

ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN SENI RUPA FASE E KELAS 10

Nama Penyusun :
Nama Sekolah/Instansi :
Fase / Kelas : E / 10
Jumlah JP / Tahun : 20 – 40 JP
Kode ATP :

CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE E (UMUMNYA KELAS 10)

A. RASIONAL

Mata pelajaran Seni dan Budaya merupakan wahana untuk menumbuhkan kepekaan peserta didik terhadap keindahan. Kepekaan terhadap keindahan membantu seseorang untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya dengan optimal. Pembelajaran seni sangat penting untuk membangun kemampuan olah rasa peserta didik, sehingga mereka mampu meregulasi dirinya, memiliki sifat mencintai keindahan, menghargai keberagaman, dan menjunjung perdamaian. Mata pelajaran Seni dan Budaya berfokus pada kemampuan seseorang untuk merespons sebuah situasi atau konflik melalui visual (seni rupa), bunyi (seni musik), pola dan gerak (seni tari), dan kesatuan gerak, ekspresi, dan suara (seni teater).

Pembelajaran seni rupa mendorong terbentuknya profil pelajar Pancasila, dengan membiasakan berpikir terbuka, kreatif, apresiatif, empatik, serta menghargai kearifan lokal dan kebinekaan global, mengolah rasa dan mengembangkan nilai-nilai estetika, logika, dan etika. Pembelajaran seni rupa juga memberikan pengalaman mengamati, menikmati keindahan, dan mengalami proses perenungan diri untuk diekspresikan menjadi karya seni rupa yang berdampak pada diri, lingkungan maupun masyarakat.

B. TUJUAN

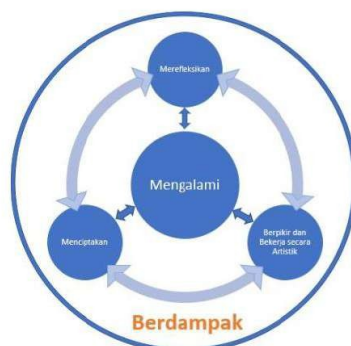
Mata pelajaran Seni Rupa bertujuan agar peserta didik mampu:

1. menunjukkan kepekaan, terhadap persoalan diri dan lingkungan, dan menemukan solusi kreatif untuk menanggapi dan mengatasi masalah;
2. mengekspresikan diri dan mengasah kreativitas melalui penciptaan karya seni rupa;
3. memberdayakan sumber daya (alat dan bahan) yang tersedia di sekitarnya untuk menciptakan sebuah karya seni; dan
4. menemukan jawaban terhadap suatu masalah atau mendapatkan gagasan untuk menciptakan karya seni melihat suatu hal melalui beberapa sudut pandang sehingga dapat menciptakan karya seni yang berdampak bagi diri sendiri dan orang lain.

C. KARAKTERISTIK

1. Pembelajaran seni rupa berpusat pada peserta didik, kemampuan menemukan gagasan, cara berkarya, dan kreativitas sesuai dengan minat, bakat, dan kecepatan belajarnya masing-masing.

2. Pembelajaran seni rupa berfokus pada pengalaman mengamati, bermain, menguji coba, merenungkan, bersimpati, berempati, mencipta, peduli, dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses, dan karya.
3. Pembelajaran seni rupa dalam suasana menyenangkan, bermakna, relevan, untuk mengembangkan keterampilan bekerja dan berpikir artistik.
4. Pembelajaran seni rupa memperhatikan keunikan individu dan bersifat khas/kontekstual.
5. Pembelajaran seni rupa terhubung erat dengan aspek seni maupun bidang ilmu lainnya yang mendorong kolaborasi interdisipliner.
6. Pembelajaran seni rupa mendorong sikap bertanggung jawab dengan menyadari bahwa karya berdampak bagi diri sendiri dan orang lain. Gambar di bawah ini adalah lima elemen/domain landasan pembelajaran seni rupa



