

## CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

### RASIONAL

Setiap manusia memiliki kemampuan untuk melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan. Bahkan berbagai kemungkinan dan potensi dalam hidup dapat diprediksi. Hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya di muka bumi ini. Kepekaan terhadap keindahan membantu manusia untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya dengan optimal. Melalui pembelajaran seni rupa, kepekaan tersebut dibangun secara universal, yakni dapat ditangkap oleh mata dan menembus sekat-sekat perbedaan termasuk perbedaan bahasa.

Semenjak zaman prahistorik, manusia mengandalkan bahasa rupa sebagai perwujudan sebuah gagasan. Bahkan, tanpa disadari kehidupan manusia tidak luput dari bahasa rupa sebagai citra yang memiliki daya dan dampak luar biasa dalam menyampaikan pesan, menghibur, melestarikan, menghancurkan dan menginspirasi hingga kurun waktu tak terhingga.

Pembelajaran seni rupa mengajak peserta didik Indonesia dapat berpikir terbuka, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, peserta didik Indonesia juga memperoleh pengalaman estetis sebagai hasil proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka yang dituangkan dalam karya seni rupa. Karya yang mencerminkan emosi dan hasil pemikiran mereka yang berdampak pada diri, lingkungan maupun masyarakat.

Pembelajaran seni rupa memperlihatkan seni rupa sebagai kekuatan adidaya yang dapat membentuk sejarah, budaya dan peradaban sebuah bangsa maupun seluruh dunia. Peserta didik Indonesia harus menghargai dan melestarikan budaya, terutama budaya Indonesia. Karena melalui budaya peserta didik Indonesia akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang dapat melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan sehingga dengan kesejahteraan jiwanya itu, peserta didik dapat memberikan kemampuan terbaik yang dimiliki dirinya pada lingkungan dan masyarakat.

Dengan demikian, peserta didik Indonesia diharapkan mampu menghidupkan dan menyelaraskan ranah estetika, logika dan etika dalam

sebuah kesatuan yang optimal sesuai potensi kemanusiaannya sebagaimana termaktub dalam Profil Pelajar Pancasila

## **TUJUAN BELAJAR MATA PELAJARAN SENI RUPA**

Pembelajaran seni rupa bertujuan menjadi wahana yang menyenangkan bagi peserta didik untuk mengalami bagaimana kreativitas dapat membantu meningkatkan kualitas hidupnya. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan dan dekat secara emosional dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, Pendidikan Seni Rupa bertujuan menghasilkan peserta didik yang antusias untuk terus belajar (*life long learner*), kreatif, mampu berani mengekspresikan diri, gigih berusaha, reflektif, bernalar kritis, berkontribusi aktif bagi lingkungannya dan selalu membuat keputusan dengan tanggung jawab.

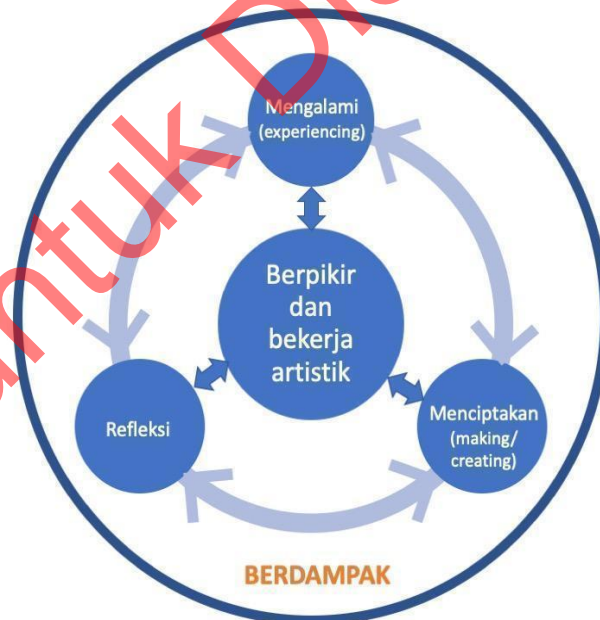
Peserta didik Indonesia yang berkualitas juga mampu bekerja secara mandiri maupun bekerjasama dengan orang lain baik di bawah, sejajar atau di atas dirinya, tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras dan antargolongan secara efektif dan efisien. Kesadaran atas perbedaan sebagai sebuah kewajaran dalam hidup dan memandangnya sebagai potensi kekuatan merupakan kualitas lainnya yang diharapkan terbentuk dalam diri peserta didik Indonesia. Kemampuan mengapresiasi, peka terhadap keindahan yang ada di sekitar diri, lingkungan dan masyarakat yang beragam secara global maupun dunia. Pembelajaran seni rupa juga dapat mempertajam kemampuan peserta didik Indonesia dalam melihat, mengenal, merasakan, memahami dan mengalami nilai-nilai estetika guna menyampaikan maupun merespon sebuah gagasan atau situasi, melihat dan menciptakan sebuah peluang dan mendayagunakan sumber daya yang dimiliki untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Sehingga, tujuan dari pembelajaran seni rupa memiliki peran yang sangat penting sebagai pembentuk peserta didik Indonesia sesuai profil pelajar Pancasila (*Education Through Art*)

