



P...U...T...R...I...

# RUMAH SIPUT

Panduan Belajar

# DAFTAR ISI

---

## 02 Rumah Siput

- 03 Data Film
- 04 Sinopsis
- 05 Petunjuk penggunaan
- 06 Daftar Istilah
- 07 Daftar Klip
- 08 Daftar Pembahasan

## 10 I. Teman Tuli, Teman Dengar

- 13 Lembar Diskusi
- 14 Lembar Kegiatan
- 15 Lembar Kerja I.I
- 17 Lembar Kegiatan
- 18 Lembar Kerja I.II
- 19 Lembar Kegiatan
- 20 Lembar Kerja I.III

## 21 II. Setiap Orang Terlahir Merdeka

- 24 Lembar Diskusi
- 25 Lembar Kegiatan
- 26 Lembar Kerja II.I
- 28 Lembar Kegiatan
- 29 Lembar Kerja II.II

## 32 III. Membangun Ekonomi Kreatif

- 35 Lembar Diskusi
- 36 Lembar Kegiatan
- 37 Lembar Kerja III.I
- 39 Lembar Kegiatan
- 40 Lembar Kerja III.II

# Rumah Siput



# RUMAH SIPUT

---

## Data Film

**Tahun Rilis** 2019  
**Durasi** 19 menit 12 detik  
**Sutradara** Chairun Nissa  
**Produser** Wini Angraeni  
**Produksi** Sedap Films

---

## Tautan

### Film Utuh

[https://www.youtube.com/watch?v=S3JTsk\\_DsiQ&ab\\_channel=Viddsee](https://www.youtube.com/watch?v=S3JTsk_DsiQ&ab_channel=Viddsee)

### Media Sosial

[sedapfilms.com](http://sedapfilms.com)  
[facebook.com/halamansedapfilms](https://facebook.com/halamansedapfilms)  
[instagram.com/sedapfilms](https://instagram.com/sedapfilms)  
[twitter.com/sedapfilms](https://twitter.com/sedapfilms)  
[youtube.com/c/SedapFilms](https://youtube.com/c/SedapFilms)

---



# RUMAH SIPUT

---

## Sinopsis

Putri (28 tahun) adalah sarjana desain komunikasi visual. Namun ratusan lamaran kerja yang diajukan ke perusahaan ditolak karena ia tuli. Bersama kedua sahabatnya, Adhika dan Erwin, ia mendirikan sebuah kedai kopi yang khusus mempekerjakan teman-teman tuli. Kedai kopi ini kemudian menjadi ruang baru bagi anak muda tuli untuk berinteraksi dengan sesama tuli maupun dengan orang dengar.

---

## Topik

- Sosial Budaya
  - Ekonomi
  - Pendidikan Kewarganegaraan dan Pancasila
- 

## Rekomendasi\*

### **Subtema 1: Teman Tuli, Teman Dengar**

Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA

### **Subtema 2: Setiap Orang Terlahir Merdeka**

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI SMA

### **Subtema 3: Membangun Ekonomi Kreatif**

Mata Pelajaran Ekonomi Kelas SMA

Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP

Mata Pelajaran Pendidikan Prakarya & Kewirausahaan Kelas SMA

\*Pembahasan topik pada masing-masing subtema tidak terbatas hanya pada mata pelajaran yang direkomendasikan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

# PETUNJUK PENGGUNAAN

---

Panduan belajar ini disusun dan dipersiapkan sebagai alat bantu kegiatan setelah menonton film agar mempermudah pengajar untuk mengulas kajian film dengan lebih baik dan tepat sasaran. Seluruh diskusi dan kegiatan dapat dipakai/diganti/disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

---

## Persiapan untuk Pengajar

1. Tonton film secara utuh atau tonton semua klip yang tersedia di platform Vitamin.
  2. Baca keseluruhan panduan belajar.
  3. Tentukan subtema yang paling cocok untuk situasi dan kondisi kelas Anda. Panduan belajar ini bersifat usulan; Anda bebas mengikuti rekomendasi, membuat topik diskusi sendiri atau menyesuaikan subtema dan kegiatan.
  4. Anda bisa memilih satu atau lebih subtema/poin diskusi/kegiatan.
  5. Pelajari kata kunci dan bahan pendukung terkait.
  6. Persiapkan alat dan bahan pendukung sebagaimana tertulis, termasuk klip film dan lembar kerja.
  7. Anda juga bisa memberi tugas kepada peserta didik untuk melakukan riset mengenai bahan pendukung subtema sebelum pertemuan dengan pemutaran film dimulai.
- 

