



## **ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)**

### **KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)**

**Nama Sekolah** : .....

**Nama Penyusun** : .....

**NIP** : .....

**Mata pelajaran** : **Seni Rupa**

**Fase D, Kelas / Semester** : **IX (Sembilan) / I (Ganjil) & II (Genap)**

---

**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)  
KURIKULUM MERDEKA**

**Mata Pelajaran** : Seni Rupa  
**Satuan Pendidikan** : .....  
**Tahun Pelajaran** : 20... / 20...  
**Fase D, Kelas/Semester** : IX (Sembilan) / I (Ganjil) & II (Genap)

**A. Capaian Pembelajaran (CP)**

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Mengalami (*Experiencing*)**  
Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**  
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**  
Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya; mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
- **Menciptakan (*Making/Creating*)**  
Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.
- **Berdampak (*Impacting*)**  
Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

<b>Bab</b>	<b>Alur Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Materi</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Bab 1 : Menggambar</b>	Peserta didik mampu menjelaskan konsep referensi, jurnal visual, dan moodboard untuk perencanaan karya.	Konsep Referensi, Jurnal Visual, dan Moodboard	2 JP
	Peserta didik mampu membuat perencanaan karya dalam bentuk jurnal visual atau moodboard secara mandiri.	Membuat Perencanaan Karya (Jurnal Visual/Moodboard)	2 JP
	Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai teknik	Identifikasi Teknik Menggambar dan Melukis (sketsa,	2 JP

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	menggambar/melukis dengan medium kuas dan non-kuas.	zentangle, stempel, swirl)	
	Peserta didik mampu membuat sebuah karya gambar/lukis dengan satu teknik medium pilihan (kuas/non-kuas).	Membuat Karya dengan Teknik Pilihan	2 JP
	Peserta didik mampu membuat sebuah karya dengan teknik mixed media menggunakan bahan bekas dan bahan alam.	Berkarya dengan Teknik Mixed Media	2 JP
	Peserta didik mampu menjelaskan konsep naungan dan bayangan dalam gambar konstruksi (perspektif).	Konsep Naungan dan Bayangan pada Gambar Perspektif	2 JP
	Peserta didik mampu menggambar objek 3D dengan perspektif satu atau dua titik hilang dengan menerapkan konsep naungan dan bayangan.	Menggambar Perspektif dengan Naungan dan Bayangan	2 JP
	Peserta didik mampu menyelesaikan gambar konstruktif dengan pencahayaan dan melakukan refleksi terhadap keseluruhan proses berkarya.	Penyelesaian Karya Konstruktif dan Refleksi Bab	2 JP
<b>Bab 2 : Mendesain</b>	Peserta didik mampu menjelaskan prinsip desain keseimbangan (simetri & asimetri) dan kontras dalam sebuah poster.	Prinsip Desain: Keseimbangan dan Kontras	2 JP
	Peserta didik mampu menjelaskan prinsip	Prinsip Desain: Kesejajaran,	2 JP

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	desain kesejajaran (alignment), kedekatan (proximity), dan hierarki visual.	Kedekatan, dan Hierarki	
	Peserta didik mampu merancang konsep dan tema untuk poster pameran secara kolaboratif.	Merancang Konsep dan Tema Poster Pameran	2 JP
	Peserta didik mampu membuat beberapa sketsa awal (thumbnail sketches) untuk desain poster sesuai tema.	Membuat Sketsa Awal Poster (Thumbnail Sketches)	2 JP
	Peserta didik mampu mengembangkan satu sketsa terpilih menjadi desain poster yang utuh (manual atau digital).	Mengembangkan Desain Poster Final	2 JP
	Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai jenis properti dan cara penataan (display) karya untuk dekorasi pameran.	Identifikasi Properti dan Display Pameran	2 JP
	Peserta didik mampu membuat sketsa atau denah sederhana untuk perencanaan desain dekorasi ruang pameran.	Merancang Desain Dekorasi Ruang Pameran	2 JP
	Peserta didik mampu mempresentasikan rancangan desain poster dan dekorasi pameran secara kelompok.	Presentasi Rancangan Desain	2 JP
<b>Bab 3 : Mengapresiasi</b>	Peserta didik mampu merancang konsep dan struktur jurnal visual sebagai media dokumentasi ide dan proses berkarya.	Merancang Konsep dan Struktur Jurnal Visual	2 JP

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	Peserta didik mampu mengaplikasikan teknik observasi objek dan lingkungan sekitar untuk dituangkan dalam jurnal visual.	Aplikasi Teknik Observasi dalam Jurnal Visual	2 JP
	Peserta didik mampu mengaplikasikan teknik kolase menggunakan berbagai media dalam jurnal visualnya.	Aplikasi Teknik Kolase dalam Jurnal Visual	2 JP
	Peserta didik mampu mengintegrasikan teks secara harmonis dengan elemen visual dalam jurnal visual.	Integrasi Teks dan Visual dalam Jurnal Visual	2 JP
	Peserta didik mampu menerapkan rutinitas berpikir visibel ("See, Think, Wonder") untuk mengapresiasi karya.	Apresiasi Karya dengan "See, Think, Wonder"	2 JP
	Peserta didik mampu membandingkan karya seni rupa dari seniman Indonesia dan dunia.	Membandingkan Karya Seni Lokal dan Global	2 JP
	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan tahapan dalam "Tangga Umpan Balik" (Ladder of Feedback).	Memahami "Tangga Umpan Balik" (Ladder of Feedback)	2 JP
	Peserta didik mampu mempraktikkan pemberian umpan balik yang konstruktif terhadap karya teman.	Praktik Umpan Balik Konstruktif	2 JP
<b>Bab 4 : Unjuk Kerja</b>	Peserta didik mampu merancang konsep dan tema final pameran secara kolaboratif.	Finalisasi Konsep dan Tema Pameran	2 JP
	Peserta didik mampu	Pembentukan	2 JP

<b>Bab</b>	<b>Alur Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Materi</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	menyusun struktur kepanitiaian, menjelaskan peran, dan membagi tugas.	Kepanitiaian dan Pembagian Tugas	
	Peserta didik mampu membuat jadwal kerja (timeline) pameran dari tahap persiapan hingga pasca-acara.	Membuat Jadwal Kerja (Timeline) Pameran	2 JP
	Peserta didik mampu melakukan proses kurasi karya yang akan dipamerkan dan membuat deskripsi/label karya.	Kurasi Karya dan Pembuatan Label	2 JP
	Peserta didik mampu mempersiapkan properti, display, dan elemen dekoratif sesuai dengan rancangan.	Persiapan Properti dan Dekorasi	2 JP
	Peserta didik mampu melakukan penataan (layout) ruang pameran dan melaksanakan gladi resik.	Penataan Ruang Pameran dan Gladi Resik	2 JP
	Peserta didik mampu melaksanakan acara puncak pameran unjuk kerja sesuai dengan perannya masing-masing.	Pelaksanaan Pameran Unjuk Kerja	2 JP
	Peserta didik mampu melakukan evaluasi dan refleksi terhadap keseluruhan proses dan pelaksanaan pameran.	Evaluasi dan Refleksi Proyek Pameran	2 JP
<b>Total Alokasi Waktu</b>			<b>64 JP</b>

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

....., ..... 20..  
Guru Mata Pelajaran

.....  
NIP. ....

.....  
NIP. ....