## **KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN SENI RUPA**

- Kreativitas peserta didik Indonesia tumbuh dan berkembang melalui ruang kebebasan peserta didik dalam mencari, melihat, mengamati, merasakan

dari berbagai sudut pandang, kemudian membangun pemahaman kembali dan mengembangkannya dalam berbagai gagasan, proses dan bentuk melalui medium seni rupa.

- Kepekaan dan daya apresiasi peserta didik Indonesia terbentuk melalui pengalaman mencipta, menikmati, mengetahui, memahami, bersimpati, berempati, peduli dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses dan karya.
- Keterampilan peserta didik Indonesia dalam bekerja artistik berkembang melalui kemampuan merancang, menggambar, membentuk, memotong, menyambungkan berbagai medium seni rupa.
- Karya seni rupa yang dihasilkan oleh peserta didik Indonesia memiliki kontribusi yang berdampak pada diri dan lingkungannya sebagai respon positif dari sebuah permasalahan baik secara global maupun internasional.
- Peserta didik Indonesia mampu berkolaborasi dan terhubung erat antar keilmuan seni maupun bidang ilmu lainnya sebagai upaya bersama dalam mencari solusi dalam permasalahan di berbagai aspek kehidupan.



**Gambar 1. Lima elemen/domain landasan pembelajaran seni rupa**

Landasan Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling mempengaruhi dan mendukung. Setiap elemen bukanlah sebuah urutan atau prasyarat dari

elemen lainnya. Masing-masing mampu berdiri sendiri secara mandiri namun memiliki keterhubungan dalam peran antar elemen.

- **Berpikir dan bekerja artistik (*Thinking and Working Artistically*)**

Kemampuan peserta didik untuk berpikir dan bekerja artistik ditandai dengan adanya kreativitas dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Melalui sikap antusias dan keingintahuan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan yang bermakna, hingga pengembangan gagasan diharapkan peserta didik mampu melihat, mengamati dan merasakan dari berbagai sudut pandang dalam menciptakan sebuah peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari.

Peserta didik wajib mengetahui berbagai prosedur dasar sederhana dalam berkarya. Sehingga nilai etika selalu beriringan dengan artistik dan estetika. Meskipun demikian, peserta didik tetap diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi dan bereksperimen sehingga menemukan cara mereka sendiri dalam mengembangkan gagasannya.

Kemandirian yang terbentuk perlu diikuti dengan kemampuan peserta didik untuk bekerjasama, gotong royong dan berkolaborasi baik antar keilmuan maupun dengan bidang ilmu lainnya atau antar diri, lingkungan maupun dengan masyarakat.

- **Mengalami (*Experiencing*)**

Landasan pembelajaran seni rupa mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengenali, merasakan, dan memahami objek seni rupa. Selanjutnya, peserta didik dapat merespon aneka sumber gaya seni rupa, era dan budaya.

Dalam eksplorasi dan eksperimen, peserta didik dapat menggunakan berbagai bahan, alat, teknologi dalam proses menciptakan sebuah karya seni rupa. Selain itu, peserta didik juga mengumpulkan dan merekam informasi baik melalui pengalaman visual maupun estetik dari kehidupan sehari-hari yang nantinya dituangkan pada karya mereka.

