenis Harga	Bahan	Kebutuhan
1	Profil = Rp40.000/sak	Gypsum	1 sak 20kg = 15-20
2	Serat Fiber = Rp10.000/sak		1 kg = >100 batang
3	Plafon = Rp40.000/sak	Gypsum	1 sak = 3 buah diameter 120 cm

Dalam pembuatan produk desain interior rumah berbahan gypsum ini, sebelum memasuki proses cetak terlebih dahulu dibuat cetakan dengan berbagai model yang sesuai dengan permintaan pasar. Dilanjutkan dengan pembuatan adonan untuk pembuatan 1 buah profil, 1 gayung air dicampur dengan $\frac{1}{2}$ kg bubuk gypsum dan diaduk. Sebelum adonan dimasukkan serat-serat fiber untuk memperkuat adonan. Selain itu, ditutup lagi dengan adonan yang tersisa, kemudian cetakan ditutup hingga kondisinya sedikit mengeras. Bahan tercetak dikeluarkan dari cetakan dan dikeringkan selama 2-3 hari. Begitu pula dengan cetakan plafon.

3) Pemasaran

Pemasaran gypsum dapat dilakukan kerjasama dengan beberapa kontraktor yang bisa membuat pesanan rumah maupun bangunan. Anda juga bisa menyediakan jasa pembuatan gypsum untuk para kontraktor. Selain itu untuk memperluas usaha Anda bisa juga memasarkan melalui iklan di media cetak, media elektronik maupun media online yang menyediakan kolom iklan usaha.

Analisis Ekonomi

Karena pendapatan tergantung order yang datang pada saat ini, kami simulasikan dengan asumsi tiap 20 m lis profil 9 m plafon.

Bahan Baku		
Gypsum	: 5,5 sak x Rp. 40.000,00	= Rp. 220.000,00
Serat fiber	: 0.5 sak x Rp. 10.000,00	= Rp. 5.000,00
Total Bahan Baku		= Rp. 225.000,00

Tenaga Kerja		
Tenaga pemasangan	: 9m x Rp.15.000,00	= Rp. 135.000,00
Total tenaga kerja		= Rp. 135.000,00
Total pengeluaran	: Rp. 225.000,00+Rp.135.000,00 = Rp. 360.000,00	

Pendapatan		
Lis profil	: 20 m x Rp. 10.000,00	= Rp. 200.000,00
Plafon	: 9m x Rp. 40.000,00	= Rp. 360.000,00
Total pendapatan		= Rp. 560.000,00
Keuntungan	: Rp. 560.000,00	= Rp. 200.000,00

RANGKUMAN

1. Biaya Produksi adalah akumulasi dari semua biaya-biaya yang dibutuhkan dalam proses produksi dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk atau barang.
2. Biaya-biaya produksi ini meliputi biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, biaya operasional barang, dan lain sebagainya.
3. Unsur-unsur dalam biaya produksi adalah:
 - a. Biaya bahan baku
 - b. Biaya Tenaga Kerja Langsung
 - c. Biaya Overhead
 - d. Biaya Eksplisit
 - e. Biaya implisit
4. Berikut adalah jenis- jenis biaya produksi bila dilihat dari volume kegiatannya.
 - a. Biaya Tetap
 - b. Biaya Variabel
 - c. Biaya Semi Variabel

UJI KOMPETENSI 7

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e pada jawaban yang benar!

1. Berikut bukan merupakan termasuk ke dalam biaya produksi
 - a. Bahan baku atau bahan dasar termasuk bahan setengah jadi
 - b. Bahan-bahan pembantu atau penolong
 - c. Upah tenaga kerja dari tenaga kerja kuli hingga direktur.
 - d. Penyusutan peralatan produksi
 - e. Keuntungan yang diperoleh
2. Yang manakah berikut ini yang digolongkan sebagai biaya tetap?
 - a. Sewa pabrik
 - b. Biaya penggunaan listrik
 - c. Biaya penggunaan air
 - d. Biaya penggunaan minyak untuk mobil perusahaan
 - e. Biaya tanah
3. Yang tidak termasuk ke dalam jenis-jenis biaya produksi....
 - a. Biaya administrasi
 - b. Biaya pemasaran
 - c. Biaya kerugian
 - d. Biaya keuangan
 - e. Biaya bepergian
4. Biaya margina akan mulai meningkat ketika
 - a. Produksi total mulai menurun
 - b. Biaya produksi total mencapai maksimum
 - c. Biaya produksi rata-rata mencapai minimum
 - d. Produksi marginal mulai merosot
 - e. Produksi berkurang
5. Rumus menghitung total Biaya tetap adalah
 - a. $TC - TFC$
 - b. $TC - TVC$
 - c. $TVC : TC$
 - d. $TVC \times TC$
 - e. $TC : TFC$
6. Biaya untuk memproduksi sejumlah barang tertentu dibagi dengan jumlah produksi tertentu dinamakan
 - a. Biaya total rata-rata
 - b. Biaya total
 - c. Biaya tetap
 - d. Biaya variabel
 - e. Biaya semi variable
7. Menurut jangka waktunya, biaya produksi dibedakan menjadi