## Tahapan Kegiatan

1. **Starter** adalah kegiatan tak wajib yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti serangkaian proses kegiatan belajar. Kegiatan ini bisa dimulai pada awal pembelajaran atau sebelumnya. Contoh starter:
  - a. Menugaskan kelas untuk mencari tahu informasi seputar **Kata Kunci** dan **Bahan Pendukung** sebelum pertemuan dengan pemutaran film.
  - b. Melempar **Kata Kunci** untuk tanya jawab kelas sebelum pemutaran film.
  - c. Tanya jawab kelas mengenai daerah asal film yang akan ditonton, menggunakan peta fisik/digital sebagai alat pendukung.
2. **Pemutaran film/klip** bisa disesuaikan dengan **Subtema** yang dipilih. Sebelum pemutaran, pengajar memberikan gambaran mengenai **Data Film**, termasuk **Sinopsis** dan isi klip (ada di **Daftar Klip**).
3. **Diskusi dan Aktivitas** dilakukan setelah semua klip dalam daftar putar yang sesuai selesai diputarkan. Apabila waktu pembelajaran tidak cukup, aktivitas bisa dialihkan menjadi pekerjaan rumah untuk dibahas pada pertemuan selanjutnya.

# DAFTAR ISTILAH

---

<b>Topik</b>	Isi/tema film keseluruhan.
<b>Rekomendasi</b>	Target peserta didik yang direkomendasikan Vitamin untuk masing-masing subtema.
<b>Daftar Klip</b>	Daftar dan penjelasan singkat klip film yang tersedia di platform Vitamin, beserta subtema yang relevan.
<b>Daftar Pembahasan</b>	Daftar dan penjelasan singkat subtema yang tersedia dalam modul pembelajaran. Pengajar bisa menggunakan keseluruhan isi subtema pada modul ini, memilih salah satu subtema sesuai dengan topik ajar, mengadaptasi subtema yang ada, atau membuat modul sendiri sesuai kondisi kelas.
<b>Subtema</b>	Topik pembahasan berisikan rancangan pembelajaran. Pengajar disarankan membaca keseluruhan subtema agar memahami isi, bisa menyesuaikan dan mempersiapkan alat bantu yang sesuai.
<b>Tujuan</b>	Pengajar dapat berperan aktif sebagai fasilitator dalam semua materi yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran.
<b>Kata Kunci</b>	Inti pembahasan subtema.
<b>Bahan pendukung</b>	Materi yang dapat digunakan untuk mengarahkan wawasan peserta didik ke dalam subtema dengan lebih baik. Pengajar dapat menugaskan riset mengenai bahan pendukung sebagai pekerjaan rumah sebelum alokasi waktu pembahasan subtema.
<b>Klip</b>	Potongan film yang perlu dipersiapkan oleh fasilitator untuk pembahasan subtema terkait.
<b>Starter</b>	Kegiatan yang dilakukan sebelum pemutaran film, diskusi, dan/atau kegiatan berlangsung. Kegiatan bertujuan mengarahkan peserta didik untuk tertarik menonton, dan memperkenalkan latar belakang film serta kata kunci.
<b>Lembar Diskusi</b>	Konteks dan usulan pertanyaan yang bisa dilakukan untuk memperdalam pembahasan subtema. Pengajar dapat menyesuaikan diskusi dengan kondisi kelas masing-masing.
<b>Lembar Kegiatan</b>	Usulan kegiatan dalam kelas dan tugas yang bisa dilakukan untuk memperdalam pembahasan subtema. Pengajar dapat menyesuaikan aktivitas dengan kondisi kelas masing-masing.
<b>Lembar Kerja</b>	Lembar kerja untuk pendukung kegiatan/tugas dalam kelas.

# DAFTAR KLIP

---

- 1. Diskriminasi**

Diskriminasi yang dirasakan oleh Putri, penyandang disabilitas, di setiap jenjang sekolah.  
Subtema 1: Teman Tuli, Teman Dengar  
Subtema 2: Setiap Orang Terlahir Merdeka
- 2. Kopi Tuli**

Cerita dibalik berdirinya Kopi Tuli  
Subtema 1: Teman Tuli, Teman Dengar  
Subtema 3: Membangun Ekonomi Kreatif
- 3. Persyaratan Kerja**

Persyaratan kemampuan seorang pekerja menurut Putri.  
Subtema 1: Teman Tuli, Teman Dengar  
Subtema 2: Setiap Orang Terlahir Merdeka
- 4. Disabilitas di Dunia Kerja Sudah Setara?**