Capaian Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling memengaruhi dan mendukung untuk mencapai kompetensi yang dituju. Elemen ini berlaku untuk seluruh fase. Setiap elemen memiliki gradasi kompetensi dan ruang lingkup yang semakin meningkat di setiap fasenya. Setiap elemen bukan sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya karena bukan merupakan taksonomi. Pembelajaran seni sangat memungkinkan terjadinya proses lintas elemen. Dengan mengalami proses kreatif dan olah rasa, peserta didik akan merefleksikan pengalamannya tersebut sehingga terbiasa berpikir dan bekerja artistik, peserta didik dapat melihat peluang untuk memberdayakan sumber daya yang dimilikinya untuk menciptakan karya yang memiliki dampak positif bagi dirinya dan orang lain.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Seni Rupa adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Mengidentifikasi, mengeksplorasi, dan membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa dalam kehidupan sehari-hari (diri sendiri, lingkungan sekitarnya) atau karya seni rupa orang lain.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Mempresentasikan, memberi, dan menerima umpan balik secara kritis mengenai suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Membuat konsep dan perencanaan untuk menciptakan karya seni rupa, dengan menggunakan berbagai pengetahuan dan keterampilan seni rupa yang dimiliki. Peserta didik mampu mengeksplorasi alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar.

Menciptakan (<i>Making/ Creating</i>)	Membuat karya seni rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya, dengan menggunakan unsur rupa, prinsip desain, gaya seni rupa, dan teknik yang telah dipelajari.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Merespons dan mengaitkan dirinya terhadap lingkungan sekitar untuk menghasilkan sebuah karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya.

D. CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE E (UMUMNYA UNTUK KELAS X SMA/MA/SMK/MAK/PROGRAM PAKET C)

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan perasaan, minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, dan respons terhadap isu sosial dalam masyarakat, menggunakan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan mengembangkan variasi unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dipilihnya, serta pengetahuan interdisipliner.

Peserta didik mampu mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat mengenai karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Peserta didik mengeksplorasi unsur-unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya dan pada sebuah karya seni rupa. Peserta didik mengeksplorasi gaya seni rupa yang digunakan pada sebuah karya seni rupa. Peserta didik menyimpulkan hasil eksplorasi unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Peserta didik mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat mengenai karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Peserta didik mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan atau rencana untuk menciptakan karya seni rupa berdasarkan pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa atau mata pelajaran lain. Peserta didik berkolaborasi dengan individu, kelompok, atau bidang keilmuan lain untuk menciptakan karya seni rupa. Peserta didik secara terampil menggunakan jenis alat, bahan, dan teknik spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa.
Menciptakan (<i>Making/ Creating</i>)	Peserta didik membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dipilihnya.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari, keadaan lingkungan sekitar, isu- isu kontemporer di

	masyarakat, perasaan atau emosinya, minat, dan pengalaman dirinya melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan sekitarnya.
--	--

ALUR FASE E ATP 1

- 10.1. Mengidentifikasi unsur seni rupa yang terdapat pada benda-benda di lingkungan sekitar
- 10.2. Menjelaskan temuan artistik yang didapat dan bereksperimen dari hasil mengamati benda-benda di lingkungan sekitar
- 10.3. Mengamati dan menggunakan hasil pengamatan untuk membuat karya dari hasil pengamatan unsur seni rupa dengan pengetahuan di bidang keilmuan lain
- 10.4. Membandingkan dan mengidentifikasikan unsur rupa untuk membuat karya dengan menggunakan metode observasi terhadap benda-benda alam dan buatan.
- 10.5. Mengapresiasi karya dari hasil pengamatan pribadi dan peserta didik lain untuk saling menemukan unsur rupa yang sudah dipelajari

CAPAIAN FASE E BERDASARKAN ELEMEN

Elemen	Fase E
Mengalami	- Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. - Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat dan kemampuannya).
Menciptakan	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan	Siswa mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
Berpikir dan Bekerja Artistik	- Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. - Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. - Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di

	lingkungan sekitar
Berdampak	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.

TARGET CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE E.10

Di akhir kelas 10, Siswa mampu:

- Mengetahui serta menyadari kemampuan, kekuatan dan potensi diri, yang tercermin dari pilihan ketrampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu pada karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu
- Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan secara runut, terperinci dan logis terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. Siswa menggunakan hasil Analisa dan informasi tersebut sebagai bagian dari strategi pengembangan karyanya.
- Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan baik secara individu maupun berkelompok, untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya.
- Melihat keterhubungan antar keilmuan seni dan bidang keilmuan lainnya.

