

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

5

### A. Identitas Program Pendidikan

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>Nama Sekolah</b>        | <b>: SMK Negeri 1 Sijunjung</b>             |
| <b>Bidang Keahlian</b>     | <b>: Teknologi Informasi dan Komunikasi</b> |
| <b>Program Keahlian</b>    | <b>: Teknik Komputer dan Informatika</b>    |
| <b>Kompetensi Keahlian</b> | <b>: Multimedia</b>                         |
| <b>Mata Pelajaran</b>      | <b>: Animasi 2D dan 3D</b>                  |
| <b>Kelas/Semester</b>      | <b>: XI / Ganjil</b>                        |
| <b>Tahun Pelajaran</b>     | <b>: 2020 - 2021</b>                        |
| <b>Alokasi Waktu</b>       | <b>: 3 x pertemuan (6 x 45 menit)</b>       |

### B. Kompetensi Inti

KI 1.

Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2.

Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, 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.

KI 3.

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Multimedia* 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.

KI 4.

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja *Multimedia*. 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.

### C. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

#### KD 3.5 Pengetahuan

| <b>Kompetensi Dasar</b>                                      | <b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>                                |
|--|---|
| Menganalisis elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D | Menganalisis elemen gambar digital puppeter dalam animasi Stop Motion |
|  | Menganalisis elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D          |
|  | Mengembangkan elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D         |

#### KD 4.5 Keterampilan

| <b>Kompetensi Dasar</b>                                 | <b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>                           |
|---|--|
| Membuat elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D | Membuat elemen gambar digital puppeter dalam animasi Stop Motion |
|   | Membuat elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D          |
|   | Mengemas elemen gambar digital puppeter dalam kemasan siap edar. |

### D. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran dikembangkan dengan mengacu kepada IPK. Berdasarkan IPK di atas, maka rumusan tujuan pembelajarannya yaitu:

1. Setelah mengamati video singkat animasi Stop Motion secara online pada Google Classroom, peserta didik bersama guru dapat menganalisis elemen gambar digital puppeter dalam animasi Stop Motion dengan tanggung jawab dan disiplin.
2. Setelah demonstrasi Tool pada tayangan presentasi tentang aplikasi Stop Motion secara online pada Google Classroom, peserta didik dapat mengoperasikan aplikasi Stop Motion dalam pembuatan elemen gambar digital puppeter Stop Motion melalui literasi digital secara mandiri dan berintegritas.
3. Setelah mengamati video singkat animasi 2D secara online pada Google Classroom, peserta didik secara berkelompok dapat menganalisis elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D dengan penuh tanggung jawab dan disiplin.
4. Peserta didik berdiskusi secara kelompok untuk mengembangkan elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

5. Dengan melakukan literasi digital, peserta didik dapat membuat elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D secara mandiri dan bertanggung jawab.
6. Setelah mengamati berbagai kemasan CD/DVD, peserta didik dapat mengemas elemen gambar digital puppeter dalam kemasan siap edar pada CD/DVD dengan menarik.

#### **E. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)**

1. Religius
2. Nasionalisme
3. Kedisiplinan
4. Kemandirian
5. Tanggung jawab
6. Integritas

#### **F. Materi Pembelajaran**

Berdasarkan tujuan pembelajaran di atas, dapat dirumuskan rincian materi pokok pembelajaran sebagai berikut:

|   |  |
|---|--|
| <p><b>Science ( Ilmu Pendidikan)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Factual : animasi stop motion, animasi puppeter</li> <li>2. Konseptual : elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D</li> <li>3. Procedural :<br/>Langkah pembuatan animasi stop motion dan langkah pembuatan animasi puppeter.</li> </ol> | <p><b>Technology (Teknologi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan aplikasi animasi stop motion</li> <li>2. Menggunakan aplikasi animasi puppeter</li> <li>3. Membuat desain kemasan dan melakukan pengemasan elemen gambar digital puppeter dalam kemasan siap edar.</li> </ol> |
| <p><b>Engineering (Teknik)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teknik pembuatan animasi stop motion menggunakan HP</li> <li>2. Teknik pembuatan animasi puppeter</li> <li>3. Teknik pengemasan elemen gambar digital puppeter</li> </ol>  | <p><b>Arts (Seni)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat video tutorial yang menarik dengan memberi suara, musik dan desain yang bagus.</li> <li>2. Membuat slide power point yang berwarna dan menarik.</li> </ol>   |
| <p><b>Mathematics (Matematika)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengkalkulasikan lama waktu pembuatan animasi stop motion, animasi puppeter dan proses pengemasan</li> <li>2. Mengkalkulasikan durasi animasi yang akan dibuat.</li> </ol>   |  |