Sulitnya para disabilitas mendapat pekerjaan, walaupun sudah di lindungi undang-undang.  
Subtema 1: Teman Tuli, Teman Dengar  
Subtema 2: Setiap Orang Terlahir Merdeka
- 5. Suasana Inklusif**

Suasana inklusif yang terdapat di Kopi Tuli sebagai area kerja dan efeknya terhadap para karyawan.  
Subtema 1: Teman Tuli, Teman Dengar  
Subtema 3: Membangun Ekonomi Kreatif
- 6. Belajar Bahasa Isyarat**

Banyak orang semangat belajar bahasa isyarat di Kopi Tuli dari berbagai latar belakang dan alasan belajar.  
Subtema 1: Teman Tuli, Teman Dengar  
Subtema 2: Setiap Orang Terlahir Merdeka  
Subtema 3: Membangun Ekonomi Kreatif
- 7. Penyelesaian Konflik**

Cara penyelesaian konflik di tempat kerja ala Kopi Tuli  
Subtema 2: Setiap Orang Terlahir Merdeka



# DAFTAR PEMBAHASAN

---

## Subtema 1: Teman Tuli, Teman Dengar

*Kelompok Sosial, Kesetaraan, Diskriminasi Sosial, Penyandang Disabilitas, Bullying, Ruang Inklusif.*

### Klip (13 menit 8 detik)

1. Diskriminasi (3 menit 23 detik)
2. Kopi Tuli (2 menit 3 detik)
3. Persyaratan Kerja (1 menit)
4. Disabilitas di Dunia Kerja Sudah Setara (3 menit 7 detik)
5. Suasana Inklusif (1 menit 18 detik)
6. Belajar Bahasa Isyarat (2 menit 17 detik)

### Kegiatan (30 menit s.d 75 menit)

- Diskusi (30 menit)
- Kegiatan Individu: Analisis faktor pembentukan kelompok sosial. (45 menit)
- Kegiatan Individu: Identifikasi kelompok sosial yang terdapat di lingkungan tempat tinggal pelajar. (proyek 1 minggu)
- Kegiatan Individu: Membuat poster anti bullying pada lingkungan sekolah. (proyek 1 minggu)

---

## Subtema 2: Setiap Orang Terlahir Merdeka

*HAM, Pelanggaran HAM, Hidup Harmonis, Penyandang Disabilitas*

### Klip (11 menit 7 detik)

1. Diskriminasi (3 menit 23 detik)
3. Persyaratan Kerja (1 menit)
4. Disabilitas di Dunia Kerja Sudah Setara (3 menit 7 detik)
6. Belajar Bahasa Isyarat (2 menit 17 detik)
7. Penyelesaian Konflik (1 menit 20 detik)

### Kegiatan (30 menit s.d. 45 menit)

- Diskusi (30 menit)
- Kegiatan Individu: identifikasi contoh-contoh pelanggaran dan penegakan HAM (45 menit)
- Kegiatan Kelompok: Rangkaian kegiatan eksploratif tentang HAM pada penyandang disabilitas. (proyek 1 minggu)

# DAFTAR PEMBAHASAN

---

## Subtema 3: Membangun Ekonomi Kreatif

*Ekonomi Kreatif, Kewirausahaan, Difabelpreneur, Unique Selling Point.*

### **Klip (5 menit 38 detik)**

2. Kopi Tuli (2 menit 3 detik)
5. Suasana Inklusif (1 menit 18 detik)
6. Belajar Bahasa Isyarat (2 menit 17 detik)

### **Kegiatan (30 menit s.d 75 menit)**

- Diskusi (30 menit)
- Kegiatan Individu: Identifikasi konsep ekonomi kreatif yang ada pada 'Kopi Tuli' dan membuat konsep bisnis rancangan sendiri. (45 menit)
- Kegiatan Kelompok: Identifikasi faktor keberhasilan sebuah profil usaha. (proyek 1 minggu)

### **III. Membangun Ekonomi Kreatif**



## III. MEMBANGUN EKONOMI KREATIF

---

### Tujuan

1. Mempelajari konsep terbentuknya Ekonomi Kreatif dan sektor-sektor yang mencakup di dalamnya.
  2. Menggali dan mengembangkan ide bisnis yang ada pada peserta didik untuk terwujudnya gagasan-gagasan sebagai pondasi dari ekonomi kreatif.
  3. Mempelajari kewirausahaan sebagai upaya proses untuk penciptaan jenis usaha baru.
- 

