

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

Mata Pelajaran Seni Rupa

Nama Penyusun : DINI PRATIWI, S.Sn

Nama Sekolah : SMPN 1 KARAWANG TIMUR

Mata Pelajaran : Seni Rupa

Fase / Kelas : D / VII (Tujuh)

Semester : Satu Tahun (Ganjil dan Genap)

Tahun Pelajaran : 2026 / 2027

Total alokasi waktu: Semester Ganjil 57 JP, Semester Genap 39 JP (total 96 JP satu tahun pelajaran). Alokasi dapat disesuaikan dengan kalender pendidikan satuan pendidikan masing-masing.

No	Materi	Sub Materi	Tujuan Pembelajaran Umum	Tujuan Pembelajaran Khusus	Alokasi Waktu	Dimensi Profil Lulusan	Asesmen	Sumber Belajar
SEMESTER GANJIL								
1	Unit 1: Rupa Dasar	- Pengertian dan jenis unsur rupa (garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, ruang) - Prinsip desain (proporsi, komposisi, keseimbangan, irama, kesatuan) - Identifikasi unsur rupa dan prinsip desain pada benda di sekitar	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menganalisis unsur rupa serta prinsip desain yang terdapat pada benda-benda di sekitar dan karya seni rupa.	- Mengidentifikasi macam-macam unsur rupa pada benda/karya seni rupa di sekitar. - Menganalisis penerapan prinsip desain pada benda dan karya seni rupa di lingkungan sekitar. - Membandingkan penerapan unsur rupa dan prinsip desain pada beberapa benda/karya.	9 JP	- Penalaran Kritis - Kemandirian	- Awal: tanya jawab/kuis identifikasi unsur rupa. - Proses: observasi diskusi kelompok, LKPD identifikasi unsur rupa dan prinsip desain. - Akhir: tes tertulis/unjuk kerja identifikasi unsur rupa dan prinsip desain pada benda sekitar.	- Buku Siswa Seni Rupa Kelas VII - Lingkungan sekitar - Media pembelajaran (gambar/foto benda) - Video pembelajaran unsur rupa dan prinsip desain
2	Unit 2: Komposisi Alam Benda	- Pengertian dan jenis alam benda (still life) - Teknik penyusunan komposisi (simetris, asimetris, sentral) - Penerapan prinsip proporsi dan keseimbangan pada gambar alam benda	Peserta didik mampu menganalisis dan menyusun komposisi alam benda dengan menerapkan prinsip proporsi dan keseimbangan.	- Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis komposisi alam benda (still life). - Menganalisis teknik penyusunan komposisi simetris, asimetris, dan sentral. - Menerapkan prinsip proporsi dan keseimbangan dalam menyusun gambar alam benda.	9 JP	- Kreativitas - Penalaran Kritis	- Awal: tanya jawab pengalaman menggambar benda. - Proses: observasi praktik menyusun dan menggambar komposisi alam benda. - Akhir: unjuk kerja/portofolio gambar komposisi alam benda.	- Buku Siswa - Benda-benda di sekitar (still life) - Alat gambar (pensil, penghapus) - Contoh gambar still life

No	Materi	Sub Materi	Tujuan Pembelajaran Umum	Tujuan Pembelajaran Khusus	Alokasi Waktu	Dimensi Profil Lulusan	Asesmen	Sumber Belajar
3	Unit 3: Menemukan Pola Organis	- Pengertian pola organis dan ciri-cirinya - Sumber pola organis di alam (daun, bunga, hewan) - Analisis pola organis pada karya seni dan benda sekitar	Peserta didik mampu menemukan dan menganalisis pola organis pada benda-benda di lingkungan sekitar.	- Menjelaskan pengertian dan ciri-ciri pola organis. - Mengidentifikasi sumber pola organis di alam sekitar (daun, bunga, hewan). - Menganalisis penerapan pola organis pada karya seni dan benda di sekitar.	9 JP	- Penalaran Kritis - Kemandirian	- Awal: pengamatan benda alam berpola organis. - Proses: observasi lapangan/lingkungan sekitar, diskusi kelompok. - Akhir: presentasi hasil analisis pola organis.	- Lingkungan sekitar (daun, bunga) - Buku Siswa - Alat dokumentasi (kamera/gambar)
4	Unit 4: Menemukan Pola Geometris pada Benda di Sekitar	- Pengertian dan jenis pola geometris (garis, bidang, bentuk geometris) - Pola geometris pada benda buatan manusia - Perbandingan pola organis dan pola geometris	Peserta didik mampu menemukan, menganalisis, dan membandingkan pola geometris dengan pola organis pada benda di sekitar.	- Mengidentifikasi jenis-jenis pola geometris pada benda buatan manusia. - Menganalisis penerapan pola geometris pada benda di lingkungan sekitar. - Membandingkan karakteristik pola organis dan pola geometris.	3 JP	Penalaran Kritis	- Awal: tanya jawab perbedaan pola organis dan geometris. - Proses: diskusi kelompok, LKPD perbandingan pola. - Akhir: tes tertulis/lisan perbandingan pola organis dan geometris.	- Buku Siswa - Benda buatan manusia di sekitar - Gambar contoh pola geometris
5	Unit 5: Aplikasi Pola Geometris Berwarna	- Teknik pewarnaan (pensil warna, krayon, cat air) - Kombinasi warna primer, sekunder, dan tersier - Praktik menggambar pola geometris berwarna	Peserta didik mampu mengaplikasikan variasi teknik pewarnaan pada pola geometris menggunakan alat dan bahan yang tersedia.	- Menerapkan teknik pewarnaan menggunakan pensil warna, krayon, atau cat air. - Mengombinasikan warna primer, sekunder, dan tersier pada pola geometris. - Membuat gambar pola geometris berwarna dengan alat dan bahan yang dieksplorasi.	9 JP	- Kreativitas - Kemandirian	- Awal: pengecekan kesiapan alat dan bahan mewarnai. - Proses: observasi praktik mewarnai pola geometris. - Akhir: unjuk kerja/portofolio karya pola geometris berwarna.	- Alat gambar (pensil warna, krayon, cat air) - Buku Siswa - Contoh pola geometris berwarna
6	Unit 6: Aplikasi Pola Geometris pada Benda	Pemilihan benda/media penerapan pola (kain, kertas, kemasan)	Peserta didik mampu menerapkan pola geometris pada benda	Memilih benda/media yang sesuai untuk penerapan pola geometris.	9 JP	- Kreativitas - Kemandirian	- Awal: diskusi pemilihan media dan bahan yang tersedia. - Proses: observasi eksperimen dan praktik	Media benda (kain, kertas, kemasan bekas)

