

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:

Pada akhir Fase C, peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, dan menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetik. Proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati, serta mampu menuangkan pengalamannya melalui visual secara rinci dengan penguasaan konsep ruang.

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. 1.2 Memodifikasi unsur rupa untuk menciptakan karya baru dengan prinsip ritme atau pola.	- Unsur Seni Rupa (Warna, Tekstur, Gelap Terang) - Prinsip Seni Rupa (Ritme, Pola) - Proyek: Menghias Benda	16 JP
2.	Menciptakan, Berpikir & Bekerja	Bab 2: Menggambar Ritme dalam	2.1 Membedakan penerapan ritme	- Jenis-jenis Ritme - Teknik	16 JP

	Artistik, Merefleksikan	Seni Rupa	repetisi, transisi, dan oposisi dalam sebuah komposisi. 2.2 Merancang dan menciptakan sebuah karya gambar hias orisinal yang menerapkan prinsip ritme.	Menggambar Ritme • Proyek: Membuat Produk Hias	
3.	Mengalami, Berpikir & Bekerja Artistik, Mandiri	Bab 3: Menenal 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. 4.2 Menciptakan satu karya boneka makrame dengan menerapkan minimal dua jenis simpul.	• Teknik Konstruksi Makrame • Proyek: Boneka Makrame	16 JP
5.	Mengalami, Merefleksikan	Bab 5: Menenal dan	5.1 Mengidentifikasi	• Bahan dan Motif	16 JP

	, Berkebinekaan Global	Mengeksplorasi Aneka Anyaman	i minimal 3 jenis bahan dan 2 motif dasar anyaman Nusantara. 5.2 Membuat karya anyaman kertas sederhana dengan menerapkan motif anyaman sasak (polos).	Anyaman • Apresiasi Budaya Anyam • Praktik: Anyaman Kertas	
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, Bernalar Kritis	Bab 7: Menggambar dengan Prinsip Keseimbangan	7.1 Membedakan komposisi dengan keseimbangan simetris dan asimetris. 7.2 Menciptakan sebuah desain ragam hias yang menerapkan salah satu prinsip keseimbangan.	• Keseimbangan Simetris & Asimetris • Proyek: Desain Ragam Hias	16 JP

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: Mengenal 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: Mengkreasikan Jenis dan Pola Ragam Hias	10.1 Membedakan karakteristik motif flora, fauna, geometris, dan figuratif. 10.2 Menciptakan sebuah karya ragam hias orisinal dengan menggabungkan minimal dua jenis motif.	• Jenis Motif Ragam Hias • Teknik Stilisasi • Proyek: Desain Ragam Hias Orisinal	16 JP

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,
Kepala Sekolah [Nama Sekolah Anda]

....., Juli 2025
Guru Mata Pelajaran

([Nama Kepala Sekolah])
NIP.

([Nama Guru Anda])
NIP.