



MERUPA

Panduan Belajar

DAFTAR ISI

02 Merupa

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

10 I. Berkomunikasi Lewat Karya

- 12 Lembar Diskusi
- 13 Lembar Kegiatan
- 14 Lembar Kerja I

16 II. Manusia Makhluk Sosial

- 18 Lembar Diskusi
- 19 Lembar Kegiatan
- 20 Lembar Kerja II.I
- 22 Lembar Kegiatan
- 23 Lembar Kerja II.II

MERUPA



MERUPA

Data Film

Tahun Rilis	2021
Durasi	18 menit
Sutradara	Ary Aristo
Produser	Ary Aristo
Produksi	In-Docs, Scottish Documentary Institute, British Council Indonesia

Tautan

Film Utuh

Untuk penayangan terbatas.

Media Sosial

in-docs.org/scene-from-the-unseen



MERUPA

Sinopsis

Ferdiandra Putra adalah siswa seni berbakat yang dunia internalnya disibukkan dengan ide-ide kreatif. Ia memiliki masalah tidur, tetapi mimpi liarnya mengarahkan dirinya untuk menciptakan karakter dan objek mitologis. Selama bertahun-tahun, dengan kasih sayang kedua orang tuanya, ia berusaha untuk mengatasi kondisi Asperger's yang ia alami. Kini, ia sibuk menyiapkan pameran seni tunggal pertamanya.

Topik

- Keterampilan dan Kreativitas
 - Sosial Budaya
-

Rekomendasi*

Subtema 1 - Berkomunikasi Lewat Karya

Mata Pelajaran PPKn, Kelas SMP, SMA
Keterampilan dan Kesenian, Kelas SMP, SMA
Bimbingan Konseling, Kelas SMP, SMA

Subtema 2 - Manusia Makhluk Sosial

Mata Pelajaran Sosiologi, Kelas SMP, SMA
Mata Pelajaran PPKn Kelas SMP, 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

Topik	Isi/tema film keseluruhan.
Rekomendasi	Target peserta didik yang direkomendasikan Vitamin untuk masing-masing subtema.
Daftar Klip	Daftar dan penjelasan singkat klip film yang tersedia di platform Vitamin, beserta subtema yang relevan.
Daftar Pembahasan	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.
Subtema	Topik pembahasan berisikan rancangan pembelajaran. Pengajar disarankan membaca keseluruhan subtema agar memahami isi, bisa menyesuaikan dan mempersiapkan alat bantu yang sesuai.
Tujuan	Pengajar dapat berperan aktif sebagai fasilitator dalam semua materi yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran.
Kata Kunci	Inti pembahasan subtema.
Bahan pendukung	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.
Klip	Potongan film yang perlu dipersiapkan oleh fasilitator untuk pembahasan subtema terkait.
Starter	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.
Lembar Diskusi	Konteks dan usulan pertanyaan yang bisa dilakukan untuk memperdalam pembahasan subtema. Pengajar dapat menyesuaikan diskusi dengan kondisi kelas masing-masing.
Lembar Kegiatan	Usulan kegiatan dalam kelas dan tugas yang bisa dilakukan untuk memperdalam pembahasan subtema. Pengajar dapat menyesuaikan aktivitas dengan kondisi kelas masing-masing.
Lembar Kerja	Lembar kerja untuk pendukung kegiatan/tugas dalam kelas.

DAFTAR KLIP

- 1. Suatu Fase dalam Hidup**

Ferdi menceritakan masalah tidur dan tantrum yang dialaminya semasa kecil.
Subtema 1: Berkomunikasi Lewat Karya
- 2. Dukungan Orang Tua**

Orang tua Ferdi memberikan dukungan penuh pada putra mereka.
Subtema 2: Manusia MakhluK Sosial
- 3. Pemeran Tunggal Pertama**

Ferdi menekuni apa yang disukainya dan bekerja keras mencapai apa yang dicita-citakan.
Subtema 1: Berkomunikasi Lewat Karya
Subtema 2: Manusia MakhluK Sosial

DAFTAR PEMBAHASAN

Subtema 1: Berkomunikasi Lewat Karya

Daya Cipta, Nilai Diri, ASD (Autism Spectrum Disorders)

Klip (9 menit 8 detik)

1. Suatu fase dalam hidup.
3. Pameran tunggal pertama.

Kegiatan (20 s.d. 50 menit)

- Diskusi (20 menit)
 - Kegiatan Kelompok/Rumah: Memilih Jurusan (30 menit)
-

Subtema 2: Manusia Makhluk Sosial

Dukungan Sosial, Stigma, Stereotip

Klip (9 menit 33 detik)

1. Suatu fase dalam hidup.
2. Dukungan Orang Tua.

Kegiatan (15 menit s.d 65 menit)

- Diskusi (15 menit)
- Kegiatan Individu: Membangun Support System (20 menit)
- Kegiatan Kelompok: Hak bebas dari stigma (30 menit)

LEMBAR STARTER

Ragam Disabilitas

Sebelum menonton klip, peserta didik dapat diberikan pemahaman tentang ragam disabilitas secara umum dan kondisi disabilitas yang dialami tokoh dalam film untuk menyertai pembahasan sinopsis dan data film.