- a. Dua
 - b. Tiga
 - c. Empat
 - d. Lima
 - e. Enam
8. Gaji karyawan termasuk ke dalam biaya
- a. Tepat
 - b. Tetap
 - c. variabel
 - d. campuran
 - e. berubah
9. yang manakah dari pernyataan berikut adalah yang paling tepat
- a. Kurva biaya marginal memotong AC pada nilai AC yang paling maksimum
 - b. Kurva biaya marginal memotong AC pada AVC pada titik-titiknya yang paling maksimum
 - c. Kurva biaya marginal naik dari kiri bawah ke kanan atas
 - d. Kurva biaya marginal memotong AC pada nilai AVC di sebelah kiri AC dan AVC
 - e. Kurva tfc berbanding lurus dengan kurva tvc pada produksi optimal
10. Faktor yang mempengaruhi skala ekonomis adalah
- a. Tingkat produksi yang ingin dicapai
 - b. Spesialisasi factor produksi
 - c. Sifat dari pilihan kapasitas pabrik yang tersedia
 - d. Harga input yang digunakan dalam proses produksi.
 - e. Harga tetap.
- B. Jawablah uraian di bawah ini dengan benar dan tepat!
- 1. Tuliskan jenis-jenis biaya produksi bila dilihat dari volume kegiatannya!
 - 2. Tuliskan unsur-unsur dalam biaya produksi!
 - 3. Apa saja factor penting yang menimbulkan skala ekonomi!
 - 4. Tuliskan penyebab skala tidak ekonomis!
 - 5. Jelaskan jenis-jenis deviden!

TUGAS PROYEK PERORANGAN/ KELOMPOK

Kerjakan tugas berikut bersama kelompok Anda!

- 1. Bentuklah kelompok yang terdiri atas lima sampai enam orang.
- 2. Diskusikan dengan teman kelompok anda bagaimana cara perhitungan biaya produksi produk kreatif bangunan untuk pembuatan pilar, loster, gypsum, batu alam, dan bata ringan!
- 3. Presentasikan hasilnya di depan kelas.

BAB 8 PROSES KERJA DAN PENGUJIAN PROTOTYPE

KOMPETENSI INTI

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Kontruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan pada tingkat teknis, spesifik, detail dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Kontruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri.

KOMPETENSI DASAR

- 3.8 Menerapkan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa
- 4.8 Membuat prototype produk barang/jasa

3.9 menentukan pengujian kesesuaian fungsi prototype produk barang/jasa

4.9 Menguji prototype produk barang/jasa

APERSEPSI

Para siswa yang mengetahui dan mempelajari dunia teknik bangunan, kini kita akan membahas pada bab terakhir. Yaitu mengenai cara membuat dan menguji mengenai langkah-langkah membuat produk berupa prototype gypsum, pilar bangunan, lostor atau angin-angin serta bata ringan. Dalam mempelajarinya harus sedetail mungkin supaya anda bisa menjadi sangat ahli dalam membuatnya dan nantinya bisa menjadi wirausaha yang sukses dibidang ini. Setelah dibuat tentu harus diuji apakah produk kreatif bangunan tersebut kuat, dan berkualitas serta bisa menyenangkan konsumen akan produk tersebut. Selanjutnya untuk lebih memahami mengenai cara pembuatan produk kreatif bangunan serta cara mengujinya pelajailah pada bab ini!

MENGAMATI

Amatilah wirausaha produk kreatif bangunan di sekitarmu, lalu amatilah mengenai praktik atau aktivitas membuat prototypenya. Untuk mendukung pengamatanmu pelajailah buku teks maupun sumber lain yang relevan!

AYO PAHAMI

A. Pembuatan Prototype Produk Kreatif Gypsum dan Pilar Bangunan

Baiklah sekarang kita akan membahas mengenai langkah-langkah pembuatan prototype produk bangunan berupa gypsum dan pilar bangunan, simak dengan saksama supaya anda bisa membuatnya.

1. Pembuatan Prototype Gypsum

Cara-cara membuat Prototype Gypsum dijabarkan sebagai berikut ini.

a. Alat Pembuatan Gypsum

Supaya bisa membuat Prototype Gypsum maka tentu harus menggunakan beberapa alat, di antaranya sebagai berikut.

1) Ember atau alat sejenisnya.

Saat pembuatan Prototype Gypsum ember dipakai sebagai tempat untuk mengaduk casting dengan air. Jika ember tidak ada maka bisa menggunakan alat lain yang sejenis, yang penting bisa dipakai sebagai tempat mengaduk.

2) Kuas

Kuas juga dibutuhkan dalam membuat gypsum, kuas ini digunakan untuk meratakan minyak pada sebuah cetakan. Perlu anda pahami bahwa jenis kuas yang baik, yaitu yang ujung bulunya bercabang dua atau bercabang tiga. Pada

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

dasarnya kuas yang memiliki bulu bercabang memiliki kemampuan daya serap yang tinggi pada minyak sehingga pemakaiannya bisa lebih lama dan tidak harus sering mencelupkan pada minyak.

3) Timbangan

Timbangan dipakai sebagai alat mengukur jumlah casting yang akan di gunakan untuk mencetak gypsum.

4) Gelas ukur

Kegunaannya yaitu sebagai alat untuk menakar air yang akan dipakai untuk mencetak gypsum.

5) Sarung tangan karet

Supaya saat membuat gypsum amat tidak terkena efek zat kimia dalam campuran gypsum maka hendaknya memakai sarung tangan karet. Sarung tangan karet ini fungsinya untuk melindungi tangan pada saat mengaduk bahan pembuatan gypsum.

6) Sekop

Saat membuat gypsum sekop di pakai sebagai alat pengaduk pada saat pencampuran antara casting dengan air, supaya hasilnya merata.

7) Rakel

Rakel berfungsi untuk meratakan larutan casting pada sebuah sisi cetakan.

8) Cetakan

Untuk membuat Prototype gypsum, dan perbuatan secara massal nantinya memerlukan sebuah cetakan. Cetakan gypsum bermacam-macam yang ada bentuknya oval dengan berbagai macam ornament, bulat/lingkungan, dan "profil".

b. Bahan Pembuatan Gypsum

Dalam pembuatan Prototype gypsum ini ada beberapa bahan yang harus dipersiapkan, sebagai berikut.