### Kata Kunci

- **Ekonomi kreatif** adalah kegiatan ekonomi dimana input dan outputnya adalah Gagasan, hanya dengan modal gagasan, seseorang yang kreatif dapat memperoleh penghasilan yang sangat layak.
  - **Kewirausahaan** adalah proses mengidentifikasi, mengembangkan, dan membawa visi ke dalam kehidupan. Visi tersebut bisa berupa ide inovatif, peluang, cara yang lebih baik dalam menjalankan sesuatu. Hasil akhir dari proses tersebut adalah penciptaan usaha baru yang dibentuk pada kondisi risiko atau ketidakpastian.
  - **Unique Selling Point (USP)** adalah keunikan dan sesuatu yang menonjol pada produk yang dijual.
- 

### Acuan Literasi

#### Literasi mengenai Ekonomi Kreatif

<https://www.ruangguru.com/blog/mengenal-perkembangan-ekonomi-kreatif-di-indonesia>

<https://www.cahayapendidikan.com/mengembangkan-ekonomi-kreatif>

<https://slideplayer.info/slide/13632734/>

#### Literasi Mengenai Kewirausahaan

<https://www.liputan6.com/bisnis/read/3875838/tujuan-kewirausahaan-dan-prinsipnya-bagi-wirausahawan>

<http://kulpulan-materi.blogspot.com/2012/01/kewirausahaan.html>

<https://money.kompas.com/read/2021/09/20/153353226/kewirausahaan-adalah-pengertian-tujuan-dan-ciri-cirinya?page=all>

#### Literasi mengenai Unique Selling Points (USP)

<https://accurate.id/marketing-manajemen/mengenal-unique-selling-point-usp-dan-cara-menentukannya/>

## III. MEMBANGUN EKONOMI KREATIF

---

### Klip (6 menit 5 detik)

- 2. Kopi Tuli (2 menit 3 detik)
- 5. Suasana Inklusif (1 menit 18 detik)
- 6. Belajar Bahasa Isyarat (2 menit 17 detik)

# LEMBAR DISKUSI

---

## Ekonomi Kreatif dan Contoh-contohnya (30 menit)

Perkembangan informasi dan teknologi berperan dalam meningkatnya aktivitas perekonomian. Hal ini menyebabkan banyaknya variasi produk sehingga konsumen sulit untuk menentukan pilihan. Tak hanya harga yang kompetitif, *selling point* dari produk pun bersaing mendapatkan perhatian konsumen. Dibutuhkan pembeda yang dapat membuat konsumen mengingat tersebut.

Dibutuhkan kreativitas dalam mengembangkan perekonomian. Butuh inovasi dan ide-ide cemerlang untuk menghasilkan produk yang bagus dan dapat bertahan. Ekonomi kreatif dewasa ini berkembang pesat. Berdasarkan INPRES No. 6/2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif, pemerintah melakukan usaha mengembangkan kegiatan ekonomi berdasarkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis, mendukung industri kreatif, dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Konsep ekonomi kreatif mengandalkan potensi kreativitas dan inovasi. Ada beberapa sektor yang disentuh oleh model ekonomi kreatif. Contohnya bisnis kuliner, periklanan, arsitektur, kerajinan, seni rupa, musik, dan lainnya. Setiap orang sekarang bisa menemukan kedai-kedai kopi dalam interval beberapa ratus meter. Sangat banyak pilihan. Apa yang membuat bisnis kopi yang dijalankan Putri dan kawan-kawannya dilirik pasar? Cerita di balik berdirinya kedai kopi ini adalah sebuah daya tarik bagi pengunjung. Fakta bahwa bisnis ini didirikan oleh *difabelpreneur*. Orang-orang datang tidak hanya ingin menikmati kopi, tetapi juga pengalaman lain ketika mereka berkunjung. Pengalaman untuk belajar bahasa isyarat dan mendapatkan suasana inklusif dimana semua orang dapat berbaur. Inilah Unique selling point atau USP bisnis kopi Putri.

---

1. Apa yang kamu ketahui mengenai *selling point*?
2. Menurutmu, apa hubungan antara Unique Selling Point (USP) dengan usaha peningkatan ekonomi kreatif?
3. Apakah gagasan konsep kedai kopi yang didirikan oleh tokoh Putri ini membuatmu tertarik? Apa ekspektasimu ketika kamu membeli kopi disana?
4. Apakah kamu pernah berkunjung ke sebuah tempat makan yang berkesan karena menurutmu berbeda dan kreatif? Apakah USP tempat tersebut? Jelaskan!