Apa yang kamu ketahui tentang penyandang disabilitas?

Menurut UU nomor 8 Tahun 2016, penyandang disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental dan/atau sensoris dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak.

Dari pengertian diatas terdapat 4 jenis disabilitas yaitu;

1. Disabilitas fisik (Paraplegia, Cerebral Palsy, Dwarfism)
2. Disabilitas sensorik yang terdiri dari pendengaran (Rungu/Tuli) dan penglihatan (Netra)
3. Disabilitas mental yang terdiri dari psikososial (ODGJ dan ODMK) dan perkembangan (ASD dan ADHD)
4. Disabilitas intelektual yang terdiri dari gangguan kemampuan belajar, tunagrahita dan down syndrome.

Disabilitas dapat disebabkan oleh faktor penyakit, genetik, cedera/kecelakaan, dan faktor lainnya.

Ferdi, tokoh dalam film Merupa (Scene from the Unseen) memiliki kondisi ASD (Autism Spectrum Disorder) atau autisme yang dulunya dikenal dengan Sindrom Asperger. Penyandang ASD termasuk dalam disabilitas perkembangan yaitu individu yang mengalami gangguan pada perkembangan dalam kemampuan untuk berinteraksi sosial. Pengalaman sulit tidur dan tantrum di masa kecilnya merupakan bagian dari kondisi ASD yang dihadapi Ferdi.

Pembahasan dapat langsung dilanjutkan sesuai subtema dan menonton klip yang menyertai masing-masing subtema atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing kelas. Literasi Seputar Disabilitas juga dapat diakses pada;

<https://www.klobility.id/disabilitas>

<https://www.klobility.id/post/mengenal-ragam-disabilitas-menurut-undang-undang-no-8-tahun-2016>

I. Berkomunikasi Lewat Karya



I. BERKOMUNIKASI LEWAT KARYA

Tujuan

1. Mengetahui apa itu bakat, minat dan hobi terkait potensi diri.
 2. Memahami bahwa setiap individu setara dan berhak mendapatkan ruang untuk mengembangkan potensi dirinya.
-

Kata Kunci

- **Daya Cipta/Kreativitas** adalah kemampuan pemusatan pikiran untuk menciptakan sesuatu.
 - **ASD (Autism Spectrum Disorder)** atau autisme adalah gangguan perkembangan yang mempengaruhi kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi.
 - **Nilai Diri** adalah penilaian menyeluruh yang ada pada seseorang terhadap dirinya.
-

Acuan Literasi

UU Tentang Penyandang Disabilitas

https://pug-pupr.pu.go.id/_uploads/PP/UU.%20No.%208%20Th.%202016.pdf

Potensi Diri

<https://www.bimbingankonseling.web.id/2020/03/pengertian-potensi-diri.html>

Klip (9 menit 8 detik)

1. Suatu fase dalam hidup.
3. Pameran tunggal pertama.

LEMBAR DISKUSI

Berkomunikasi Lewat Karya (20 menit)



Pameran tunggal pertama Ferdiandra Putra merupakan hasil bakat dan kreativitas yang diasah dengan tekun dan dukungan penuh orang tua. Di umurnya yang masih muda, Ferdi berusaha mengembangkan potensi diri dengan tantangan keadaan ASD yang dimilikinya. Potensi diri adalah kemampuan yang ada dalam diri manusia yang belum terwujud atau masih perlu diasah. Menemukan potensi pada diri sendiri bukan proses yang selalu mudah. Bakat, minat dan hobi bisa mengarahkan kita pada potensi diri, namun terkadang butuh usaha ekstra serta kondisi dan ruang yang mendukung untuk dapat memanfaatkannya dengan baik.

