

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)
MATA PELAJARAN: SENI RUPA

Nama Sekolah: [Nama Sekolah Anda]

Nama Penyusun: Tim Gemini

Fase/Kelas: C / VI (Enam)

Tahun Ajaran: 2025/2026

Capaian Pembelajaran Fase C:

3.1. Mengalami (Experiencing)

Menjelaskan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.

3.2. Merefleksikan (Reflecting)

Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

3.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)

Mengenali dan menguji coba variasi teknik penggunaan alat dan/atau bahan.

3.4. Menciptakan (Making/Creating)

Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar melalui pengembangan imajinasi.

3.5. Berdampak (Impacting)

Menghasilkan karya seni rupa yang mewakili minatnya.

No.	Elemen	Tujuan Pembelajaran (TP) per Bab	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)
SEMESTER 1					
1.	Mengalami, Menciptakan, Berpikir & Bekerja Artistik	Bab 1: Mengenal Unsur dan Prinsip Seni Rupa pada Objek di Sekitar Kita	1.1 Membandingkan penggunaan unsur (warna, tekstur, gelap terang) dan prinsip (ritme, pola) pada objek di lingkungan sekitar.	- Unsur Seni Rupa (Warna, Tekstur, Gelap Terang) - Prinsip Seni Rupa (Ritme, Pola) - Proyek: Menghias Benda	16 JP

			1.2 Memodifikasi unsur rupa untuk menciptakan karya baru dengan prinsip ritme atau pola.		
2.	Menciptakan, Berpikir & Bekerja Artistik, Merefleksikan	Bab 2: Menggambar Ritme dalam Seni Rupa	2.1 Membedakan penerapan ritme repetisi, transisi, dan oposisi dalam sebuah komposisi. 2.2 Merancang dan menciptakan sebuah karya gambar hias orisinal yang menerapkan prinsip ritme.	• Jenis-jenis Ritme • Teknik Menggambar Ritme • Proyek: Membuat Produk Hias	16 JP
3.	Mengalami, Berpikir & Bekerja Artistik, Mandiri	Bab 3: Mengenal dan Mengeksplorasi Ikatan serta Simpul	3.1 Membedakan minimal 3 jenis simpul dasar makrame. 3.2 Membuat rangkaian Ikatan Jangkar dan minimal 3 jenis simpul dasar lainnya dengan teknik yang benar.	• Ikatan Jangkar • Simpul Dasar Makrame • Praktik: Sampler Pola Simpul	16 JP
4.	Menciptakan, Berpikir & Bekerja Artistik, Gotong Royong	Bab 4: Membuat Karya Seni Makrame Sederhana	4.1 Menyusun urutan langkah kerja untuk membuat karya makrame sederhana.	• Teknik Konstruksi Makrame • Proyek: Boneka Makrame	16 JP

			4.2 Menciptakan satu karya boneka makrame dengan menerapkan minimal dua jenis simpul.		
5.	Mengalami, Merefleksikan , Berkebinekaan Global	Bab 5: Mengetahui dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman	5.1 Mengidentifikasi minimal 3 jenis bahan dan 2 motif dasar anyaman Nusantara. 5.2 Membuat karya anyaman kertas sederhana dengan menerapkan motif anyaman sasak (polos).	• Bahan dan Motif Anyaman • Apresiasi Budaya Anyam • Praktik: Anyaman Kertas	16 JP
6.	Menciptakan, Berpikir & Bekerja Artistik, Mandiri	Bab 6: Membuat Souvenir dari Anyaman	6.1 Merencanakan tahapan kerja untuk membuat souvenir dari anyaman. 6.2 Menciptakan satu produk souvenir anyaman (misal: kipas) yang fungsional dan rapi.	• Teknik Membentuk Anyaman • Proyek: Souvenir Anyaman	16 JP
SEMESTER 2					
7.	Menciptakan, Berpikir & Bekerja Artistik,	Bab 7: Menggambar dengan Prinsip Keseimbangan	7.1 Membedakan komposisi dengan	• Keseimbangan Simetris & Asimetris	16 JP

	Bernalar Kritis		keseimbangan simetris dan asimetris. 7.2 Menciptakan sebuah desain ragam hias yang menerapkan salah satu prinsip keseimbangan.	• Proyek: Desain Ragam Hias	
8.	Mengalami, Menciptakan, Mandiri	Bab 8: Menggambar Proporsi pada Tumbuhan	8.1 Menjelaskan konsep proporsi dalam menggambar tumbuhan. 8.2 Menciptakan sebuah gambar tumbuhan dengan proporsi yang wajar berdasarkan hasil observasi.	• Konsep Proporsi • Teknik Sketsa Proporsional • Praktik: Menggambar Tumbuhan	16 JP
9.	Mengalami, Merefleksikan, Berkebinekaan Global	Bab 9: Mengetahui Aneka Ragam Hias dari Berbagai Daerah di Indonesia	9.1 Menjelaskan ciri khas dari minimal 3 ragam hias daerah yang berbeda. 9.2 Menggambar ulang sebuah motif ragam hias daerah pilihan dengan memperhatikan karakteristiknya.	• Ragam Hias Nusantara • Apresiasi Budaya Visual • Praktik: Sketsa Ragam Hias	16 JP
10.	Menciptakan, Bernalar Kritis, Kreatif	Bab 10: Mengkreasi Jenis dan Pola Ragam Hias	10.1 Membedakan karakteristik motif flora,	• Jenis Motif Ragam Hias • Teknik Stilisasi	16 JP

			fauna, geometris, dan figuratif. 10.2 Menciptakan sebuah karya ragam hias orisinal dengan menggabungkan minimal dua jenis motif.	Proyek: Desain Ragam Hias Orisinal	
11.	Berdampak, Menciptakan, Gotong Royong, Berakhlak Mulia	Bab 11: Membuat Karya Seni dari Daur Ulang Limbah Rumah Tangga	11.1 Menjelaskan pentingnya daur ulang dan potensi limbah rumah tangga. 11.2 Menciptakan karya bunga dari daur ulang plastik kresek.	- Konsep Upcycling - Teknik Mengolah Limbah Plastik - Proyek: Bunga Daur Ulang	16 JP
12.	Berdampak, Menciptakan, Mandiri, Kreatif	Bab 12: Menciptakan Karya Seni dari Kertas Bekas	12.1 Menjelaskan proses pembuatan patung dari bubur kertas. 12.2 Menciptakan satu karya patung aksi dari bubur kertas.	- Teknik Bubur Kertas (Papier-Mâché) - Proyek: Patung Aksi	16 JP

Mengetahui,

....., Juli 2025

Kepala Sekolah [Nama Sekolah Anda]

Guru Mata Pelajaran

([Nama Kepala Sekolah])

NIP.

([Nama Guru Anda])

NIP.