



BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA  
2022

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran

# Seni Patung

## Fase F

Untuk SMK/MAK



## Tentang Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Untuk mata pelajaran Seni Patung, capaian yang ditargetkan di Fase F.

CP menjadi acuan untuk pembelajaran intrakurikuler. Sementara itu, kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila tidak perlu merujuk pada CP, karena lebih diutamakan untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila dirancang utamanya untuk mengembangkan dimensi-dimensi profil pelajar Pancasila yang diatur dalam Keputusan Kepala BSKAP tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, CP digunakan untuk intrakurikuler, sementara dimensi profil pelajar Pancasila untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Sebagai acuan untuk pembelajaran intrakurikuler, CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan terutama Standar Isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Seni Patung tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, cukup mengacu pada CP. Untuk Pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk setiap mata pelajaran. Bagi peserta didik berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual dapat menggunakan CP pendidikan khusus. Peserta didik berkebutuhan khusus tanpa hambatan intelektual menggunakan CP reguler ini dengan menerapkan prinsip modifikasi kurikulum dan pembelajaran.

Pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi yang ditargetkan. Namun demikian, sebagai kebijakan tentang target pembelajaran yang perlu dicapai setiap peserta didik, CP tidak cukup konkret untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu pengembang kurikulum operasional ataupun pendidik perlu menyusun dokumen yang lebih operasional yang dapat memandu proses pembelajaran intrakurikuler, yang dikenal dengan istilah alur tujuan pembelajaran. Pengembangan alur tujuan pembelajaran dijelaskan lebih terperinci dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen.



Gambar 1. Proses Perancangan Pembelajaran dan Asesmen

Memahami CP adalah langkah pertama dalam perencanaan pembelajaran dan asesmen (lihat Gambar 1 yang diambil dari [Panduan Pembelajaran dan Asesmen](#)). Untuk dapat merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Seni Patung dengan baik, CP mata pelajaran Seni Patung perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional mata pelajaran, tujuan, serta karakteristik dari mata pelajaran Seni Patung. Dokumen ini dirancang untuk membantu pendidik pengampu mata pelajaran Seni Patung memahami CP mata pelajaran ini. Untuk itu, dokumen ini dilengkapi dengan beberapa penjelasan dan panduan untuk berpikir reflektif setelah membaca setiap bagian dari CP mata pelajaran Seni Patung.

- i** Untuk dapat memahami CP, pendidik perlu membaca dokumen CP secara utuh mulai dari rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, hingga capaian per fase.

## Rasional Mata Pelajaran Seni Patung

Seni Patung merupakan mata pelajaran dalam Bidang Seni dan Ekonomi Kreatif, Program Keahlian Seni Rupa. Mata pelajaran Seni patung adalah mata pelajaran kejuruan yang memberi bekal kepada peserta didik tentang konsep, teknik, dan kreativitas penciptaan karya seni rupa tiga dimensional dan memiliki nilai-nilai estetis dan artistik. Pembelajaran Seni patung dilakukan secara manual dan digital dengan memperhatikan budaya lokal, nasional, dan global, serta teknologi terkini dalam bidang seni patung.

Posisi mata pelajaran tersebut dalam Kurikulum Merdeka berada di fase F. Setiap peserta didik dikenalkan pada seluruh elemen mata pelajaran seni patung dan, peserta didik dapat fokus pada salah satu elemen mata pelajaran sesuai dengan minat, bakat dan passion masing-masing, serta kebutuhan dunia kerja. Pembelajaran pada fase F memperhatikan integrasi berbagai mapel sesuai dengan kebutuhan penyelesaian sebuah proyek yang dirancang bersama dengan dunia kerja.

Pendekatan pembelajaran Seni Patung mendorong peserta didik untuk memahami konsep, teknik mematung secara manual dan digital, serta memiliki kreativitas dan inovasi dalam berkarya seni patung, dengan variasi model pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, inovasi, kolaborasi, komunikasi, kepemimpinan, kemandirian sesuai *passion*, bakat, minat serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.

