**[](https://www.gurubantu.com/)PEMERINTAH KABUPATEN INDRAMAYU**

**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

[**SMP NEGERI 2 SUKAGUMIWANG**](https://www.gurubantu.com/)

Alamat : Jl. By Pass Cadangpinggan KM 37

**ANALISIS STANDAR KOMPETENSI LULUSAN**

**TAHUN PELAJARAN 2023-2024**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Pelajaran : Seni Budaya (Rupa)  Kelas/Semester : VII / Ganjil |  | Fase : D  Alokasi Waktu : |

**A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Pada fese ini, peserta didik mampu:

* + Menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif dengan rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gestur, baik secara mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

**B. ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN**

|  |  |
| --- | --- |
| **ELEMEN** | **CAPAIAN PEMBELAJARAN** |
| Mengalami (*Experiencing*) | Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat. |
| Menciptakan (*Making/ Creating*) | 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*) | 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*) | 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. Peserta didik mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat karya, berdasarkan ketersediaan sumber daya di sekitarnya. |
| Berdampak (*Impacting*) | Peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari. |

| **SKL** | **Tujuan Pembelajaran** | | **Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)** | **Materi Pemebelajaran** | **Kegiatan Pembelajaran** | **Rencana Penilaian** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1.1 | Peserta didik mampu Menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung. | Mengetahui dan dapat menjelaskan sejarah seni rupa. | Menggambar | * Rupa Dasar * Komposisi Alam Benda | * Sikap * Pengetahuan * Keterampilan |
| 1.2 | Peserta didik mampu Menggunakan pewarna untuk menciptakan komposisi warna yang menarik (berdampak bagi dirinya). | Menciptakan komposisi |
| Menyediakan media yang dibutuhkan |
| 1.3 | Peserta didik mampu Menggambarkan komposisi benda sesuai dengan proporsinya menggunakan alat bantu gambar (grid). | Mengamati bentuk dan pola |
| Menggunakan alat bantu |
| 1.4 | Peserta didik mampu Menggunakan pensil untuk menciptakan arsir yang menunjukkan volume. | Menggambar objek. |
|  | 2.1 | Peserta didik mampu Menggambarkan pola organis dan geometris yang didapatkan dari pengamatan objek-objek di sekitar mereka. | Mengetahui hubungan desain dengan sejarah seni rupa. | Mendesain | * Menemukan Pola Organis * Menemukan Pola Geometris Pada Benda di Sekitar * Aplikasi Pola Geometris Bewarna * Aplikasi Pola Geometris Pada Benda | * Sikap * Pengetahuan * Keterampilan |
| Mengamati bentuk dan pola desain yang akan dibuat. |
| Membuat sketsa yang diamati. |
| Menciptakan komposisi dari hasil sketsa. |
| Menyiapkan alat yang dibutuhkan dalam membuat desain. |
| 2.2 | Peserta didik mampu Menggunakan pola-pola organis dan geometris yang mereka temukan sebagai hiasan pada benda-benda lain. | Menemukan, mengamati, dan menggambarkan unsur ragam hias di sekitar mereka, bisa dari benda pakai ataupun unsur tertentu pada bangunan (ikat rotan, misalnya) atau objek lainnya. |
| Membuat desain, mengaplikasikan ragam hias tersebut pada permukaan objek lainnya (misalnya, piring atau baju). Mereka akan belajar bahwa salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan yang bisa dilakukan adalah dengan mengangkat ragam hias dalam desain benda sehari-hari. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mengetahui,  Kepala Sekolah  […………………………………](https://www.gurumapel.com/)  NIP. ………………………. |  | Indramayu, Juli 2023.  Guru Mata Pelajaran  **[Admin Gurubantu.com](https://www.gurubantu.com/)**  NIP. www.gurubantu.com |

**[](https://www.gurubantu.com/)PEMERINTAH KABUPATEN INDRAMAYU**

**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

[**SMP NEGERI 2 SUKAGUMIWANG**](https://www.gurubantu.com/)

Alamat : Jl. By Pass Cadangpinggan KM 37

**ANALISIS STANDAR KOMPETENSI LULUSAN**

**TAHUN PELAJARAN 2023-2024**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Pelajaran : Seni Budaya (Rupa)  Kelas/Semester : VII / Genap |  | Fase : D  Alokasi Waktu : |

**A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Pada fese ini, peserta didik mampu:

* + Menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif dengan rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gestur, baik secara mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

**B. ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN**

|  |  |
| --- | --- |
| **ELEMEN** | **CAPAIAN PEMBELAJARAN** |
| Mengalami (*Experiencing*) | Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat. |
| Menciptakan (*Making/ Creating*) | 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*) | 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*) | 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. Peserta didik mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat karya, berdasarkan ketersediaan sumber daya di sekitarnya. |
| Berdampak (*Impacting*) | Peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari. |

| **SKL** | **Tujuan Pembelajaran** | | **Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)** | **Materi Pemebelajaran** | **Kegiatan Pembelajaran** | **Rencana Penilaian** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 3.1 | Peserta didik mampu Membuat tipografi sederhana. | Mengetahui hubungan Tipografi dengan sejarah seni rupa. | Membuat Tipografi Dan Logo | * Tipografi: Mengenal Dasar Tipografi * Tipografi: Aplikasi Tipografi * Logo: Mengenal Logo * Logo: Membuat Logo | * Sikap * Pengetahuan * Keterampilan |
| Mengeksplorasi jenis-jenis tipografi yang berbeda dan karakteristiknya masing-masing. |
| Menggunakan tipografi yang sesuai dengan karakteristik atau kepribadian mereka untuk menuliskan nama atau |
| membuat logo mereka sendiri. Selain menjadi wadah ekspresi yang nyaman, bebas, dan optimal, peserta didik juga belajar tentang mengenali diri dan menyampaikannya melalui bahasa gambar (personal branding). |
| 3.2 | Peserta didik mampu Membuat logo yang mencerminkan identitas personal peserta didik. | Menciptakan komposisi. |
| Menyediakan alat yang dibutuhkan. |
| Mengamati bentuk dan pola. |
| Menggunakan alat bantu. |
| Menciptakan tipografi dan logo. |
|  | 4.1 | Peserta didik mampu Menggunakan pengetahuan dan keterampilan memilih dan menggabungkan teknik untuk merespon masalah yang nyata di tingkat sekolah. | Mengamati hubungan seni tradisi dengan sejarah seni rupa. | Berkarya Seni Untuk Perubahan | * Merasakan * Membayangkan * Melakukan * Berbagi | * Sikap * Pengetahuan * Keterampilan |
| Membentuk kelompok. |
| 4.2 | Peserta didik mampu Merefleksikan efektivitas pesan dalam sebuah karya. | Mencari permasalahan disekolah. |
| Diskusi kelompok. |
| 4.3 | Peserta didik mampu Bekerja dalam kelompok. | Membuat solusi. |
| Mempresentasikan hasil solusi. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mengetahui,  Kepala Sekolah  […………………………………](https://www.gurumapel.com/)  NIP. ………………………. |  | Indramayu, Januari 2024.  Guru Mata Pelajaran  **[Admin Gurubantu.com](https://www.gurubantu.com/)**  NIP. www.gurubantu.com |