## **G. Sumber Belajar**

Sumber belajar yang dapat dipakai adalah sebagai berikut:

1. E-book Animasi 2D yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk SMK/MAK kelas XI semester 1.
2. Anggita putri, Rena, 2018, *Buku Siswa Animasi 2D dan 3D*, Mediatama : Surakarta
3. Bahan ajar tentang Animasi Stop Motion, Animasi Puppeter dan pengemasan gambar digital.
4. Video pembelajaran tentang Animasi Stop Motion, Animasi Puppeter dan pengemasan gambar digital.

## **H. Model, Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

- Model : Blended Learning
- Pendekatan : TPACK
- Metode : Kolaborasi, Diskusi, Demonstrasi, Praktikum

## **I. Media dan Bahan Pembelajaran**

### a. Media

- File presentasi tentang tentang Animasi Stop Motion, Animasi Puppeter dan pengemasan gambar digital.
- Video tutorial
- Contoh desain packaging kemasan CD/DVD

### b. Bahan : Laptop/Komputer, HP support animasi, CD/DVD serta cover, bahan puppeter (kertas, gabus, dll)

## **J. Kegiatan Pembelajaran**

### **Pertemuan ke-1**

Indikator Pencapaian Kompetensi:

- Menganalisis elemen gambar digital puppeter dalam animasi Stop Motion
- Membuat elemen gambar digital puppeter dalam animasi Stop Motion

| Kegiatan Pembelajaran  | Alokasi Waktu |
|--|---------------|
| <b>PENDAHULUAN</b>   |               |
| <p><b>Orientasi (secara online melalui Google Classroom)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing (religius)</li> <li>• Guru bersama siswa berdoa yang dipimpin oleh siswa bergantian pada setiap pertemuan sesuai kesepakatan pada awal semester (disiplin)</li> <li>• Peserta didik aktif memberikan informasi keadaan kelas dan kehadiran peserta didik ketika guru mengabsen (integritas)</li> </ul> <p><b>Tahap 1 : Penyampaian tujuan dan motivasi siswa (secara online melalui Google Classroom)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya.</li> <li>• Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya.</li> <li>• Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pertemuan tersebut dan penilaian.</li> </ul> | 10 menit      |
| <b>KEGIATAN INTI</b>   |               |
| <p><b>Tahap 2 : Mengorganisasikan siswa untuk siap belajar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membentuk 6 kelompok siswa, dengan masing-masing kelompok 5-6 orang.</li> </ul> <p><b>Tahap 3 : Penyajian Informasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru menyaksikan video sederhana animasi stop motion.</li> <li>• Siswa secara berkelompok mengamati tampilan slide power point tentang animasi stop motion</li> <li>• Siswa menjawab pertanyaan yang diutarakan guru.</li> <li>• Siswa memperhatikan video tutorial tentang pembuatan animasi stop motion</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pembuatan animasi stop motion</li> <li>• Siswa mencari informasi tentang cara kerja animasi stop motion</li> <li>• Kemudian guru melakukan tanya jawab tentang materi pembelajaran untuk menggali pengetahuan siswa secara mendalam tentang pengertian, cara kerja dan jenis-jenis animasi stop motion</li> </ul>   | 65 menit      |