Kontribusi mata pelajaran seni patung terhadap profil pelajar Pancasila, memperhatikan budaya lokal, nasional dan global, sehingga mampu menciptakan dan atau mengerjakan karya patung secara kreatif, inovatif, kolaboratif/gotong royong, dan mandiri sesuai dengan minat, bakat, dan passion masing-masing, serta beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa. Peserta didik Konsentrasi Keahlian Seni Patung merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.

- ❓ Setelah membaca bagian Rasional Mata Pelajaran, apakah dapat dipahami mengapa mata pelajaran ini penting? Apakah dapat dipahami tujuan utamanya?

## Tujuan Mata Pelajaran Seni Patung

Mata pelajaran Seni Patung bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap (*soft skills*, *hard skills*, dan karakter), agar mampu membuat patung sesuai dengan *passion*, minat, bakat, dan kebutuhan dunia kerja, yaitu:

1. memahami konsep, keteknikan, dan proses penciptaan seni patung dengan teknik modeling;
2. memahami konsep, keteknikan, dan proses penciptaan seni patung dengan teknik *plastering*;
3. memahami konsep, keteknikan, dan proses penciptaan seni patung dengan teknik pahatan (*carving*);
4. memahami konsep, keteknikan, dan proses penciptaan seni patung dengan teknik rakitan (*assembling*);
5. memahami konsep, keteknikan, dan proses penciptaan seni patung dengan teknik digital;
6. memahami konsep, keteknikan, dan proses produksi patung tiga dimensi dengan teknik reproduksi tiga dimensi manual dan digital;
7. memahami penerapan wirausaha/pemasaran seni patung, baik secara konvensional maupun digital/*marketplace*; dan
8. memahami perawatan dan konservasi karya patung.

❓ Setelah membaca tujuan mata pelajaran di atas, dapatkah Anda mulai membayangkan bagaimana hubungan antara kompetensi dalam CP dengan pengembangan kompetensi pada profil pelajar Pancasila? Sejauh mana Anda sebagai pengampu mata pelajaran ini, mendukung pengembangan kompetensi tersebut.

## Karakteristik Mata Pelajaran Seni Patung

Pada hakikatnya mata pelajaran Seni Patung berfokus pada *soft skills*, *hard skills*, dan karakter dalam bidang pekerjaan seni patung sesuai dengan perkembangan dunia kerja, melalui penguasaan konsep dan teknik mematung, proses penciptaan karya patung, dan pemasaran karya patung secara manual dan digital, sehingga peserta didik mampu bekerja di industri, berwirausaha mandiri dalam bidang seni patung dan melanjutkan pendidikan di tingkat lanjut yang sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki. Karakter khusus mata pelajaran seni patung adalah eksplorasi bidang, bentuk, ruang, tekstur, gerak, dan warna, dengan memperhatikan prinsip-prinsip pengorganisasian unsur seni rupa tiga dimensional.

Elemen dalam mata pelajaran ini dapat diuraikan sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Patung <i>Modelling</i>	Merupakan teknik mematung diawali pembuatan model patung dengan bahan lunak atau plastis yang mudah dibentuk, seperti tanah liat, plastisin dan bahan lunak lainnya yang mudah dibentuk. Model bersifat sementara, yang selanjutnya dicetak dan di cor dengan material permanen seperti; Semen, gipsum, lilin ( <i>wax</i> ), <i>resin polyester (polyester resin)</i> , logam dan bahan lain yang dikehendaki.
Patung <i>Plastering</i>	Merupakan teknik mematung secara langsung dengan bahan dasar yang bersifat lembek saat pembentukan dan akan mengeras setelah pembentukan. Pembentukan dilakukan secara langsung lapis demi lapis, bahan <i>plastering</i> antara lain terdiri dari adonan semen, pasir, gipsum dan mill sehingga terbentuk patung yang diinginkan.