1) Casting

Casting yaitu salah satu bahan pembuat gypsum yang memiliki bentuk seperti bubuk lembut dengan warna putih. Casting yang baik adalah casting dengan bentuk bubuk yang makin lembut dan dengan warna yang makin putih.

2) Roving

Roving yaitu salah satu bahan pembuatan gypsum yang dipakai sebagai bahan penguat pada waktu pencetakan. Roving Bentuknya seperti serabut yang sudah tertata rapi sehingga nantinya jika ingin digunakan tinggal memotongnya sesuai ukuran dengan yang diinginkan.

3) Air

Air juga merupakan salah satu bahan dalam pembuatan gypsum, yaitu digunakan sebagai bahan untuk mencampur casting. Air yang digunakan harus air tawar tidak boleh air asin/air laut. Karena air yang mengandung kadar garam yang tinggi menyebabkan gypsum tidak tahan lama atau mudah pecah.

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

4) Minyak

Minyak yang digunakan dalam pembuatan gypsum bisa dibuat dengan menggunakan bahan lemak dari binatang lembu atau kerbau yang dipanaskan atau dimasak sekitar 5 menit sampai lemak itu mencair kemudian campurkan dengan solar dengan perbandingan 2 : 1, kemudian dimasak lagi sekitar 5 menit sambil di aduk agar kedua cairan itu menyatu sehingga menjadi sebuah minyak yang sudah siap digunakan. Dengan penggunaan minyak yang dibuat dari bahan lemak sapi akan menghasilkan gypsum yang sesuai dengan keinginan, yaitu tetap akan berwarna putih dan bersih tidak bercampur dengan warna minyak.

5) Tali

Saat pembuatan gypsum tali dipakai sebagai pengait gypsum untuk digantungkan setelah dilepas dari cetakan untuk itu tali yang dipilih harus kuat, bisa tali raffia atau sejenisnya.

c. Proses Pembuatan

Pembuatan Prototype gypsum harus dibuat secara bertahap secara runtut dan benar supaya dapat menghasilkan gypsum yang sesuai dengan keinginan serta kualitas baik dan bagus. Tahap-tahap proses pembuatan gypsum sebagai berikut.

1) Pengadukan bahan gypsum

Dalam pembuatan Prototype gypsum, untuk langkah pertama diawali dengan pengadukan bahan gypsum. Adapun bahan yang digunakan untuk proses pengadukan, yaitu casting dan air tawar.

Sementara itu, alat yang dipersiapkan sebagai berikut.

- a. Timbangan
- b. Gelas ukur
- c. Ember
- d. Sekop

Proses tahap pengadukan bahan gypsum ini dilaksanakan sebagai berikut.

- a. Persiapkan sebuah cetakan gypsum yang akan dipakai membuat gypsum dalam keadaan bersih dan kering.
- b. Lalu cetakan diolesi minyak yang telah dibuat agar gypsum tidak melekat dan mudah dilepaskan dari cetakan.
- c. Persiapan bahan dengan cara menimbang casting dan menakar air yang akan dipergunakan sesuai dengan bentuk ukuran gypsum, dengan perbandingan 1 : 2, artinya jika kita menggunakan casting 2 kg maka untuk airnya 1 liter.
- d. Selanjutnya masukkan casting yang sudah ditakar ke dalam ember, setelah itu baru diberikan air. Tunggu 5 menit, supaya kekentalan air merata.
- e. Lalu setelah 5 menit baru kita aduk dengan menggunakan sekop sampai benar-benar rata.

2) Penuangan bahan Gypsum ke dalam cetakan

Proses penuangan bahan gypsum ke dalam cetakan ini dilaksanakan dengan cara berikut ini:

- a. Langkah awal persiapkan dulu cetakan pada tempat yang datar supaya nantinya adonan yang dituangkan betul-betul merata.
- b. Kemudian lakukan penuangan adonan ke dalam cetakan gypsum secara pelan-pelan hingga merata dengan ketinggian kurang lebih 1 cm dari tepi cetakan, jadi tidak semua adonan tadi kita tuangkan ke dalam cetakan.

3) Pemasangan Roving

Proses pemasangan Roving ini dilaksanakan dengan cara berikut ini.

- a. Lakukan pemotongan Roving kira-kira 25 cm yang jumlahnya disesuaikan dengan ukuran cetakan dua tali.
- b. Selanjutnya ambil roving yang sudah dipotong sesuai dengan ukuran kemudian kita letakkan roving tersebut ke dalam cetakan.
- c. Tebarkan roving ke dalam cetakan yang sudah diisi adonan secara merata.
- d. Rapikan tepi cetakan dari roving yang mungkin menjuntai keluar dengan memakai rakel
- e. Khusus untuk salah satu ujung sisi, kita sisakan roving yang tadi untuk mengaitkan tali penggantungnya. Jadi, tidak semua tepi cetakan kita rapikan dari roving
- f. Selanjutnya sisa roving kita gulung sekali ke arah dalam cetakan sehingga membuat tali tadi menjadi melingkar
- g. Kemudian tuangkan sisa adonan tadi ke dalam cetakan gypsum sampai penuh.
- h. Keringkan sampai kurang lebih 30 menit.

4) Pelepasan Gypsum dari Cetakan

Langkah melepas gypsum dari cetakan dengan langkah sebagai berikut.