- **Menciptakan (*Making/creating*)**

Landasan pembelajaran seni rupa memotivasi peserta didik dalam menciptakan sebuah karya seni rupa melalui pemilihan dan penggunaan

bahan, alat maupun teknik yang sesuai dengan konteks, kebutuhan, ketersediaan, kemampuan dan pengalaman peserta didik itu sendiri.

- **Merefleksikan (*Reflecting*)**

Landasan pembelajaran seni rupa melatih peserta didik dapat merefleksikan perkembangan diri dengan kemampuan efektivitas gagasan, pesan dan medium dari karyanya.

Kemampuan dalam melihat, mengamati dan membuat hubungan estetika antara karya dengan dirinya, lingkungan maupun masyarakat menjadi tolok ukur dalam kegiatan refleksi dimana peserta didik dapat menyampaikan pesan atau gagasannya dalam sebuah karya. Peserta didik mampu menjelaskan, memberi komentar dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata yang tepat.

- **Berdampak (*Impacting*)**

Setiap proses dalam pembelajaran seni rupa memberikan dampak pada diri, lingkungan dan masyarakat. Peserta didik diharapkan dapat memilih, menganalisis dan menghasilkan karya seni rupa yang memiliki dampak luas, tidak hanya pada dirinya, tetapi pada lingkungan dan masyarakat.

## CAPAIAN PEMBELAJARAN SETIAP FASE

Capaian Pembelajaran setiap fase merujuk pada periodisasi perkembangan seni rupa menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1982):

### **Fase A (Umumnya Kelas 1-2)**

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual. Fase A terdiri dari masa Pra-Bagan (*pre schematic period*) untuk kelas 1 SD dan masa Bagan (*schematic period*) untuk kelas 2 SD.

Pada masa Pra-Bagan diharapkan peserta didik dapat menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya. Sedangkan pada masa Bagan, peserta didik diharapkan telah memiliki konsep bentuk yang lebih jelas.

Di akhir fase A, peserta didik mampu menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif dalam merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya dengan konsep bentuk yang jelas.

<b>Elemen Mengalami</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris.  Peserta didik mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya. Peserta didik juga mengenali prosedur dasar dalam berkarya
<b>Elemen Menciptakan</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk dan warna
<b>Elemen Merefleksikan</b>

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.

**Elemen Berpikir dan Bekerja Artistik**

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar.

Peserta didik mengetahui dan memahami keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja

**Elemen Berdampak**

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya.

### Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase B (Kelas 3-4 Sekolah Dasar) diharapkan peserta didik mampu mengenal unsur rupa dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur dalam menuangkan kembali secara visual dalam bentuk karya. Fase B terdiri dari masa Bagan (*schematic period*) untuk kelas 3 SD dan masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*) untuk kelas 4 SD.

Pada masa Bagan, peserta didik memiliki kecenderungan untuk mengulang sebuah bentuk sehingga konsep bentuk menjadi jelas. Peserta didik juga mulai memiliki kesadaran ruang yang ditandai dengan penggunaan garis pijak (*base line*), walaupun penafsiran terhadap ruang masih bersifat subyektif seperti gambar ideoplastis (gambar terawang/tembus pandang). Sedangkan pada masa Realisme Awal, peserta didik diharapkan mulai memiliki kesadaran perspektif meskipun masih berdasarkan penglihatan dirinya sendiri. Peserta didik sudah dapat mengamati obyek dengan rinci walaupun penguasaan proporsi (perbandingan ukuran) belum optimal.

Di akhir fase B, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ungkapan ekspresi kreatif secara rinci walaupun hasilnya belum menunjukkan proporsi yang optimal. Diharapkan pada akhir fase ini, peserta didik juga telah memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang menunjang proses kreatif peserta didik.

<b>Elemen Mengalami</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri. Peserta didik dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya.
<b>Elemen Menciptakan</b>



Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.

**Elemen Merefleksikan**

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.

**Elemen Berpikir dan Bekerja Artistik**

Pada akhir fase ini, peserta didik mulai mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar.

Peserta didik mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja

**Elemen Berdampak**

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.

### Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase C (Kelas 5-6 Sekolah Dasar) diharapkan peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetik karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya. Fase C masuk pada masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*). Peserta didik diharapkan mulai menyadari konsep ruang dan garis horizon. Di samping itu, peserta didik juga mulai menyadari pemahaman warna, keseimbangan (*balance*) dan irama/ritme (*rhythm*) dalam melakukan proses kreatif.

Di akhir fase C, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ekspresi kreatif secara rinci, ditandai penguasaan ruang dengan penggunaan garis horizon dalam karyanya. 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.

<b>Elemen Mengalami</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan konsep ruang, garis horizon, pemahaman warna, keseimbangan ( <i>balance</i> ) dan irama/ritme ( <i>rhythm</i> )  Peserta didik dapat menggunakan dan menggabungkan alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya.
<b>Elemen Menciptakan</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur dan ruang. Peserta didik mulai menggunakan garis horizon. Selain itu, peserta didik mulai menunjukkan pemahaman warna, keseimbangan dan irama/ritme dalam karya.

<b>Elemen Merefleksikan</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
<b>Elemen Berpikir dan Bekerja Artistik</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar.  Peserta didik mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.
<b>Elemen Berdampak</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya

### Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase D (Kelas 7-9) diharapkan peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa. Fase D masuk ke dalam masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*) yang ditandai kemampuan peserta didik dalam berpikir abstrak. Di samping itu, peserta didik diharapkan mulai memiliki kemampuan proporsi (rasa perbandingan) dan gesture (gerak tubuh obyek) sebagai respon kemampuan perkembangan sosial peserta didik yang semakin berkembang.

Di akhir fase D, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ekspresi kreatif secara rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gesture dalam bekerja 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 Mengalami</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang.  Karya peserta didik mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan karyanya.
<b>Elemen Menciptakan</b>
Pada akhir fase ini, 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.

<b>Elemen Merefleksikan</b>
Pada akhir fase ini, 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.
<b>Elemen Berpikir dan Bekerja Artistik</b>
Pada akhir fase ini, 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 keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.
<b>Elemen Berdampak</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.

### Fase E (Umumnya Kelas 10)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase E (Kelas 10) diharapkan peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa serta peserta didik dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa. Fase E masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) yang ditandai timbulnya kesadaran akan kemampuan diri dalam proses kreatif. Peserta didik menunjukkan perbedaan minat antar individu. Kecenderungan kelompok peserta didik yang berbakat dan memiliki minat pada bidang kreatif, akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang.

Seni Rupa merupakan wahana untuk melatih berpikir kreatif terlepas dari kemampuan dan minat peserta didik. Di akhir fase E, peserta didik diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, peserta didik telah memahami ruang, proporsi, gesture dan menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya terhadap dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

<b>Elemen Mengalami</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Karya peserta didik mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat dan kemampuannya)
<b>Elemen Menciptakan</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni

<p>rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.</p>
<p><b>Elemen Merefleksikan</b></p>
<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya</p>
<p><b>Elemen Berpikir dan Bekerja Artistik</b></p>
<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.</p> <p>Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Peserta didik juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar</p>
<p><b>Elemen Berdampak</b></p>
<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.</p>

### Fase F (Umumnya Kelas 11-12).

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase F (Kelas 11-12) diharapkan peserta didik mampu melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat. Fase F, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) dimana kepercayaan diri telah tumbuh. Fase ini ditandai dengan kemampuan peserta didik dalam menganalisa dan mengevaluasi sebuah pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa secara efektif. Kesadaran peserta didik terhadap keterlibatan seni dalam segala aspek kehidupan diharapkan mulai tumbuh pada fase ini.

Di akhir fase F, peserta didik diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon keterkaitan diri dan lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, peserta didik sudah dapat menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Peserta didik juga diharapkan sudah dapat bekerja secara produktif, inventif atau inovatif baik secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya terhadap dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

<b>Elemen Mengalami</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci.  Karya peserta didik mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat, kemampuan dan ketersediaan di daerahnya).
<b>Elemen Menciptakan</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, pengetahuan



<p>elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.</p>
<p><b>Elemen Merefleksikan</b></p>
<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya</p>
<p><b>Elemen Berpikir dan Bekerja Artistik</b></p>
<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.</p> <p>Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Peserta didik juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.</p>
<p><b>Elemen Berdampak</b></p>
<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.</p>