Elemen	Deskripsi
Patung Pahat ( <i>carving</i> )	Merupakan teknik dalam pembuatan patung dengan mengurangi objek/bahan bagian-per bagian menggunakan pahat dan palu, sehingga mencapai bentuk patung yang diinginkan. Bahan patung teknik pahat ( <i>carving</i> ) antara lain batu, batu marmer, batu padas, kayu atau bahan alternatif seperti; <i>styrofoam</i> , es batu dan buah-buahan yang bisa digunakan sebagai elemen dekorasi.
Patung Rakit ( <i>assembling</i> )	Merupakan teknik pembentukan patung atau karya tiga dimensi dengan cara merangkai/merakit beberapa bahan menjadi komposisi karya patung atau satu kesatuan karya patung yang utuh. Bahan untuk teknik rakit sangat luas/berbagai ragam, barang baru atau bekas seperti; plastik, besi, kertas, karton, dan bahan-bahan lainnya.
Patung Digital	Merupakan pembuatan patung menggunakan perangkat digital dengan memanfaatkan aplikasi <i>Zbrush</i> atau aplikasi 3D terkini lainnya yang memungkinkan untuk membuat model-model patung secara digital ( <i>digital sculpting</i> ) sebagai capaian intuitif seperti mematumg dengan tanah liat melalui perangkat digital. Hasil pembuatan model patung digital dicetak dengan <i>3D Printing</i> .
Reproduksi 3D	Merupakan teknik cetak dan cor benda tiga dimensi, khususnya karya patung murni ( <i>pure art</i> ) yang dicetak tunggal maupun patung fungsional ( <i>applied art</i> ) yang dicetak secara masal untuk menghasilkan produk dalam jumlah yang banyak dengan hasil cetakan yang sama kualitasnya, baik dari segi bentuk, ukuran dan material.

- ❓ Kompetensi dan/atau materi esensial apa yang terus menerus dipelajari dan dikembangkan peserta didik dari fase ke fase. Se jauh mana Anda sudah mengajarkan seluruh elemen-elemen mata pelajaran ini?

## Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Patung Setiap Fase

- i Capaian Pembelajaran disampaikan dalam dua bentuk, yaitu (1) rangkuman keseluruhan elemen dalam setiap fase dan (2) capaian untuk setiap elemen pada setiap fase yang lebih terperinci. Saat membaca CP, gunakan beberapa pertanyaan berikut untuk memahami CP:
- Kompetensi apa saja yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase?
  - Bagaimana kompetensi tersebut dapat dicapai?
  - Adakah ide-ide pembelajaran dan asesmen yang dapat dilakukan untuk mencapai dan memantau ketercapaian kompetensi tersebut?

## Capaian Pembelajaran Setiap Fase

### ► Fase F (Umumnya untuk kelas XI dan XII SMK/MAK)

Pada akhir fase F peserta didik mampu mengimplementasikan konsep, keteknikan, serta kreativitas dan inovasi dalam penciptaan karya patung dengan teknik *modelling*, *plastering*, pahatan (*carving*), rakit (*assembling*), patung digital, dan reproduksi tiga dimensi, selaras dengan kebutuhan dunia kerja, serta tetap memperhatikan budaya kerja industri, seperti penerapan Kesehatan, Keselamatan dan Kerja (K3) dan Ringkas, Rapi Resik, Rawat, dan rajin (5R), aspek *soft skill* dan karakter. Capaian pembelajaran dalam fase F meliputi elemen dan capaian pembelajaran sebagai berikut.

- ❓ Setelah membaca CP di atas, menurut Anda, apakah capaian pada fase tersebut dapat dicapai apabila peserta didik tidak berhasil menuntaskan fase-fase sebelumnya? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di fase yang lebih tinggi?

## Capaian Pembelajaran Setiap Fase Berdasarkan Elemen

- 💡 Saat membaca CP per elemen berikut ini, hal yang dapat kita pelajari adalah:
- Apakah ada elemen yang tidak dicapai pada suatu fase, ataukah semua elemen perlu dicapai pada setiap fase?

Elemen	Capaian Pembelajaran
<p>Patung <i>Modelling</i></p>	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu menerapkan kompetensi teknik patung <i>modelling</i> dari membuat model patung, pencetakan dan pengecoran dengan material permanen seperti; Semen, gipsum, lilin (<i>wax</i>), resin polyester (<i>polyester resin</i>), logam dan bahan lain yang dikehendaki.</p> <p>Peserta didik juga mampu menulis konsep dan pelaksanaan pembuatan patung yang meliputi; penulisan gagasan, desain patung, persiapan alat dan bahan, membuat model patung, mencetak, mengecor, <i>finishing</i>, pengemasan, penyajian dan manajemen patung, melalui objek pembelajaran patung organis dan geometris; figur manusia, potret atau patung binatang. Peserta didik mampu mengomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun tertulis, sehingga siap bekerja atau mandiri (<i>wirausaha</i>) dalam bidang seni patung.</p> <p>Peserta didik selalu membiasakan penerapan prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) pada bidang seni patung.</p>