- a. Setelah kurang lebih 30 menit, maka gypsum pastinya kering dan siap untuk dilepas dari cetakan. Sedangkan cara pelepasan gypsum sendiri di bagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut.
 - 1) Cetakan model lurus (lis profil)

Untuk cetakan model lurus pelepasan dimulai dari salah satu ujung dengan membukanya secara perlahan-lahan, kemudian kita gerakan telapak tangan kita hingga ujung yang satunya lagi, sampai semua gypsum terlepas.
 - 2) Cetakan oval/melingkar (Panel gypsum)

Yaitu dengan cara diketukkan pelan-pelan dan hati-hati secara menyeluruh ke semua bagian cetakan sampai gypsum terlepas. Setelah gypsum terlepas, gantungkan untuk menambah kekeringannya.

2. Pembuatan Prototype Pilar

Banyak cara membuat prototype pilar bangunan semua tergantung ide dan inspirasi masing-masing wirausaha dan desainernya. Berikut ini disajikan salah satu cara membuat cetakan pilar bangunan, khususnya untuk rumah.

a. Alat dan Bahan

Pertama-tama bahan yang disiapkan sebagai berikut.

- 1) Semen
- 2) Pasir yang sudah diayak halus
- 3) Besi ukuran 5 mili untuk rangka samping
- 4) Air

Sementara itu, alat tukang bangunan yang dibutuhkan untuk membuat pilar bangunan, sebagai berikut.

- 1) Cetok
- 2) Benang

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

- 3) Meteran
 - 4) Sampel/ contoh tiang yang ingin dibuat cetakannya
- b. Prosedur Pembuatan cetakan**
- Adapun proses pembuatan cetakan pilar bangunan sebagai berikut.
- 1) Sampel atau contoh tiang dibagi menjadi dua sama persis
 - 2) Kemudian kubur dalam tanah yang rata setengah bagiannya
 - 3) Lalu lumuri dengan oli bagian yang di atas tanah
 - 4) Kemudian lumurilah memakai semen acian hingga rata ke seluruh bagian yang di atas tanah.
 - 5) Selanjutnya, lakukan memplaster dengan campuran semen dan pasir dan ditambahkan kawat di bagian samping (disarankan adonannya lebih banyak semen agar lebih keras)
 - 6) Tunggu hingga kering lalu angkat dari tanah atau minimal dua minggu
 - 7) Cetakan sudah siap dipakai
- c. Prosedur membuat pilar**
- Setelah cetakan selesai maka langkah selanjutnya membuat pilar bangunan tersebut.
- 1) Buatlah adukan semen dan pasir halus
 - 2) Siapkan cetakan pilar bangunan tersebut, lalu lumurilah cetakan dengan minyak bisa memakai oli agar adukan tidak melekat dengan cetakan.
 - 3) Tuang adukan pada cetakan pilar bangunan tersebut
 - 4) Selanjutnya, hasil cetakan di jadikan satu sehingga pilar bangunan menjadi satu bagian utuh, yang direkatkan memakai semen.
 - 5) Lalu ampaslah pilar yang sudah jadi agar halus.
 - 6) Selanjutnya, pilar sudah jadi prototype sebagai sampel produk

INFO

Arsitektur klasik yang memberikan kesan yang anggun dan mewah. Ciri khas arsitektur klasik yaitu pemakaian pilar-pilar, ornamen, dan profil-profil yang muncul pada saat kerajaan Romawi atau Yunani Kuno. Bangunan gaya klasik memiliki ukuran yang melebihi kebutuhan fungsinya dan memiliki komposisi bangunan yang simetris dengan tata letak jendela yang teratur. Pilar bangunan yang dipakai saat ini di seluruh dunia bahkan Indonesia kebanyakan mengikuti aliran arsitektur klasik.

MENANYA

Masing-masing siswa membuat beberapa pertanyaan tentang langkah-langkah praktik membuat prototype produk kreatif bangunan. Bagi siswa yang kurang dimengerti kemudian saling tukar dengan teman sebangku. Mintalah mereka untuk menjawabnya. Apabila mengalami kesulitan bertanyalah pada guru!

B. Pembuatan Prototype Produk Kreatif Loster dan Bata Ringan

Baiklah sekarang kita lanjutkan membahas mengenai langkah-langkah pembuatan prototype produk bangunan berupa loster dan bata ringan, simak dengan saksama supaya anda bisa membuatnya.

1. Pembuatan Prototype Loster (Angin-angin)

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Loster bisa dibuat dari beton (campuran semen dan pasir halus) namun juga bisa di buat dari kayu. Namun saat ini masyarakat lebih suka memakai loster cetakan terbuat dari beton. Loster sendiri mempunyai berbagai bentuk dan desain, yang dikenal masyarakat saat ini adalah Loster padat dengan Loster berlubang. Namun letak perbedaannya hanya di cetakan saja.

a. Bahan Pembuatan Loster Cetakan

Adapun bahan-bahan yang dibutuhkan untuk memberi loster cetakan, sebagai berikut.

- 1) Pasir (ukuran halus sampai 5 mm)
- 2) Semen
- 3) Air
- 4) Kerikil kasar

b. Alat Pembantu Loster Cetakan

Berikut ini alat yang diperlukan untuk kegiatan membuat loster cetakan.

- 1) Ayakan pasir
- 2) Kotak adukan
- 3) Sendok semen
- 4) Sekop
- 5) Cangkul
- 6) Ember dan ember penyiraman
- 7) Plastik (untuk menjaga kelembapan)
- 8) Cetakan loster

c. Prosedur Pembuatan Loster

Langkah-langkah membuat loster cetakan sebagai berikut.