|  |          |
|--|----------|
| <p><b>Tahap 4 : Membimbing kegiatan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca dan mendiskusikan referensi yang telah dikumpulkan tentang pengertian, cara kerja dan jenis-jenis animasi stop motion secara berkelompok</li> <li>• Siswa menganalisis elemen gambar digital puppeter dalam animasi Stop Motion secara berkelompok</li> <li>• Siswa mengumpulkan hasil diskusi kelompok dan merancang pembuatan animasi stop motion</li> <li>• Siswa membuat animasi stop motion menggunakan HP secara mandiri sesuai rancangan hasil diskusi kelompok</li> <li>• Siswa menampilkan hasil animasi stop motion pada classroom</li> <li>• Siswa kelompok lain menanggapi hasil animasi stop motion.</li> </ul>  |          |
| <b>PENUTUP</b>   |          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menanyakan kepada guru hal-hal yang belum dimengerti.</li> <li>• Siswa menyimak penjelasan lanjutan tentang hal-hal yang belum dimengerti.</li> </ul> <p><b>Tahap 5 : Pemberian evaluasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi penilaian setelah menyampaikan hasil diskusi.</li> </ul> <p><b>Tahap 6 : Pemberian penghargaan kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar yang paling baik.</li> <li>• Dengan bimbingan dan arahan dari guru peserta didik menyimpulkan pelajaran pada pertemuan ini.</li> <li>• Guru merefleksi kegiatan dengan menanyakan perasaan dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran.</li> <li>• Guru merefleksi siswa dengan menanyakan manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>• Siswa diajak untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan dan menutup kelas dengan mengucapkan hamdallah bersama peserta didik.</li> </ul> | 10 menit |

## Pertemuan ke-2

Indikator Pencapaian Kompetensi:

- Menganalisis elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D
- Membuat elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D

| Kegiatan Pembelajaran  | Alokasi Waktu |
|--|---------------|
| <b>PENDAHULUAN</b>   |               |
| <p><b>Orientasi (secara online melalui Google Classroom)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing (religius)</li><li>• Guru bersama siswa berdoa yang dipimpin oleh siswa bergantian pada setiap pertemuan sesuai kesepakatan pada awal semester (disiplin)</li><li>• Peserta didik aktif memberikan informasi keadaan kelas dan kehadiran peserta didik ketika guru mengabsen (integritas)</li></ul> <p><b>Tahap 1 : Penyampaian tujuan dan motivasi siswa (secara online melalui Google Classroom)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya.</li><li>• Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya.</li><li>• Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pertemuan tersebut dan penilaian.</li></ul> | 10 menit      |
| <b>KEGIATAN INTI</b>   |               |
| <p><b>Tahap 2 : Mengorganisasikan siswa untuk siap belajar</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa membentuk 6 kelompok siswa, dengan masing-masing kelompok 5-6 orang.</li></ul> <p><b>Tahap 3 : Penyajian Informasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa bersama guru menyaksikan video sederhana animasi puppeter 2D.</li><li>• Siswa secara berkelompok mengamati tampilan slide power point tentang animasi puppeter 2D</li><li>• Siswa menjawab pertanyaan yang diutarakan guru.</li><li>• Siswa memperhatikan video tutorial tentang pembuatan animasi puppeter 2D</li><li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pembuatan animasi puppeter 2D</li></ul>  | 65 menit      |