Elemen	Capaian Pembelajaran
<p>Patung <i>Plastering</i></p>	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu mengimplementasikan kompetensi pembuatan patung dengan teknik <i>plastering</i> dengan bahan, semen, gipsum, <i>mill</i> dan bahan lain yang relevan. Lingkup penguasaan materi meliputi konsep dan pelaksanaan penciptaan karya patung meliputi antara lain; desain patung, persiapan alat dan bahan, membuat patung, <i>finishing</i>, pengemasan, penyajian, dan manajemen patung, melalui objek pembelajaran patung organis dan geometris, figur manusia, potret, dan patung binatang.</p> <p>Peserta didik mampu mengomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun tertulis sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang seni patung. Peserta didik dalam bekerja selalu membiasakan penerapan prosedur K3LH pada bidang seni patung.</p>

Elemen	Capaian Pembelajaran
<p>Patung Pahat (<i>carving</i>)</p>	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu mengimplementasikan kompetensi pembuatan patung teknik pahat (<i>carving</i>) dengan material padat jenis batu (<i>stone carving</i>), kayu (<i>wood carving</i>) atau bahan alternatif seperti; <i>styrofoam</i>, es batu dan buah-buahan yang bisa digunakan sebagai elemen dekorasi. Lingkup penguasaan materi meliputi; penulisan konsep, desain patung, persiapan alat dan bahan, proses pembuatan patung pahat, <i>finishing</i>, pengemasan, penyajian, dan manajemen patung, melalui objek pembelajaran patung atau relief organis dan geometris.</p> <p>Peserta didik mampu mengomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun tertulis sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang seni patung.</p> <p>Peserta didik selalu membiasakan penerapan prosedur K3LH.</p>

Elemen	Capaian Pembelajaran
<p>Patung Rakit (<i>assembling</i>)</p>	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu mengimplementasikan kompetensi pembuatan patung teknik merakit (<i>assembling</i>) dengan berbagai bahan yang diambil di lingkungan sekitar menjadi satu kesatuan karya patung yang utuh. Lingkup penguasaan materi meliputi; penulisan konsep, pembuatan desain patung, persiapan alat dan bahan, proses pembuatan patung, <i>finishing</i>, pengemasan, penyajian, dan manajemen patung. Objek pembelajaran antara lain meliputi patung semi figuratif hingga bentuk-bentuk abstrak dengan pendalaman teknik konstruksi kayu, logam (las <i>acetylene</i>, argon dan listrik, teknik patri, lem), serta bahan alternatif lainnya yang sangat luas/berbagai ragam, barang baru atau bekas seperti; plastik, besi, kertas, karton, kain, dan lain sebagainya dengan wawasan teknologi konstruksi kekinian.</p> <p>Peserta didik mampu mengomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun tertulis, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang seni patung.</p> <p>Peserta didik selalu menerapkan prosedur K3LH.</p>

Elemen	Capaian Pembelajaran
<p>Patung digital</p>	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu mengimplementasikan kompetensi pembuatan patung dengan perangkat digital dengan memanfaatkan aplikasi <i>Zbrush</i> atau aplikasi tiga dimensi terkini lainnya yang memungkinkan untuk membuat model-model patung secara digital (<i>digital sculpting</i>) sebagai capaian intuitif seperti mematung dengan tanah liat melalui perangkat digital dan penguasaan tiga dimensi <i>printing</i>. Menguasai Lingkup pembelajarannya meliputi; <i>Canvas, Light Box, Shelves</i> hingga pengaplikasian tiga dimensi <i>printing</i>.</p> <p>Peserta didik mampu mengomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun tertulis, sehingga peserta didik siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang seni patung.</p> <p>Peserta didik selalu menerapkan prosedur K3LH.</p>