TARGET KONTEN SETIAP TAHUN FASE E.10

- TKE10.1. Merekam dan mempresentasikan proses kreatif karyanya
- TKE10.2. Mengeksplorasi dan menerapkan karakteristik karya dari seniman, budaya, gaya atau era tertentu dalam karya
- TKE10.3. Menciptakan karya yang berkolaborasi dengan, terinspirasi dari atau menunjang disiplin keilmuan lain
- TKE10.4. Menciptakan karya yang merespon peluang dan tantangan di lingkungan sekitar
- TKE10.5. Mengamati dan mendeskripsikan elemen rupa, bahan, teknik, tema dan efektivitas pesan dalam sebuah karya

ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN FASE E.10:

Alur Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila
10.1. Mengidentifikasi unsur seni rupa yang terdapat pada benda-benda di lingkungan sekitar	• Siswa merekam observasi artistik terhadap benda-benda alam dan buatan dari lingkungan sekitar yang terdekat dengan dirinya. • Siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur seni rupa yang terdapat pada lingkungan sekitar baik dari benda natural alamiah dan buatan: - titik, garis, bidang, - warna-warna alam	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia

	- pola dan corak pada bagian-bagian pohon atau tumbuhan - mampu mengidentifikasi perbedaan visual benda-benda alami dan buatan	
10.2. Menjelaskan temuan artistik yang didapat dan bereksperimen dari hasil mengamati benda-benda di lingkungan sekitar	• Menjabarkan nilai keindahan benda-benda sekitar berdasar pengamatannya terhadap keadaan lingkungan sekitar mengacu pada perhatian terhadap unsur dan prinsip seni rupa. • Siswa mampu bereksperimen menggunakan prinsip desain untuk membuat karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi dari unsur-unsur seni rupa dari hasil pengamatan yang didapat.	Bernalar Kritis
10.3. Mengamati dan menggunakan hasil pengamatan untuk membuat karya dari hasil pengamatan unsur seni rupa dengan pengetahuan di bidang keilmuan lain	Siswa dapat membuat karya abstrak atau non-representatif dari bentuk-bentuk organis yang dipelajari dari mata pelajaran lain seperti: biologi, kimia, geografi, matematika	Kreatif
10.4. Membandingkan dan mengidentifikasi unsur rupa untuk membuat karya dengan menggunakan metode observasi terhadap benda-benda alam dan buatan	• Siswa membandingkan dan mengidentifikasi unsur rupa agar dapat menemukan kemungkinan-kemungkinan artistik melalui pengamatan • Siswa membuat karya dua dimensi dari hasil mengamati dan identifikasi unsur-unsur rupa (tekstur, warna, bentuk, pola, garis) dan prinsip desain dalam benda alam dan buatan. Cth. 1) Menggambar tekstur kulit pohon, buah, pemandangan, bakteri, spesifikasi tumbuhan, anatomi dan organ tubuh manusia dan hewan 2) Menggunakan teknik cap atau cetak tekan dengan pewarna atau arang.	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia
10.5. Mengapresiasi	• Siswa mampu menjabarkan	1) Beriman, Bertakwa

karya dari hasil pengamatan pribadi dan peserta didik lain untuk saling menemukan unsur rupa yang sudah dipelajari	unsur-unsur seni rupa dalam karyanya dari hasil pengamatannya dengan menggunakan bahasanya sendiri. • Siswa dapat memberi apresiasi dengan menjabarkan unsur seni rupa dari karya peserta didik lain.	kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia 2) Bernalar Kritis
--	--	---

KATA/ FRASA KUNCI:

eksperimen, pengamatan, mencipta, unsur rupa, benda alam, benda buatan, objek bentuk organis dari mata pelajaran lain, identifikasi, aplikasi, apresiasi.