- 1) Ayak pasir pertama dengan ayakan pasir 1 cm² untuk mendapatkan pasir halus.
- 2) Lakukan mengaduk beton, dengan memakai perbandingan adukannya yaitu 1 bagian semen bermutu baik + 2 bagian pasir sungai yang bersih + 3 bagian kerikil + air secukupnya.
- 3) Selanjutnya siapkan alat cetakan.
- 4) Masukkan adonan beton ke dalam ember
- 5) Kemudian tempatkan bagian bawah cetakan ke tempat yang benar yaitu di tempat berlantai halus dan teduh.
- 6) Beri oli di bawah dan pada cetakan
- 7) Selanjutnya tuang adukan beton kedalam cetakan
- 8) Keringkan adukan cetakan loster, setelah selesai lepaskan loster dari cetakannya.
- 9) Maka jadilah loster tersebut.

2. Pembuatan Prototype Bata Ringan (Hebel)

Hebel atau bata memiliki kekuatan yang berlipat ganda disbanding bata biasa. Secara umum, bata ringan bernama hebel ini memiliki berat jenis kering, yaitu 520 kg/m dan berat jenis normal sekitar 650 kg/m. sementara itu, daya kekuatan tekanan yang dimilikinya melebihi 4,0N/mm dengan kounduktifitas termis 0,14/mK- membuktikan bahan bangunan bernama hebel ini sangatlah kuat dinding sebuah bangunan. Berikut ini disajikan mengenai cara membuat prototype bata ringan.

a. Persiapan alat

Alat yang diperlukan untuk membuat bata ringan sebagai berikut.

- 1) Cetakan khusus bata ringan
- 2) Ember
- 3) Cetok
- 4) Cangkul

<https://perpustakaanank13.blogspot.com/>

- 5) Sekop
- 6) Gerobak sorong angkong
- b. Persiapan bahan**

Bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat bata ringan sebagai berikut.

- 1) Semen sebagai bahan pengikat
- 2) Pasir sebagai bahan pengisi
- 3) Fly Ash sebagai bahan pengisi
- 4) Kapur sebagai bahan pengisi
- 5) Air sebagai bahan pengecer
- 6) Pasta alumunium sebagai bahan pengembang
- 7) Prosedur pembuatan

Prosedur membuat *prototype* bata ringan diuraikan sebagai berikut.

- 1) Langkah pertama buatlah adukan hebel terlebih dahulu yang terdiri atas binder dan filter berupa campuran pasir, fly ash atau kapur. Jika anda menggunakan fly ash atau kapur atau campuran keduanya tanpa pasir, maka komposisi filter yang diijinkan yaitu 17% dari total adukan hebel.
- 2) Kemudian tuangkan air secukupnya ke dalam adukan hebel tadi untuk mengencerkannya. Mengenai jumlah air yang ditambahkan ke adukan hebel sebanyak 0,4-0,6 dari total semen yang digunakan.
- 3) Lakukan pengadukan bahan penyusunan sampai tercampur rata.
- 4) Lalu setelah adukan bata ringan selesai dibuat, selanjutnya adalah membentuknya dengan menggunakan cetakan khusus.
- 5) Lalu tuangkanlah pasta adukan hebel tersebut ke dalam cetakan, lalu ratakan seluruh permukaannya.
- 6) Supaya bisa mongering dan tercetak sempurna, biarkan cetakan ini selama kurang lebih sekitar 12 jam.
- 7) Lalu di keesokan harinya, bukalah cetakan bata ringan tersebut dengan hati-hati
- 8) Selanjutnya, pindahkan bata ringan yang masih mentah ini ke tempat pengeringan (*curing area*) yang terbuka.
- 9) Lalu pada hari ke-15, bata ringan ini bisa diletakkan di gudang penyimpanan.

MENGEKSPLORASI

Buatlah sebuah kelompok kemudian kumpulkan data informasi tentang langkah-langkah praktik membuat *prototype* produk kreatif bangunan.

C. Menguji *Prototype* Produk Kreatif Bangunan

Pengujian terhadap produk kreatif bangunan yang telah selesai dibuat merupakan sebuah upaya untuk memprediksi keberhasilan sebuah ide mengenai produk kreatif bangunan yang dibuat sebelum meluncurkan ke pasar yang akan sedang membuat bangunan. Proses menguji *prototype* produk kreatif bangunan serta logo usaha ini biasanya melibatkan reaksi orang lain (konsumen) terhadap pernyataan yang menjelaskan ide dasar dari produk tersebut.

Proses pengujian produk kreatif bangunan yang baru dan selesai dibuat adalah dengan cara berikut ini.

1. Pengujian Teknis

Pengujian teknis atau *technical testing* berupa sebuah cara menguji dari pembuatan *prototype* yang berupa logo dan produk berwujud pilar bangunan, loster, gypsum potongan, batu alam cetak cetak dan lain-lainnya sangat penting dilakukan.

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

Cara pengujiannya khusus produk kreatif bangunan berupa barang bisa dilakukan dengan cara melihat produknya tersebut setelah dibuat apakah ada yang retak, dilihat seberapa kuat produk buatan tersebut. Dari pengujian ini dapat menghasilkan sejumlah informasi penting perkiraan usia produk, tingkat keusangan produk. Apabila diperiksa dan diuji terdapat potensi kerusakan yang memerlukan penggantian, dibuat jadwal penggantian yang tepat.

Berikut ini disajikan pengujian teknis produk kreatif bangunan yang dibuat tujuannya untuk mengetahui baik buruk dan mutu produk kreatif bangunan berupa barang seperti bata ringan, pilar, loster, gypsum, batu alam cetak. Di mana cara mengujinya sebagai berikut.

a. Uji Kekerasan

Uji Kekerasan produk kreatif bangunan dilakukan dengan menggoreskan kuku pada permukaan produk kreatif bangunan, yaitu bisa pada pilar, gypsum, bata ringan dan loster. Apabila goresan dengan kuku itu menimbulkan bekas goresan maka kekerasan produk kreatif bangunan yang anda buat berarti kurang baik.

b. Uji Serap Air

Pengujian ini dilakukan dengan cara produk kreatif bangunan diambil dalam keadaan kering mutlak. Selanjutnya, direndam dalam air sampai semua porinya terisi dengan air. produk kreatif bangunan dianggap baik jika penerapan airnya kurang 20%.

c. Uji Bentuk dan Ukuran

Cara menguji bentuk dan ukuran ini yang dilihat adalah hal berikut ini.