No	Materi	Sub Materi	Tujuan Pembelajaran Umum	Tujuan Pembelajaran Khusus	Alokasi Waktu	Dimensi Profil Lulusan	Asesmen	Sumber Belajar
		- Teknik penerapan pola geometris pada permukaan benda - Eksperimen alat dan bahan alternatif dari lingkungan sekitar	menggunakan alat dan bahan yang dieksplorasi dari lingkungan sekitar.	- Menerapkan pola geometris pada permukaan benda menggunakan teknik yang sesuai. - Bereksperimen dengan alat dan bahan alternatif dari lingkungan sekitar.			menerapkan pola pada benda. Akhir: proyek karya benda berpola geometris.	- Alat dan bahan alternatif dari lingkungan - Buku Siswa
7	Unit 7: Tipografi - Mengenal Dasar Tipografi	- Pengertian dan sejarah singkat tipografi - Anatomi huruf (jenis huruf, ketebalan, kemiringan) - Fungsi tipografi dalam karya seni rupa dan desain	Peserta didik mampu mengenal dan menjelaskan dasar-dasar tipografi serta fungsinya dalam karya seni rupa.	- Menjelaskan pengertian dan sejarah singkat tipografi. - Mengidentifikasi anatomi huruf (jenis, ketebalan, kemiringan). - Menjelaskan fungsi tipografi dalam karya seni rupa dan desain.	9 JP	- Komunikasi - Penalaran Kritis	- Awal: tanya jawab pengenalan huruf/font yang dikenal siswa. - Proses: diskusi kelompok, LKPD anatomi huruf. - Akhir: tes tertulis/presentasi pemahaman dasar tipografi.	- Buku Siswa - Contoh berbagai jenis huruf/font - Media pembelajaran (gambar/poster huruf)
SEMESTER GENAP								
8	Unit 8: Tipografi - Aplikasi Tipografi	- Teknik menggambar dan mendesain huruf - Penataan huruf (layout, spasi, ukuran) - Praktik membuat karya tipografi sederhana	Peserta didik mampu mengaplikasikan teknik tipografi dalam pembuatan karya seni rupa sederhana.	- Mempraktikkan teknik menggambar dan mendesain huruf. - Menata huruf (layout, spasi, ukuran) pada sebuah karya. - Membuat karya tipografi sederhana sesuai fungsi.	6 JP	- Kreativitas - Kemandirian	- Awal: pengecekan pemahaman anatomi huruf. - Proses: observasi praktik mendesain dan menata huruf. - Akhir: unjuk kerja/portofolio karya tipografi sederhana.	- Alat gambar - Buku Siswa - Contoh karya tipografi
9	Unit 9: Logo - Mengenal Logo	- Pengertian, fungsi, dan jenis logo - Unsur-unsur logo (bentuk, warna, tipografi) - Analisis contoh logo di lingkungan sekitar	Peserta didik mampu mengenal dan menganalisis unsur-unsur logo serta fungsinya sebagai identitas visual.	- Menjelaskan pengertian, fungsi, dan jenis-jenis logo. - Mengidentifikasi unsur-unsur logo (bentuk, warna, tipografi). - Menganalisis contoh logo di lingkungan sekitar.	3 JP	Penalaran Kritis	- Awal: tanya jawab logo yang dikenal siswa. - Proses: diskusi kelompok analisis contoh logo. - Akhir: presentasi hasil analisis unsur logo.	- Buku Siswa - Contoh logo dari media/lingkungan sekitar

