****

SEKOLAH MENENGAH ATAS/MADRASAH ALIYAH/SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (SMA/MA/SMK/MAK)

MATA PELAJARAN

**SKETSA**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

JAKARTA, 2016

**KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR**

**Bidang Keahlian : Seni dan Industri Kreatif**

**Program Keahlian : Seni Rupa**

**Kompetensi Keahlian : Seni Lukis**

**Kelompok Kompetensi : Sketsa**

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasehat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

| **KOMPETENSI INTI 3**  **(PENGETAHUAN)** | **KOMPETENSI INTI 4**  **(KETERAMPILAN)** |
| --- | --- |
| 1. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Seni Rupa pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. | 4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Seni Rupa.  Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.  Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.  Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. |

| **KOMPETENSI DASAR** | **KOMPETENSI DASAR** | **ALOKASI WAKTU** | **SERTIFIKASI KOMPETENSI** |
| --- | --- | --- | --- |
| * 1. Memahami Teori Sketsa | * 1. Memilah Teori Sketsa | 4 |  |
| * 1. Memahami Ragam Sketsa | 4.2 Memilah Ragam Sketsa | 4 |  |
| * 1. Memahami Ragam Sketsa | 4.3 Melatih fungsi Sketsa | 12 |  |
| * 1. Memahami teknik dan media sketsa | 4.4 Melatih teknik dan media sketsa | 12 |  |
| * 1. Menganalisis Sketsa Flora, Fauna, Manusia | 4.5 Membuat Sketsa Flora, Fauna, Manusia | 12 |  |
| * 1. Menganalisis sketsa Seni Lukis | 4.6 Membuat karya sketsa Seni Lukis | 20 |  |
| * 1. Menganalisis Sketsa Seni Patung | 4.7 Membuat Sketsa Seni Patung | 20 |  |
| * 1. Menganalisis Sketsa Desain Produk | 4.8 Membuat Sketsa Desain Produk | 20 |  |
| * 1. Menganalisis Sketsa Interior | 4.9 Membuat Sketsa Interior | 20 |  |
| * 1. Menganalisis Sketsa Ilustrasi | 4.10 Membuat Sketsa Ilustrasi | 20 |  |
|  |  | 144 |  |