Elemen	Capaian Pembelajaran
<p>Reproduksi 3D</p>	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu menerapkan teknik-teknik reproduksi tiga dimensi, khususnya produk patung yang dicetak secara masal untuk menghasilkan produk dalam jumlah yang banyak dengan hasil cetakan yang sama kualitasnya baik dari segi bentuk, ukuran dan material.</p> <p>Peserta didik mampu secara kompetitif terjun di bidang industri kreatif produk tiga dimensi baik yang fungsional (<i>applied art</i>) maupun produk seni murni (<i>pure art</i>).</p> <p>Peserta didik mampu melakukan, reproduksi dengan cetak (<i>casting</i>) bahan resin <i>polyester (polyester resin)</i>, lilin (<i>wax</i>), semen, gipsum, <i>silicone (silicon rubber)</i>, logam, dan <i>digital tiga dimensi 3D printing</i>. Langkah-langkah pembelajaran meliputi; persiapan alat dan bahan, penyiapan dan pembuatan cetakan, pengecoran, finishing, dan pengemasan, sedangkan proses <i>digital 3D printing</i> melalui langkah sebagai berikut: penyiapan alat, bahan, proses cetak, <i>finishing</i>, dan pengemasan.</p> <p>Peserta didik mampu mengomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun tertulis, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang seni patung.</p> <p>Peserta didik selalu menerapkan prosedur K3LH.</p>

- ❓ Setelah membaca CP, dapatkah Anda memahami: Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki peserta didik sebelum ia masuk pada fase yang lebih tinggi? Bagaimana pendidik dapat mengetahui apakah peserta didik memiliki kompetensi untuk belajar di suatu fase? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di fase tersebut?

## Refleksi Pendidik

Memahami CP adalah langkah yang sangat penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dan asesmen. Setiap pendidik perlu memahami apa yang perlu mereka ajarkan, terlepas dari apakah mereka akan mengembangkan kurikulum, alur tujuan pembelajaran, atau silabusnya sendiri ataupun tidak.

Beberapa contoh pertanyaan reflektif yang dapat digunakan untuk memandu guru dalam memahami CP, antara lain:

- Kata-kata kunci apa yang penting dalam CP?
- Apakah capaian yang ditargetkan sudah biasa saya ajarkan?
- Apakah ada hal-hal yang sulit saya pahami? Bagaimana saya mencari tahu dan mempelajari hal tersebut? Dengan siapa saya sebaiknya mendiskusikan hal tersebut?
- Sejauh mana saya dapat mengidentifikasi kompetensi yang diharapkan dalam CP ini?
- Dukungan apa yang saya butuhkan agar dapat memahami CP dengan lebih baik? Mengapa?

Selain untuk mengenal lebih mendalam mata pelajaran yang diajarkan, memahami CP juga dapat memantik ide-ide pengembangan rancangan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik ide:

- Bagaimana capaian dalam fase ini akan dicapai peserta didik?
- Proses atau kegiatan pembelajaran seperti apa yang akan ditempuh peserta didik untuk mencapai CP?
  - Alternatif cara belajar apa saja yang dapat dilakukan peserta didik untuk mencapai CP?
  - Materi apa saja yang akan dipelajari? Seberapa luas? Seberapa dalam?
- Bagaimana menilai ketercapaian CP setiap fase?

Sebagian guru dapat memahami CP dengan mudah, namun berdasarkan monitoring dan evaluasi Kemendikbudristek, bagi sebagian guru CP sulit dipahami. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu menjadi perhatian:

1. Pelajari CP bersama pendidik lain dalam suatu komunitas belajar. Melalui proses diskusi, bertukar pikiran, mengecek pemahaman, serta berbagai ide, pendidik dapat belajar dan mengembangkan kompetensinya lebih efektif, termasuk dalam upaya memahami CP.
2. Dalam lampiran Keputusan Menteri mengenai Kurikulum Merdeka dinyatakan bahwa pendidik tidak wajib membuat alur tujuan pembelajaran, salah satunya adalah karena penyusunan alur tersebut membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang CP dan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dapat berangsur-angsur meningkatkan kapasitasnya untuk terus belajar memahami CP hingga kelak dapat merancang alur tujuan pembelajaran mereka sendiri.