No	Materi	Sub Materi	Tujuan Pembelajaran Umum	Tujuan Pembelajaran Khusus	Alokasi Waktu	Dimensi Profil Lulusan	Asesmen	Sumber Belajar
10	Unit 10: Logo - Membuat Logo	- Tahapan perancangan logo (brainstorming, sketsa, digitalisasi) - Penerapan unsur rupa dan prinsip desain pada logo - Praktik membuat logo sesuai fungsi dan identitas tertentu	Peserta didik mampu membuat logo dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya dan teknik yang telah dipelajari.	- Melakukan tahapan perancangan logo mulai dari brainstorming hingga sketsa. - Menerapkan unsur rupa dan prinsip desain pada rancangan logo. - Membuat logo sesuai fungsi dan identitas tertentu.	6 JP	- Kreativitas - Kolaborasi	- Awal: curah pendapat konsep identitas/logo. - Proses: observasi proses merancang dan konsultasi sketsa. - Akhir: proyek karya logo dan presentasi.	- Alat gambar/desain - Buku Siswa - Contoh proses perancangan logo
11	Unit 11: Merasakan	- Eksplorasi tema dari pengalaman dan perasaan pribadi - Teknik visualisasi perasaan ke dalam karya seni rupa - Praktik berkarya berdasarkan pengalaman personal	Peserta didik mampu membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan perasaan pribadi.	- Mengeksplorasi tema dari pengalaman dan perasaan pribadi. - Menerapkan teknik visualisasi perasaan ke dalam karya seni rupa. - Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman personal.	6 JP	- Kemandirian - Kreativitas	- Awal: curah pendapat pengalaman/perasaan siswa. - Proses: observasi proses berkarya dan jurnal refleksi. - Akhir: proyek karya dan presentasi/pameran karya.	- Alat dan bahan berkarya sesuai pilihan siswa - Buku Siswa - Lingkungan sekitar
12	Unit 12: Membayangkan	- Eksplorasi ide dan imajinasi sebagai sumber berkarya - Teknik visualisasi gagasan imajinatif - Praktik berkarya berdasarkan hasil pengamatan dan imajinasi	Peserta didik mampu membuat karya seni rupa berdasarkan hasil pengamatan dan imajinasi terhadap lingkungan sekitar.	- Mengeksplorasi ide dan imajinasi sebagai sumber berkarya. - Menerapkan teknik visualisasi gagasan imajinatif. - Membuat karya seni rupa berdasarkan hasil pengamatan dan imajinasi.	6 JP	- Kreativitas - Penalaran Kritis	- Awal: curah pendapat hasil pengamatan lingkungan. - Proses: observasi proses berkarya, konsultasi sketsa. - Akhir: proyek karya dan pameran kelas.	- Alat gambar/lukis - Lingkungan sekitar - Buku Siswa
13	Unit 13: Melakukan	- Identifikasi permasalahan/pengalaman di lingkungan sekitar sekolah - Perencanaan karya sebagai respon terhadap isu/pengalaman sehari-hari - Praktik menghasilkan karya seni rupa yang mengekspresikan perasaan atau minat	Peserta didik mampu menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.	- Mengidentifikasi permasalahan/pengalaman di lingkungan sekitar sekolah. - Merencanakan karya sebagai respon terhadap isu/pengalaman sehari-hari. - Menghasilkan karya seni rupa yang mengekspresikan perasaan atau minat.	6 JP	- Kewargaan - Kreativitas	- Awal: diskusi permasalahan/pengalaman di lingkungan sekitar sekolah. - Proses: observasi perencanaan dan proses berkarya. - Akhir: proyek karya dan presentasi hasil karya.	- Alat dan bahan berkarya - Lingkungan sekitar sekolah - Buku Siswa

No	Materi	Sub Materi	Tujuan Pembelajaran Umum	Tujuan Pembelajaran Khusus	Alokasi Waktu	Dimensi Profil Lulusan	Asesmen	Sumber Belajar
14	Unit 14: Berbagi	• Teknik presentasi dan berbagi karya (pameran kelas, diskusi kelompok) • Kosakata seni rupa untuk mengapresiasi dan membandingkan karya • Refleksi proses dan hasil berkarya diri sendiri dan teman sekelas	Peserta didik mampu merefleksikan, mengapresiasi, dan membandingkan karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	• Mempresentasikan karya melalui pameran kelas atau diskusi kelompok. • Menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai untuk mengapresiasi dan membandingkan karya. • Merefleksikan proses dan hasil berkarya diri sendiri dan teman sekelas.	6 JP	• Komunikasi • Kolaborasi	• Awal: tanya jawab kesiapan presentasi karya. • Proses: observasi presentasi dan diskusi kelompok. • Akhir: jurnal refleksi dan penilaian apresiasi karya.	• Karya seni rupa milik peserta didik • Buku Siswa • Lembar refleksi/jurnal