

ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)
SENI MUSIK FASE F (KELAS XI)

Nama Penyusun :
Nama Sekolah/Instansi :
Fase dan kelas : F/11
Jumlah JP/Tahun : 20 - 36 JP

CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI RUPA FASE F (NOMOR : 32 TAHUN 2024)

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

Peserta didik mampu mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat, serta mengevaluasi efektivitas pesan dalam suatu 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 memahami, membandingkan unsur-unsur rupa, prinsip desain di lingkungan sekitar dan pada karya seni rupa. Peserta didik membandingkan gaya seni rupa yang digunakan pada dua atau lebih karya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan hasil perbandingan unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Peserta didik mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat, serta mengevaluasi efektivitas suatu 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 visualnya, keterampilan, dan pengetahuan interdisipliner. Peserta didik menunjukkan hubungan antara seni rupa dan mata pelajaran lain serta berkolaborasi dengan 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 berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dikuasainya.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari, keadaan lingkungan sekitar, isu- isu kontemporer di masyarakat, kesejahteraan emosinya, minat, dan pengalaman dirinya melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan sekitarnya.

FASE F ATP 1

RUP.F.DEW.1 1.1. Mengenal jenis-jenis karya seni, sejarah seni dengan mengetahui teknik membuat karya seni terinspirasi dari karya dengan kronologi sejarah dari masa ke masa.	RUP.F.DEW. 11.2. Menjelas kan arti dari karya seni yang diciptakan seniman pada masa terdahulu dengan	RUP.F.DEW.1 1.3. Menjabar kan hasil pengamatan karya seni dari seniman terdahulu dengan menghubungkan pelajaran sejarah, sosiologi, ilmu budaya, ekonomi	RUP.F.DEW.1 1.4. Mencipta karya seni dengan menggunakan inspirasi gaya yang sudah dipelajari dari seniman terdahulu.	RUP.F.DEW.1 1.5. Mengapre siasi karya dari hasil pengamatan pribadi dan peserta didik lain untuk saling menemukan pesan dan gaya yang sudah dipelajari.
--	---	--	--	---

CAPAIAN FASE F.11 BERDASARKAN ELEMEN

Elemen	Fase F
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat, kemampuan dan ketersediaan di daerahnya).
Menciptakan	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, 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 dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak 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 dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.

TARGET CAPAIAN SETIAP TAHUN FASE F.11

Di akhir kelas 11, Siswa mampu:

1. Menggunakan kemamouan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya.
2. Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan ketrampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu.
3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut.
4. Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya.

TARGET KONTEN SETIAP TAHUN FASE F.11

- TKF11.1. Merekam dan mempresentasikan proses kreatif karyanya
- TKF11.2 Menerapkan dan mengembangkan karya dari seniman, budaya, gaya atau era tertentu dalam karya
- TKF11.3. Menciptakan karya yang berkolaborasi dengan, terinspirasi dari atau menunjang disiplin keilmuan lain
- TKF11.4. Menciptakan karya yang memiliki muatan emosional atau merespon peluang dan tantangan dalam kehidupan sehari-hari.
- TKF11.5. Mengamati dan mendiskripsikan pesan, elemen rupa, bahan, teknik, tema serta efektivitas pesan, bahan, teknik atau tema dalam sebuah karya.

ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN FASE F.11:

Alur Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila
RUP.F.DEW.11.1. Menenal jenis-jenis karya seni, sejarah seni dengan mengetahui teknik membuat karya seni terinspirasi dari karya dengan kronologi sejarah dari masa ke masa	Mengembangkan kemampuan berpikir dengan dasar sejarah melalui apresiasi gaya-gaya seni dan tentang bagaimana karya seni dapat menjadi bagian dari sejarah.	Bernalar Kritis
RUP.F.DEW.11.2. Menjelaskan arti dari	Siswa mampu menerka arti dan makna karya seni yang diciptakan	1) Bernalar Kritis 2) Berkebinekaan Global

karya seni yang diciptakan seniman pada masa terdahulu	oleh seniman terdahulu dengan konsep dan isu sosial sebagai nilai dan pesan dalam karya	
RUP.F.DEW.11.3. Menjabarkan hasil pengamatan karya seni dari seniman terdahulu dengan menghubungkan pelajaran sejarah, sosiologi, ilmu budaya, ekonomi	Menjelaskan pesan dan alasan logis di balik karya seni. Mengkorelasikan simbol visual dengan isu sosial	1) Bernalar Kritis 2) Berkebinekaan Global 3) Kreatif
RUP.F.DEW.11.4. Mencipta karya seni dengan menggunakan inspirasi gaya yang dipelajari dari seniman terdahulu	Menyusun konsep karya seni rupa: pesan yang ingin disampaikan dan gaya pilihan yang diciptakan oleh seniman yang terkenal (maestro) pada masanya melalui kegiatan berkarya seni dua atau tiga dimensi Membuat karya dua atau tiga dimensi dengan konsep yang sudah disusun untuk mencipta karya yang merespon isu sosial dari lingkungan terdekat dengan peserta didik	1) Bernalar Kritis 2) Berkebinekaan Global 3) Kreatif
RUP.F.DEW.11.5. Mengapresiasi karya dari hasil pengamatan pribadi dan peserta didik lain untuk saling menemukan pesan dan gaya yang sudah dipelajari	Siswa mampu menjabarkan pesan dan gaya dalam karyanya dengan menggunakan bahasanya sendiri. Siswa dapat memberi apresiasi dengan menjabarkan pesan dan gaya dari karya peserta didik lain	1) Bernalar Kritis 2) Berkebinekaan Global 3) Kreatif

KATA/ FRASA KUNCI:

eksperimen, keterhubungan atau keterikatan dengan mata pelajaran sosial, mencipta karya seni rupa yang memiliki pesan dan makna,

KONTEN INTI:

- Mengenal jenis karya seni dan sejarah
- Menjabarkan pengamatan karya seni dari seniman terdahulu
- Menghubungkan dengan pengetahuan ilmu sosial untuk mencari makna dan pesan dalam karya seni
- Mencipta karya seni dengan inspirasi dari seniman terdahulu
- Apresiasi karya dari hasil pengamatan peserta didik lain

Pilihan mata pelajaran lain untuk dikolaborasikan:

GLOSSARIUM

Sejarah	Kejadian pada masa lalu yang memiliki dampak berupa pengetahuan yang dapat digunakan di masa kini
Aliran/ Gaya	Nilai karakter dari karya seni rupa yang merujuk pada muatan nilai pesan, konsep, atau teknik berkarya
Seniman	Individu yang melakukan kegiatan mencipta karya seni dan berkesenian
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