1. Kerataan
2. Keretakan
3. Kesikuan
4. Ketajaman

d. Uji Bunyi

Uji bunyi dilakukan dengan memegang produk kreatif bangunan, selanjutnya memukulnya dengan pukulan tidak terlalu keras. Produk kreatif yang baik akan mengeluarkan bunyi yang nyaring. Uji bunyi ini merupakan salah satu parameter kekeringan dari produk kreatif bangunan yang dibuat.

e. Uji Kandungan Garam

Uji Kandungan Garam dilakukan dengan cara merendam sebagian dari produk kreatif bangunan kedalam air, air akan terserap produk sampai ke bagian yang tidak direndam. Selama proses penyerapan air inilah garam-garam pada produk kreatif bangunan ini berupa bercak-bercak putih. produk kreatif bangunan dikatakan baik jika bercak-bercak putih yang menutup permukaan dari 50%.

2. Pengujian Preferensi dan Kepuasan

Pengujian jenis ini digunakan untuk menetapkan elemen-elemen yang akan dirancang dalam rencana pemasaran produk kreatif bangunan. Pengujian ini juga dipakai untuk membuat tafsiran penjualan awal produk baru kreatif bangunan tersebut.

Cara dari pengujian ini adalah dengan cara survei dan wawancara terhadap para pelanggan produk kreatif bangunan. Dari hasil survey ini akan diketahui kepuasan pelanggan dari produk kreatif bangunan yang dibuat. Selain itu, juga mengetahui kelemahan produk yang dibuat. Nantinya dijadikan suatu cara untuk melakukan perbaikan ke depannya.

3. Pengujian Pasar

Pengujian pasar ini juga diperlu dilakukan untuk wirausaha produk kreatif dengan produksi agak besar. Caranya pihak wirausaha produk kreatif bangunan menawarkan sebuah produk kreatif bangunan untuk di jual di wilayah pasar terbatas yang sebisa mungkin dapat mewakili keseluruhan pasar di mana produk itu nantinya akan di jual.

Dalam pengujian produk kreatif bangunan ini, wirausahawan akan berusaha mengestimasi empat variable, yakni *product trial* (percobaan produk), *first repeat* (pengulangan pembelian pertama), adopsi produk, serta frekuensi pembelian. Tentunya seorang wirausaha produk kreatif bangunan menginginkan bahwa semua variabel-variabel tersebut menunjukkan tingkat yang tinggi.

MENGASOSIASIKAN DAN MENGOMUNIKASIKAN

- Uraikan kembali informasi yang diperoleh tentang-tentang langkah-langkah membuat prototype produk kreatif bangunan!
- Presentasikan kesimpulan tentang langkah-langkah praktik membuat prototype produk kreatif bangunan aserta cara mengujinya dengan baik dan benar. Serta cara menguji produk prototype tersebut, di depan. Temanmu akan menanggapi dan kegiatan kalian dinilai gurumu!

RANGKUMAN

1. Proses pembuatan produk kreatif bangunan adalah kegiatan yang mengombinasikan factor-faktor produksi (*man, money, material, method*) yang ada untuk menghasilkan suatu produk dalam bidang bangunan.
2. Dalam membuat *prototype* gypsum, yang dilakukan pembuatan lis gypsum dan panel gypsum.
3. *Casting*, yaitu salah satu bahan pembuatan gypsum yang memiliki bentuk seperti bubuk lembut dengan warna putih. Roving, yaitu salah satu bahan pembuatan gypsum yang dipakai sebagai bahan penguat pada waktu pencetakan.
4. Bahan yang disiapkan dalam pembuatan loster yaitu sebagai berikut.
 - a. Semen
 - b. Pasir yang sudah diayak halus
 - c. Besi ukuran 5 mili untuk rangka sampling
 - d. Air
5. Pilar yang berkembang di seluruh dunia dan Indonesia dipengaruhi arsitektur dan model pilar Yunani serta Romawi klasik.
6. Pengujian *Prototype* produk kreatif bangunan bertujuan untuk mengetahui baik buruk dan mutu produk kreatif bangunan.

UJI KOMPETENSI 8

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar berikut ini!

Gambar di atas adalah cetakan untuk produk kreatif bangunan, yaitu....

- a. Pilar
 - b. Gypsum
 - c. Loster
 - d. Batu alam ukiran
 - e. Batu alam cetakan
2. Alat untuk menakar air yang akan dipakai untuk mencetak gypsum disebut
- a. Ember
 - b. Cetakan
 - c. Timbangan
 - d. Gelas ukur
 - e. Palu
3. Alat yang dipakai untuk meratakan minyak pada sebuah cetakan saat membuat prototype gypsum adalah
- a. Cetok
 - b. Kuas
 - c. Timbangan
 - d. Gelas ukur
 - e. Waterpass
4. Alat mengukur jumlah casting yang akan digunakan untuk mencetak gypsum, yaitu
- a. Palu
 - b. Cangkul