# LEMBAR KEGIATAN

---

## Identifikasi dan Pembuatan Konsep Bisnis Kreatif (45 menit)

Pada kegiatan individu ini, peserta didik akan mengidentifikasi konsep ekonomi kreatif yang ada pada kedai kopi 'Kopi Tuli' menggunakan catatan sketsa dan membuat konsep bisnis dengan ide USP yang mereka rancang sendiri.

---

### Tujuan kegiatan

1. Peserta didik dapat memahami tujuan dari ekonomi kreatif.
  2. Peserta didik dapat mengidentifikasi unsur-unsurnya dari klip yang ada pada film Rumah Siput.
  3. Peserta didik dapat mengeksplorasi diri lewat ide-ide peluang usaha.
- 

### Persiapan

- Cetak Lembar Kerja III.I
- 

### Tahapan kegiatan

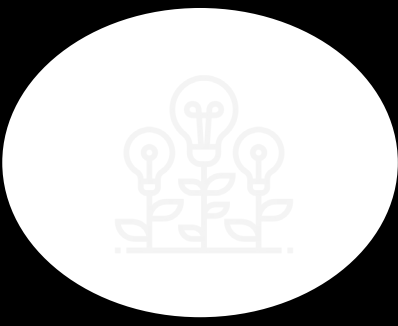

1. Peserta didik menonton klip terkait dengan subtema.
2. Pengajar memberikan penjelasan mengenai konsep ekonomi kreatif, contoh sektornya, serta pengembangannya di Indonesia.
3. Pengajar membagikan Lembar Kerja III.I
4. Pada waktu kegiatan ini diserahkan, pengajar dapat mengadakan sesi presentasi dan memberikan penilaian pada lembar kerja.


# LEMBAR KERJA III.I




Lengkapi catatan sketsa panduan konsep mengenai usaha Kopi Tuli di bawah ini dan catatan sketsa rencana usahamu.

## Konsep Bisnis Kopi Tuli

Nama produk / jasa	Tujuan usaha
	
Target market (sasaran konsumen)	

USP (unique selling points)	

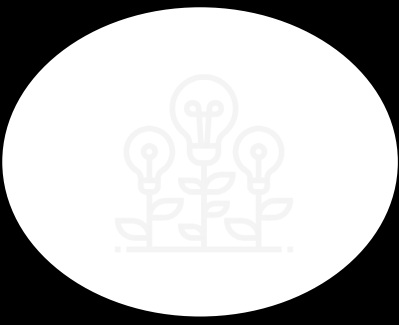
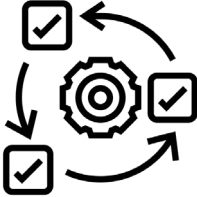
Keahlian yang dibutuhkan	Tempat
	





# LEMBAR KERJA III.I



## Konsep Bisnisku

Nama produk / jasa	Tujuan usaha
	
Target market (sasaran konsumen)	

USP (unique selling points)	

Keahlian yang dibutuhkan	Tempat
	

# LEMBAR KEGIATAN

---

## Identifikasi Faktor Keberhasilan Usaha (1 minggu)

Pada kegiatan individu ini, peserta didik akan mengidentifikasi faktor keberhasilan sebuah profil usaha dan mengaitkannya dengan materi konsep-konsep dasar kewirausahaan.

---

### Tujuan kegiatan

1. Peserta didik memahami konsep-konsep dasar kewirausahaan.  
Peserta didik dapat mengidentifikasi faktor keberhasilan sebuah profil usaha dan mengaitkannya dengan materi konsep-konsep dasar kewirausahaan.
- 

### Persiapan

- Cetak Lembar Kerja III.II
- 

### Tahapan kegiatan

1. Peserta didik menonton klip terkait dengan subtema.
2. Pengajar memberikan penjelasan mengenai konsep kewirausahaan.
3. Pengajar dapat memberikan beberapa pertanyaan terkait film.
4. Pengajar membagikan Lembar Kerja III.II.
5. Pada waktu kegiatan ini diserahkan, pengajar dapat mengadakan sesi presentasi dan memberikan penilaian pada lembar kerja.

## LEMBAR KERJA III.II



Bersama kelompokmu, carilah sebuah profil usaha dan identifikasi faktor keberhasilannya, kaitkan dengan materi konsep-konsep dasar kewirausahaan.