

**PROGRAM TAHUNAN ( PROTA )**  
**MATA PELAJARAN SENI RUPA**

**SATUAN PENDIDIKAN : SMA/MA .....**  
**MATA PELAJARAN : SENI RUPA**  
**KELAS / FASE : XII (DUABELAS) / F**  
**TAHUN PENYUSUNAN : 20 ..... / 20 .....**

**CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan perasaan, minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, dan respon 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.

| <b>Elemen</b>                 | <b>Capaian Pembelajaran</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mengalami                     | Pada akhir fase F, 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                 | Pada akhir fase F, 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 | Pada akhir fase F, 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                   | Pada akhir fase F, 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                     | Peserta didik memberikan respon 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. |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| No                | TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | MATERI                                 | Alokasi Waktu |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|---------------|
| <b>SEMESTER 1</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                        |               |
| 1                 | 1.1 Mendefinisikan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari.<br>1.2 Menganalisis fungsi seni rupa terapan dalam kehidupan manusia.<br>1.3 Mengelompokkan karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya.<br>1.4 Menjelaskan contoh karya-karya seni rupa terapan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.                                                 | PENGENALAN SENI DAN KESEHARIAN         | 4 JP          |
| 2                 | 2.1 Mengenal berbagai alat, bahan dan para seniman (perajin) dalam penciptaan karya seni rupa terapan.<br>2.2 Mengelompokkan dan menganalisis karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya.<br>2.3 Membuat jurnal visual dalam bentuk <i>moodboard</i> tentang seni rupa terapan menggunakan berbagai sumber dan pengetahuan yang dialami sehari-hari. | PENGELOMPOKAN KARYA SENI KRIYA TERAPAN | 4 JP          |
| 3                 | 3.1 Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya.<br>3.2 Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya.<br>3.3 Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya.                                                                                       | PENCIPTAAN KARYA KRIYA                 | 6 JP          |
| 4                 | 4.1 Menjelaskan tujuan penciptaan, alat dan bahan, serta proses pembuatan karyanya di depan kelas atau umum.<br>4.2 Mampu mengevaluasi proses penciptaan yang dilaksanakan<br>4.3 Merefleksikan kembali pemahaman konsep dan hasil akhir karya<br>4.4 Mendapat inspirasi konsep, bentuk, cara                                                                                      | APRESIASI KARYA                        | 4 JP          |

|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                     |      |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|------|
|                   | pengolahan alat dan bahan dari karya teman-teman lain yang dipresentasikan.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                     |      |
| 5                 | 5.1 Menjelaskan, mengelompokkan dan menganalisis manfaat desain dalam kehidupan sehari-hari.<br>5.2 Mengenal desainer-desainer Indonesia dan karyanya.<br>5.3 Menganalisis perkembangan desain berdasarkan jenis, konsep, dan latar belakang terciptanya desain.<br>5.4 Merancang dan membuat infografis.                                                                                                                        | DASAR DAN FUNGSI DESAIN DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI | 2 JP |
| <b>SEMESTER 2</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                     |      |
| 1                 | 6.1 Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya dalam bentuk gambar desain.<br>6.2 Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya.<br>6.3 Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya.<br>6.4 Mengevaluasi hasil karya ciptaannya untuk membuat karya ciptaan yang lebih baik di kemudian hari. | PENCIPTAAN DESAIN                                   | 2 JP |
| 2                 | 7.1 Memahami konsep dasar ilustrasi naratif.<br>7.2 Merancang konsep ilustrasi yang dikolaborasikan dengan materi dari mata pelajaran lain yang sedang berlangsung.<br>7.3 Merancang sketsa ilustrasi sesuai konsep.<br>7.4 Merealisasikan konsep sketsa ilustrasi.                                                                                                                                                              | PENCIPTAAN SENI ILUSTRASI                           | 4 JP |
| 3                 | 8.1 Memahami konsep dasar karya terapan tiga dimensi.<br>8.2 Merancang konsep karya tiga dimensi yang dikolaborasikan dengan mata pelajaran lain.<br>8.3 Merancang desain karya tiga dimensi sesuai konsep.<br>8.4 Merealisasikan konsep karya terapan tiga dimensi.                                                                                                                                                             | PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA TERAPAN TIGA DIMENSI     | 4 JP |
| 4                 | 9.1 Mengetahui proses publikasi karya.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | PUBLIKASI KARYA SENI RUPA                           | 4 JP |

|                               |                                                                                     |  |             |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------|
|                               | 9.2 Mengetahui jenis-jenis publikasi karya.<br>9.3 Membuat katalog publikasi karya. |  |             |
| <b>CADANGAN JAM PELAJARAN</b> |                                                                                     |  | <b>0 JP</b> |
| <b>JUMLAH JAM PELAJARAN</b>   |                                                                                     |  | <b>JP</b>   |

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

..... 20 .....  
**Guru Mata Pelajaran**

(.....)  
**NIP.** .....

(.....)  
**NIP.** .....