- c. Ember
 - d. Sarung tangan
 - e. Timbangan
5. Minyak yang dipakai dalam pembuatan gypsum adalah dari bahan lemak yang dicampurkan dengan solar perbandingan
- a. 1 : 1
 - b. 2 : 1
 - c. 3 : 1
 - d. 4 : 1
 - e. 5 : 1
6. Alat untuk mengukur tinggi pilar dan membuat ukuran pilar yang tepat, yaitu...
- a. Cetok
 - b. Benang
 - c. Meteran
 - d. Waterpas
 - e. Amplas
7. Berikut ini yang bukan alat yang diperlukan untuk kegiatan membuat loster cetakan, yaitu
- a. Ayakan pasir
 - b. Kotak adukan
 - c. Sendok semen
 - d. Sekop
 - e. Saringan *cartridge*
8. Saat membuat loster perbandingan yang benar, yaitu....
- a. 1 bagian semen + 2 bagian pasir sungai + 3 bagian kerikil + air secukupnya
 - b. 2 bagian semen + 2 bagian pasir sungai + 3 bagian kerikil + air secukupnya
 - c. 3 bagian semen + 3 bagian pasir sungai + 1 bagian kerikil + air secukupnya
 - d. 4 bagian semen + 3 bagian pasir sungai + 3 bagian kerikil + air secukupnya
 - e. 5 bagian semen + 3 bagian pasir sungai + 3 bagian kerikil + air secukupnya
9. Bata ringan atau hebel memiliki berat jenis normal sekitar Kg/m³
- a. 550
 - b. 650
 - c. 750
 - d. 850
 - e. 950
10. Berikut ini cara menguji bentuk dan ukuran produk kreatif bangunan yang dilihat, kecuali
- a. Kerataan
 - b. Keretakan
 - c. Kesikuan
 - d. Ketajaman
 - e. Kelenturan

B. Jawablah uraian di bawah ini dengan benar dan tepat!

- 1. Terangkan yang kamu tahu tentang casting dan roving saat pembuatan prototype gypsum!
- 2. Bagaimanakah langkah-langkah dalam membuat prototype produk kreatif bangunan berupa bata ringan?
- 3. Bagaimanakah prosedur membuat pilar bangunan.
- 4. Jelaskan tahap dalam pembuatan loster/roster!

<https://perpustakaanank13.blogspot.com/>

5. Uraikan yang kamu tahu tentang pengujian teknis berikut ini!
 - a. Uji kekerasan
 - b. Uji serap air
 - c. Uji bentuk dan ukuran

TUGAS PROYEK PERORANGAN/ KELOMPOK

Kerjakan tugas berikut bersama kelompok Anda!

1. Bentuklah kelompok yang terdiri atas lima sampai enam orang.
2. Lakukan praktik pembuatan prototyping produk kreatif bangunan, seperti berikut ini.
 - a. Pilar bangunan
 - b. Loster
 - c. Gypsum
 - d. Bata ringan
3. Lalu caranya tuliskan dalam kolom tugas berikut ini.

Nama Kelompok =

Nama anggota kelompok =

1. Cara membuat prototipe pilar bangunan =

.....
.....
.....

2. Cara membuat prototipe pilar bangunan Loster =

.....
.....
.....

3. Cara membuat prototipe pilar bangunan Gypsum =

.....
.....
.....

4. Cara membuat prototipe pilar bangunan Bata Ringan =

.....
.....
.....

ULANGAN AKHIR SEMESTER 2

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e pada jawaban yang benar!

1. Berikut bukan kunci menjadi seorang wirausaha, yaitu....
 - a. Memelihara dan memperlakukan anak buah dengan baik
 - b. Bersedia mengambil risiko
 - c. Pesimistis
 - d. Menghargai pelanggan lama dan baru
 - e. Mempunyai rasa percaya diri yang tinggi
2. Berikut termasuk prinsip keharusan dalam inovasi, kecuali keharusan
 - a. Untuk tidak berpikir muluk
 - b. Menganalisis peluang
 - c. Untuk berfikir jauh ke depan
 - d. Memperluas wawasan
 - e. Untuk bertindak efektif
3. Untuk menggali peluang usaha, wirausahawan harus berfikir positif dan kreatif. Berikut yang bukan termasuk dalam tindakan tersebut, yaitu
 - a. Mendengarkan saran-saran dari orang lain
 - b. Mempunyai etos kerja yang tinggi
 - c. Mempunyai keyakinan atau percaya bahwa usaha atau bisnis dapat dilaksanakan
 - d. Menyatakan prinsip yang diyakini sendiri

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>

- e. Menerima gagasan baru dalam dunia bisnis
4. Kunci utama untuk memperoleh keterampilan yang tinggi, yaitu
- Berkhayal dan bermimpi
 - Banyak berlatih
 - Banyak mendengarkan berita
 - Belajar teori semata
 - Berfikir lateral
5. Pertumbuhan wirausaha baik di dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, maupun Negara lebih banyak ditentukan oleh factor
- Modal
 - Manusia
 - Alam
 - Keterampilan
 - Kecerdasan
6. Usaha kreatif yang digunakan untuk mengatasi kemungkinan terjadinya risiko, yaitu dengan ...
- Berimajinasi
 - Mengalihkan kerugian kepada pihak lain
 - Berinovasi
 - Mencari informasi sebanyak-banyaknya
 - Belajar dari pengalaman
7. Berikut cara meningkatkan kemampuan dalam memperkecil risiko usaha, kecuali
- Kemampuan untuk menilai risiko secara realistis
 - Kesediaan mengubah keadaan demi keuntungan usaha atau bisnis
 - Keyakinan pada diri sendiri untuk sukses
 - Tidak diperlukan uji analisis dalam setiap tindakan
 - Kemampuan menghadapi situasi risiko menurut tujuan usaha atau bisnis
8. Modal awal bagi seorang wirausahawan untuk mengenali lingkungan, melihat peluang usaha dan mencapai kesuksesan dalam usaha adalah ...
- Keuangan
 - Manusia
 - Keberuntungan
 - Modal
 - Perencanaan
9. Berikut ini yang merupakan syarat-syarat sumber informasi peluang usaha adalah
- Lengkap, dapat dipercaya, dan aktual
 - Lengkap, padat, dan berisi
 - Lengkap, tajam dan sistematis
 - Lengkap, cepat, dan bermanfaat
 - Lengkap, sistematis, dan kronologis
10. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut.
- 1) Menganalisis kekuatan dan kelemahan
 - 2) Mengidentifikasi kesempatan dan ancaman
 - 3) Menyiapkan sesi SWOT
 - 4) Melakukan ranking terhadap kekuatan dan kelemahan

5) Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan

Urutan langkah-langkah analisis SWOT ditunjukkan oleh nomor

- a. 1, 2, 3, 4, 5
- b. 5, 4, 3, 2, 1
- c. 3, 5, 2, 1, 4
- d. 3, 5, 4, 2, 1
- e. 3, 5, 4, 1, 2

11. Perhatikan gambar berikut!

Gambar di atas adalah prototipe produk kreatif bangunan berupa

- a. Pilar/tiang
- b. Gypsum
- c. Loster
- d. Batu alam ukir
- e. Bata ringan

12. Menggambarkan bentuk *prototype*, merupakan arti dari

- a. Dimensi presisi
- b. Dimensi representasi
- c. Dimensi interaktif
- d. Dimensi evolusi
- e. Dimensi evaluasi

13. Berikut ini merupakan yang bukan dimensi kegiatan prototyping, kecuali ...

- a. Dimensi evaluasi
- b. Dimensi representasi
- c. Dimensi interaksi
- d. Dimensi evolusi
- e. Dimensi presisi

14. Sebuah kondisi di mana jumlah pengeluaran yang diperlukan biaya produksi sama dengan jumlah pendapatan yang diterima dari hasil penjualan. Akibatnya, wirausahawan tidak mengalami laba maupun rugi disebut

- a. *Break-even*
- b. *Break-even limit*
- c. *Breakt*
- d. *even*
- e. *Break-even point*

15. Kekuatan, kelemahan, peluang, ancaman merupakan salah satu metode analisis, yaitu

- a. Identifikasi
- b. SWOT
- c. POAC
- d. Peluang
- e. Manajemen

16. berikut yang bukan termasuk ke dalam risiko menjalankan usaha adalah

- a. Analisis aspek risiko keuangan
- b. Analisis aspek risiko SDM
- c. Analisis aspek potensi pasar
- d. Analisis aspek pelanggan

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

e. Aspek keuntungan

17. Adanya biaya-biaya produksi, adanya pinjaman-pinjaman dan utang-utang usaha produk kreatif bangunan yang besar, termasuk pada analisis aspek risiko
- a. risiko SDM
 - b. risiko potensi dasar
 - c. risiko keuangan
 - d. risiko pelanggan
 - e. risiko aspek produk
18. beberapa factor teknis yang menyebabkan timbulnya kegagalan dalam berusaha yaitu factor pembiayaan, perencanaan dan komunikasi. Berikut yang tidak termasuk penyebab gagalnya suatu perencanaan adalah
- a. Rencana kurang terperinci dalam paparan tujuan dan sasaran
 - b. Kurangnya analisis situasi yang memadai
 - c. Lemahnya proses komunikasi
 - d. Tujuan dan sasaran tidak realistis
 - e. Kurangnya antisipasi dalam menghadapi persaingan dan perubahan *trend*
19. Sebuah rencana yang telah disusun secara sistematis masih mungkin untuk mengalami kegagalan dalam pelaksanaannya. Faktor-faktor penyebabnya antara lain sebagai berikut, kecuali
- a. Rencana yang dibuat kurang terperinci dalam memaparkan tujuan dan sasaran
 - b. Kurangnya analisis situasi yang memadai
 - c. Tujuan dan sasaran yang tidak realistis
 - d. Konsep pembiayaan yang meragukan
 - e. Kurangnya antisipasi dalam menghadapi persaingan dan perubahan
20. Untuk mengembangkan produk pasar sebagai suatu strategi bisnis, seorang wirausaha produk kreatif bangunan perlu melakukan analisis lingkungan yang terdiri atas ...
- a. Ancaman, keuntungan, kerugian, dan strategi
 - b. Kelebihan, kelemahan, keuntungan dan kerugian
 - c. Peluang, ancaman, kekuatan dan kelemahan
 - d. Hambatan, penjualan, kelebihan dan kekurangan
 - e. Kerugian, keuntungan, lingkungan makro dan mikro

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Penelitian pasar yang bertujuan untuk menemukan keinginan pasar, memilih jenis produk yang akan dijual disebut
2. Suatu kajian terhadap lingkungan internal dan eksternal usaha produk kreatif bangunan
3. Landasan untuk menentukan sumber daya finansial yang diperlukan untuk tingkat kegiatan tertentu dan laba yang bisa diharapkan disebut
4. Analisis mengenai beberapa teknik yang akan digunakan untuk membuat suatu produk kerajinan dinamakan
5. Tujuan utama melakukan analisis peluang pasar, yaitu mencapai ...

<https://perpustakaan13.blogspot.com/>

C. Jawablah uraian di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Bagaimana sikap seorang siswa wirausaha yang tangguh dalam menghadapi kegagalan?
2. Jelaskan arti penting mengembangkan kreativitas bagi seorang wirausaha!
3. Tuliskan ciri-ciri seorang wirausahawan yang mempunyai perilaku tepat janji!
4. Uraikan yang kamu tahu tentang produk kreatif bangunan berupa lap lampu atau lampion dari batu alam!
5. Bagaimanakah cara menguji kepuasan konsumen dari produk kreatif bangunan yang dibuat?

<https://perpustakaank13.blogspot.com/>