

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

Nama Penyusun : Miki Astriansah, S.Pd
Nama Sekolah/Instansi : SMK Negeri 3 Rejang Lebong
Fase / Kelas : E / X
Jumlah JP / Tahun : 20 – 40 JP
Kode ATP :

CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE E (UMUMNYA KELAS 10)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase E (Kelas 10) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa serta siswa dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa. Fase E masuk ke dalam Masa Penentuan (Period of Decision) yang ditandai timbulnya kesadaran akan kemampuan diri dalam proses kreatif. Siswa menunjukkan perbedaan minat antar individu. Kecenderungan kelompok siswa yang berbakat dan memiliki minat pada bidang kreatif, akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang.

Seni Rupa merupakan wahana untuk melatih berpikir kreatif terlepas dari kemampuan dan minat siswa. Di akhir fase E, siswa diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon lingkungannya secara mandiri dan/ atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, siswa telah memahami ruang, proporsi, gesture dan menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/ atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya terhadap dengan efektif, runut terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

RASIONAL FASE E (UMUMNYA KELAS 10)

Alur dimulai dari pengidentifikasian unsur seni rupa yang terdapat pada benda-benda di lingkungan sekitar. Pada alur selanjutnya siswa dibimbing untuk menjelaskan temuan artistik yang didapat dari mengamati dan bereksperimen dengan alat dan bahan. Di alur ketiga siswa menggunakan hasil pengamatan untuk membuat karya dari hasil pengamatan unsur seni rupa. Pada akhir pembelajaran disempurnakan dengan kegiatan apresiasi untuk menambah wawasan temuan dan pengamatan antar peserta didik.

TUJUAN ATP FASE E (UMUMNYA KELAS 10)

Siswa mampu bekerja secara mandiri dan kreatif untuk menemukan kemungkinan artistik benda-benda di lingkungan sekitar baik dari benda alami dan buatan.

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 mengidentifikasi 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 - pola dan corak pada bagian-bagian pohon atau tumbuhan - mampu mengidentifikasi perbedaan visual benda-benda alami dan buatan	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia
10.2. Menjelaskan temuan artistik yang didapat dan bereksperimen dari	• Menjabarkan nilai keindahan benda-benda sekitar berdasar pengamatannya terhadap keadaan lingkungan sekitar mengacu pada	Bernalar Kritis

hasil mengamati benda-benda di lingkungan sekitar	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.	
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. - Menggambar tekstur kulit pohon, buah, pemandangan, bakteri, spesifikasi tumbuhan, anatomi dan organ tubuh manusia dan hewan - Menggunakan teknik cap atau cetak tekan dengan pewarna atau arang.	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia
10.5. Mengapresiasi karya dari hasil pengamatan pribadi dan peserta didik lain untuk saling menemukan unsur rupa yang sudah dipelajari	- Siswa mampu menjabarkan 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.	- Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia - 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