KONTEN INTI:

- Pengamatan dan Identifikasi benda alam dan benda buatan
- Bereksperimen dengan hasil pengamatan untuk membuat karya seni rupa dua dimensi
- Membuat karya abstrak dengan mengamati organis yang dipelajari dari mata pelajaran lain seperti: biologi, kimia, geografi, matematika
- Membandingkan dan mengidentifikasi unsur rupa untuk membuat karya
- Mengapresiasi karya dari hasil pengamatan pribadi dan peserta didik lain

Pilihan mata pelajaran lain untuk dikolaborasikan:

Biologi, Kimia, Geografi, Matematika

GLOSSARIUM

Artistik	Nilai seni yang terdapat pada benda atau tempat yang diamati
Eksperimen Artistik	Percobaan yang direncanakan untuk menemukan nilai seni untuk berkarya
Dua Dimensi	Karya seni rupa dengan dimensi panjang dan lebar, bersifat datar atau relief (contoh: lukisan, gambar, sketsa, poster, gambar desain, foto)
Tiga Dimensi	Karya seni rupa dengan dimensi panjang, lebar, dan tinggi dan bisa dilihat tampilannya dari berbagai tiga arah: atas, depan, samping. (contoh: patung)
Teori Warna	Pengetahuan tentang warna, jenis dan kategorinya
Warna Primer	Warna dasar atau pokok yang terdiri dari merah, kuning, biru
Warna Sekunder	Tingkatan kategori warna kedua yang tercipta dari campuran dua warna dari warna primer. Warna-warna sekunder antara lain adalah: jingga, ungu, hijau 1) jingga adalah campuran dari merah dan kuning 2) ungu adalah campuran dari merah dan biru 3) hijau adalah campuran dari kuning dan biru

Warna Tersier	Tingkatan kategori warna ketiga yang tercipta dari campuran warna dari warna primer dan tersier Warna-warna tersier antara lain adalah: coklat kemerahan, coklat kekuningan, coklat kebiruan 1) coklat kemerahan adalah campuran dari merah dan hijau 2) coklat kekuningan adalah campuran dari kuning dan ungu 3) coklat kebiruan adalah campuran dari biru dan jingga 4) Toska adalah campuran dari hijau dan biru 5) Hijau Lemon adalah campuran dari kuning dan hijau 6) Ambar adalah campuran dari kuning dan jingga 7) Vermilion adalah campuran dari jingga dan merah 8) Magenta adalah campuran dari merah dan ungu 9) Nila adalah campuran dari ungu dan biru
Warna Netral	Warna yang dapat diserasikan dengan warna apapun, yakni: hitam dan putih
Unsur Seni Rupa	Semua hal yang terkandung dalam karya seni rupa antara lain: titik, garis, bidang, warna, bentuk, pola dan tekstur
Titik	Noktah, lingkaran penuh berwarna hitam
Garis	Coretan panjang lurus ataupun lengkung
Bidang	Permukaan yang rata dan bersifat dua dimensi
Bentuk	Gambaran kategori suatu bidang (geometris, biomorfis/ organis) • Geometris: gambaran bidang dengan pengukuran matematis • Biomorfis/organis: gambaran bidang yang tidak memiliki pengukuran matematis
Warna	Kesan yang ditangkap oleh mata
Pola	Pengulangan salah satu atau dua dari unsur seni rupa
Tekstur	Jenis penampakan permukaan (halus – kasar)
Prinsip Desain	Tata cara pengorganisasian unsur rupa untuk membuat karya seni
Kesatuan	Perpaduan unsur-unsur rupa
Keseimbangan	Nilai keseluruhan unsur seni rupa yang disusun. Dalam seni rupa, nilai keseimbangan dapat bersifat simetris (seimbang di dua sisi) atau asimetris (tidak seimbang)
Penekanan	Fokus atau pusat dalam sebuah karya seni rupa
Skala/ Proporsi	Peletakan dua elemen yang memiliki nilai yang berlawanan pada satu karya rupa
Hirarki	Penekanan yang disusun secara berurutan baik dari kecil-besar, gelap-terang dan sebaliknya
Kontras	Penempatan dua unsur desain yang saling bertentangan antara satu dengan yang lainnya pada satu karya rupa