Secara garis besar, potensi manusia dibagi lima yaitu potensi fisik, mental intelektual, sosial emosional, mental spiritual dan daya juang. Potensi fisik merupakan kemampuan olah tubuh seperti yang dimiliki atlet dan penari. Potensi mental intelektual termasuk pada kemampuan logika/berhitung terutama pada otak bagian kiri yang berhubungan dengan analisis angka. Potensi sosial emosional pada otak bagian kanan merupakan kemampuan intelektual yang berfungsi untuk mengendalikan amarah, menumbuhkan rasa tanggung jawab, motivasi dan kesadaran diri. Pada potensi mental spiritual terdapat kecerdasan berhubungan dengan kesadaran jiwa terkait norma, keimanan dan akhlak mulia. Yang terakhir, potensi daya juang, merupakan keuletan dan ketangguhan yang berasal dari dalam diri seseorang.

-
1. Apa saja yang dilakukan Ferdi dalam merencanakan masa depannya?
 2. Ferdi memiliki kondisi ASD, bagaimana kondisi ini mempengaruhi motivasi dalam diri Ferdi?
 3. Menurutmu, apa yang paling penting dalam proses menggali potensi diri?
 4. Apakah kamu punya minat, bakat atau hobi yang ingin dikembangkan?

LEMBAR KEGIATAN

Memilih Jurusan (30 menit/Kegiatan Rumah)

Menurut survei ICCN (Indonesian Career Center Network) jumlah mahasiswa yang merasa dirinya tidak berada pada jurusan yang tepat mencapai 87%. Akibatnya, tidak sedikit yang bersusah payah menjalani perkuliahan dan tidak jarang harus pindah-pindah jurusan dan bahkan berisiko DO.

Tujuan kegiatan

1. Peserta didik memahami pentingnya mencari informasi seputar jurusan dan kampus.
 2. Peserta didik mengembangkan sikap positif terhadap nilai diri dan menumbuhkan kepercayaan diri.
-

Persiapan

- Cetak [Lembar Kerja I](#)
-

Tahapan kegiatan

1. Kegiatan ini dapat dilakukan di kelas dalam kelompok atau sebagai pekerjaan rumah.
2. Pengajar dapat membuka kegiatan dengan menanyakan pengetahuan peserta didik tentang universitas dan jurusan yang tersedia.
3. Peserta didik bekerja dalam kelompok yang masing-masing anggotanya saling memberikan masukan.
4. Peserta didik dapat membandingkan daftar yang dia tulis dengan daftar dari teman sekelompoknya.
5. Kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan mencari informasi tentang jurusan yang diminati siswa.



Sejak kecil kita lumrah dengan pertanyaan tentang cita-cita, sekalipun jawabannya berubah-ubah seiring bertambahnya informasi yang didapatkan tentang pekerjaan. Bagi yang sekarang sudah di jenjang SMA, kerap mendapat pertanyaan tentang apakah akan melanjutkan pendidikan ke jenjang kuliah dan jurusan yang diinginkan. Sebagian mungkin sudah punya jawaban, tapi mungkin ada juga yang belum.

Menilai diri sendiri terkadang lebih sulit dari menilai orang lain. Apalagi jika terlalu larut dalam rasa tidak percaya diri dan kekurangan informasi. Tetapi proses yang sulit ini akan membuahkan hasil yang maksimal jika tumbuh dan disadari dari diri sendiri. Sekarang sudah banyak aplikasi dan informasi daring yang bisa mencari tahu minat dan bakat melalui tes kemampuan, seperti di aplikasi Aku Pintar dan berbagai aplikasi bimbingan belajar yang bisa diakses secara daring.

Sebelum mengakses ragam tes daring, cobalah lakukan eksperimen kecil dengan teman/keluargamu.

1. Tulislah 10 minat/bakat/kelebihanmu yang dapat membantu disaat menyelesaikan masalah, tugas dan keadaan sulit lainnya. Misalnya, sering diandalkan dalam menyelesaikan tugas Biologi, jadi teman curhat, atau jadi pemandu jalan karena punya ingatan yang paling baik diantara teman-temanmu.

.....

.....

.....

.....

.....

2. Di kertas terpisah mintalah 3 teman/anggota keluargamu untuk menuliskan setidaknya 5 kelebihan/saat kamu dapat diandalkan.

.....

.....

.....

.....

.....



3. Bandingkanlah daftar yang kamu tulis sendiri dengan pendapat teman/keluargamu. Adakah hal yang kamu lewatkan atau tidak terduga?

.....

.....

.....

.....

.....

4. Kira-kira, dari hasil dan masukan yang kamu dapatkan, apa pekerjaan atau jurusan yang mengarah pada minat dan kelebihanmu? Kalau belum tahu jawabannya, cari tahu jurusan apa saja yang ada di universitas-universitas yang kamu minati, jangan lupa baca kurikulum dan prospek kerja setelah lulus.

.....

.....

.....

.....

.....