**PROGRAM TAHUNAN (PROTA)**
**KURIKULUM MERDEKA**

**Satuan Pendidikan** : **SMP/MTs** …….....…….
**Mata Pelajaran** : **Seni Rupa**
**Fase / Kelas** : **D / VII (Tujuh)**
**Semester** : **1 & 2**
**Tahun Pelajaran** : **20... / 20...**

## CAPAIAN PEMBELAJARAN

| Elemen | Capaian Pembelajaran |
|---|---|
| Mengalami *(Experiencing)* | Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang.<br>Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat. |
| Menciptakan *(Making/Creating)* | Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu. |
| Merefleksikan *(Reflecting)* | Pada akhir fase D, peserta didik mampu 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 *(Thinking and Working Artistically)* | Pada akhir fase D, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu melihat hubungan dengan bidang keilmuan lainnya.<br>Peserta didik mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat karya, berdasarkan ketersediaan sumber daya di sekitarnya |
| Berdampak*(Impacting)* | Pada akhir fase D, peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari. |

| SEMES-TER | TUJUAN PEMBELAJARAN | ALOKASI WAKTU |
|---|---|---|
| | **UNIT 1 : MENGGAMBAR** | |
| **SEM. 1** | **RUPA DASAR**<br>1. Peserta didik mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung<br>2. Peserta didik menggunakan pewarna untuk menciptakan komposisi warna yang menarik (berdampak bagi dirinya) | **180 JP** |
| | **KOMPOSISI ALAM BENDA**<br>1. Peserta didik mampu menggambarkan komposisi benda sesuai dengan proporsinya menggunakan alat bantu gambar *(grid)*.<br>2. Peserta didik menggunakan pensil untuk menciptakan arsir yang menunjukkan volume. | **270 JP** |
| | **UNIT 2 : MENDESAIN** | |
| | **MENEMUKAN POLA ORGANIS**<br>1. Peserta didik mengamati dan menemukan pola organis yang ada disekitar mereka.<br>2. Peserta didik mampu enggunakan pola organis yang ditemukan sebagai dasar dalam membuat desain. | **90 JP** |
| | **MENEMUKAN POLA GEOMETRIS PADA BENDA DI SEKITAR**<br>1. Peserta didik mengamati pola geometris di sekitar pada benda<br>2. Peserta didik mampu enemukan dan menggambar ulang bentuk pola-pola geometris pada benda-benda keseharian di sekitar. | **90 JP** |
| | **APLIKASI POLA GEOMETRIS BERWARNA**<br>1. Peserta didik mampu embuat sketsa pola geometris.<br>2. Peserta didik mampu engembangkan pola geometris dan mewarnai pola geometris yang dipilih. | **90 JP** |
| | **APLIKASI POLA GEOMETRIS PADA BENDA**<br>1. Peserta didik mampu engaplikasikan pola geometris yang dibuat pada sub unit sebelumnya pada benda-benda keseharian. | **90 JP** |
| | **UNIT 3 : MEMBUAT TIPOGRAFI DAN LOGO** | |
| **SEM. 2** | **TIPOGRAFI : MENGENAL DASAR TIPOGRAFI**<br>1. Peserta didik mampu memahami istilah dasar dan aturan dalam tipografi. | **90 JP** |

| | | |
|---|---|---|
| | 2. Peserta didik mampu memahami penggunaan tipografi dalam keseharian.<br>3. Peserta didik mencoba meniru tipografi sederhana. | |
| | **TIPOGRAFI : APLIKASI TIPOGRAFI**<br>1. Peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan mereka tentang tipografi secara kreatif dengan cara membuat tulisan indah dengan menggunakan nama mereka. | **90 JP** |
| | **LOGO : MENGENAL LOGO**<br>1. Peserta didik mampu memahami apa itu logo.<br>2. Peserta didik mampu memahami pentingnya sebuah logo. | **90 JP** |
| | **LOGO : MEMBUAT LOGO**<br>1. Peserta didik mampu memahami langkah-langkah dasar dalam membuat logo.<br>2. Peserta didik mampu membuat logo sederhana. | **180 JP** |
| **UNIT 4 : BERKARYA SENI UNTUK PERUBAHAN** | | |
| | **MERASAKAN**<br>1. Peserta didik berkolaborasi dalam membuat identitas visual dari kelompok mereka.<br>2. Peserta didik mendokumentasikan, mengelompokkan, dan mengelola data visual dari permasalahan sekitar sekolah. | **180 JP** |
| | **MEMBAYANGKAN**<br>1. Peserta didik berkolaborasi dalam membahas permasalahan dan memetakan alternatif solusi dari permasalahan-permasalahan tersebut.<br>2. Peserta didik mengetahui cara seorang seniman/desainer lokal yang hidup di dekat mereka membuat karya seni/desain yang berdampak pada kehidupan masyarakat. | **180 JP** |
| | **MELAKUKAN**<br>1. Peserta didik memilih dan menerapkan alat, proses, dan teknologi tertentu untuk membuat karya yang merespon situasi terkini.<br>2. Peserta didik berkolaborasi dalam menciptakan sebuah karya seni/desain sebagai sebuah solusi dari permasalahan yang ada di sekolah. | **180 JP** |
| | **BERBAGI**<br>1. Peserta didik berkolaborasi dalam merefleksikan efektivitas pesan dalam karyanya. | **180 JP** |

| | | |
|---|---|---|
| | 2. Peserta didik mengomunikasikan konteks dan pilihan media, bahan, alat, proses atau teknologi karyanya dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai. | |
| **JUMLAH JAM** | | |

| | |
|---|---|
| **Mengetahui,** | **..... 2022** |
| **Kepala Sekolah** | **Guru Mata Pelajaran** |
| **( ..... )** | **( ..... )** |
| **NIP. .....** | **NIP. .....** |