

DAFTAR ISI

LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN AKHIR PENELITIAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS HASIL PENELITIAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Maksud dan Tujuan	4
1.4 Hasil yang Diharapkan	4
1.5 Sasaran	5
1.6 Ruang Lingkup Kegiatan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Relevansi Litbang dengan RPDP Jawa Timur 2025–2026.....	8
2.3 Produk Digital Grafis.....	9
2.4 Kearifan Lokal	11
2.5 Entrepreneurship Skill di SMK.....	12
BAB III METODOLOGI.....	15
3.1 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Kegiatan	15
3.2 Macam/Sifat Penelitian.....	15
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	16
3.4 Metode Pengolahan dan Analisis Data	17
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	19
4.1 Sekolah Sasaran di Surabaya	19
4.1.1 Kondisi Sosiokultural.....	19
4.1.2 Sarana Prasarana Sekolah.....	20
4.1.3 Sejarah Sekolah.....	20
4.2. Sekolah Sasaran di Nganjuk	20
4.2.1 Kondisi Sosiokultural.....	21
4.2.2 Sarana Prasarana Sekolah.....	21
4.2.3 Sejarah Sekolah.....	22

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
5.1 Pengembangan Produk Digital Grafis yang Mampu Mengangkat Kearifan Lokal Jawa Timur.....	23
5.2 Pendekatan <i>Design Thinking</i> yang Dapat Membekali <i>Entrepreneurship Skill</i> Siswa SMK di Jawa Timur	35
5.2.1 <i>Design Thinking Model Double-Diamond</i> Tahap Pertama - <i>Discover</i>	36
5.2.2 <i>Design Thinking Model Double-Diamond</i> Tahap Kedua - <i>Define</i>	41
5.2.3 <i>Design Thinking Model Double-Diamond</i> Tahap Ketiga - <i>Develop</i>	47
5.2.4 <i>Design Thinking Model Double-Diamond</i> Tahap Keempat - <i>Deliver</i>	54
BAB VI PENUTUP	61
6.1 Kesimpulan	61
6.2 Rekomendasi.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	67
LAMPIRAN 1. INSTRUMEN PENELITIAN	67
1.1 Instrumen Panduan Studi Dokumen/Pustaka	67
1.2 Instrumen Pedoman Diskusi Kelompok Terpumpun	68
1.3 Instrumen Pedoman Wawancara	70
1.4 Instrumen Pedoman Observasi	71
LAMPIRAN 2. TRANSKRIPSI WAWANCARA.....	74
2.1 Transkripsi Wawancara Mitra Industri Suluh Insan Lestari.....	74
2.2 Transkripsi Wawancara Mitra Labschool	85
2.3 Transkripsi Wawancara Lainnya terlampir pada tautan berikut:.....	94
LAMPIRAN 3. TRANSKIP <i>EMPATHY MAP</i> PADA DISKUSI KELOMPOK TERPUMPUN	95
LAMPIRAN 4. DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN.....	98
4.1 Dokumentasi Kegiatan Penelitian di SMKN 12 Surabaya.....	98
4.2 Dokumentasi Kegiatan Penelitian di SMKN 1 Bagor Nganjuk.....	101
LAMPIRAN 5. DOKUMENTASI KARYA SISWA ASET DIGITAL GRAFIS	104
5.1 Daftar Kosakata yang Diusulkan Siswa.....	104
5.2 Daftar Kosakata yang Telah Divalidasi oleh Tim Ahli.....	105
5.3 Sketsa Makanan dan Peralatan Tradisional yang Dibuat oleh Siswa dari Kosakata yang Telah Divalidasi	106
5.4 Sketsa dari Kosakata yang Telah Divalidasi dan Telah Memperhatikan Niche Kearifan Lokal.....	107
5.5. Proses Digitalisasi Aset Grafis yang Dilakukan oleh Siswa	108
5.6 Hasil Ilustrasi Digital Karya Siswa SMK.....	108
5.7 Aset Digital Grafis Final Karya Siswa.....	109
5.8 Contoh Aset Digital Grafis Karya Siswa yang Telah Berhasil Disubmit dan Lolos Kurasi Shutterstock (1).....	110
5.9 Contoh Aset Digital Grafis Karya Siswa yang Telah Berhasil Disubmit dan Lolos Kurasi Shutterstock (2).....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sasaran Penelitian	5
Tabel 2. Ruang Lingkup dan Cakupan Penelitian.....	6
Tabel 3. Daftar Penelitian Terdahulu dan Implikasinya dalam Kebaruan Litbang.	7
Tabel 4. Jadwal Kegiatan	15
Tabel 5. Gambaran Umum Sekolah	19
Tabel 6. Ringkasan Perbandingan Dua Sekolah Sasaran.....	22
Tabel 7. Pemetaan Aset Digital Grafis di Shutterstock.....	23
Tabel 8. Pemetaan Aset Digital Grafis yang Kurang Tersedia di Shutterstock	25
Tabel 9. Pengembangan Aset Digital Grafis dari Data Eksisting di Shutterstock	27
Tabel 10. Aset Digital Grafis	29
Tabel 11. Ringkasan <i>Empathy Map</i>	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Penelusuran Alumni pada SMK-PK.....	2
Gambar 2. Tampak Depan SMKN 12 Surabaya dan Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	19
Gambar 3. Tampak Depan SMKN 1 Bagor Nganjuk dan Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	21
Gambar 4. Design Thinking Model Double-Diamond	36
Gambar 5. Suasana Kelas DKV di SMKN 12 Surabaya	37
Gambar 6. Diskusi Kelompok Terpumpun Bersama Kepala SMK, Guru, Alumni, Mitra Industri, dan Komunitas Literasi.....	38
Gambar 7. <i>Empathy Map</i> yang Diisi oleh Guru, Alumni, dan Mitra Industri	40
Gambar 8. Mitra Labschool Berdiskusi dengan Pakar Etnolinguistik.....	43
Gambar 9. Siswa Membuat Ilustrasi yang Sesuai dengan Kebutuhan Mitra.....	44
Gambar 10. Siswa Mulai Membuat Layer Bentuk Aset Digital Grafis	45
Gambar 11. Siswa Melakukan Pewarnaan pada Aset Digital Grafis.....	46
Gambar 12. Guru Mendampingi Siswa dalam Pembuatan Aset Digital Grafis....	46
Gambar 13. Kurasi Karya Siswa Setelah Membuat Aset Digital Grafis	47
Gambar 14. Sesi <i>Sharing</i> Pengalaman SIL dalam Mencermati Kebutuhan Aset Digital Grafis untuk Pendidikan Dasar di Daerah.....	49
Gambar 15. Aset Digital Grafis yang Dihasilkan Siswa SMK	51
Gambar 16. Proses Pewarnaan Ilustrasi “Siraman Sedudo”	53
Gambar 17. Penguatan Implementasi Desain Pembelajaran Dengan Menggunakan <i>Design Thinking</i> Bagi Guru SMK.....	54
Gambar 18. Model <i>Design Thinking</i> yang Dapat Diterapkembangkan di SMK ..	55
Gambar 19. Praktik Submit Karya Siswa di Platform Shutterstock sebagai Kontributor Aset Digital Grafis	57
Gambar 20. Apresiasi Kepada Siswa di SMKN 1 Bagor yang Telah Menghasilkan Karya Aset Digital Grafis	59