|  |          |
|--|----------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mencari informasi tentang cara kerja animasi puppeter 2D</li> <li>• Kemudian guru melakukan tanya jawab tentang materi pembelajaran untuk menggali pengetahuan siswa secara mendalam tentang pengertian, cara kerja dan jenis-jenis animasi puppeter 2D</li> </ul> <p><b>Tahap 4 : Membimbing kegiatan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca dan mendiskusikan referensi yang telah dikumpulkan tentang pengertian, cara kerja dan jenis-jenis animasi puppeter 2D secara berkelompok</li> <li>• Siswa menganalisis elemen gambar digital puppeter dalam animasi puppeter 2D secara berkelompok</li> <li>• Siswa mengumpulkan hasil diskusi kelompok dan merancang pembuatan animasi puppeter 2D</li> <li>• Siswa membuat animasi puppeter 2D menggunakan HP secara mandiri sesuai rancangan hasil diskusi kelompok</li> <li>• Siswa menampilkan hasil animasi puppeter 2D pada classroom</li> <li>• Siswa kelompok lain menanggapi hasil animasi puppeter 2D</li> </ul> |          |
| <b>PENUTUP</b>   |          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menanyakan kepada guru hal-hal yang belum dimengerti.</li> <li>• Siswa menyimak penjelasan lanjutan tentang hal-hal yang belum dimengerti.</li> </ul> <p><b>Tahap 5 : Pemberian evaluasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi penilaian setelah menyampaikan hasil diskusi.</li> </ul> <p><b>Tahap 6 : Pemberian penghargaan kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar yang paling baik.</li> <li>• Dengan bimbingan dan arahan dari guru peserta didik menyimpulkan pelajaran pada pertemuan ini.</li> <li>• Guru merefleksi kegiatan dengan menanyakan perasaan dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran.</li> <li>• Guru merefleksi siswa dengan menanyakan manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>• Siswa diajak untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan dan menutup kelas dengan mengucapkan hamdallah bersama peserta didik.</li> </ul>                             | 10 menit |

### Pertemuan ke-3

Indikator Pencapaian Kompetensi:

- Mengembangkan elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D
- Mengemas elemen gambar digital puppeter dalam kemasan siap edar.

| Kegiatan Pembelajaran  | Alokasi Waktu |
|--|---------------|
| <b>PENDAHULUAN</b>   |               |
| <p><b>Orientasi (secara online melalui Google Classroom)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing (religius)</li><li>• Guru bersama siswa berdoa yang dipimpin oleh siswa bergantian pada setiap pertemuan sesuai kesepakatan pada awal semester (disiplin)</li><li>• Peserta didik aktif memberikan informasi keadaan kelas dan kehadiran peserta didik ketika guru mengabsen (integritas)</li></ul> <p><b>Tahap 1 : Penyampaian tujuan dan motivasi siswa (secara online melalui Google Classroom)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya.</li><li>• Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya.</li><li>• Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pertemuan tersebut dan penilaian.</li></ul> | 10 menit      |
| <b>KEGIATAN INTI</b>   |               |
| <p><b>Tahap 2 : Mengorganisasikan siswa untuk siap belajar</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa membentuk 6 kelompok siswa, dengan masing-masing kelompok 5-6 orang.</li></ul> <p><b>Tahap 3 : Penyajian Informasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa bersama guru mengamati berbagai kemasan elemen gambar digital puppeter.</li><li>• Siswa secara berkelompok mengamati tampilan slide power point tentang pengembangan elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D</li><li>• Siswa menjawab pertanyaan yang diutarakan guru.</li><li>• Siswa memperhatikan video tutorial tentang pembuatan kemasan elemen gambar</li></ul>  | 65 menit      |

|  |          |
|--|----------|
| <p>digital puppeteer dalam animasi 2D pada CD/DVD.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pembuatan kemasan elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D</li> <li>• Siswa mencari informasi tentang pengembangan dan pengemasan elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D</li> <li>• Kemudian guru melakukan tanya jawab tentang materi pembelajaran untuk menggali pengetahuan siswa secara mendalam tentang elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D.</li> </ul> <p><b>Tahap 4 : Membimbing kegiatan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca dan mendiskusikan referensi yang telah dikumpulkan tentang elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D secara berkelompok</li> <li>• Siswa mendiskusikan pengemasan elemen gambar digital puppeteer dalam animasi puppeteer 2D secara berkelompok</li> <li>• Siswa mengumpulkan hasil diskusi kelompok dan merancang pembuatan kemasan elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D menjadi kemasan siap edar berupa CD/DVD.</li> <li>• Siswa membuat kemasan menggunakan HP secara mandiri sesuai rancangan hasil diskusi kelompok</li> <li>• Siswa menampilkan hasil kemasan elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D</li> <li>• Siswa kelompok lain menanggapi hasil kemasan elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D</li> </ul> |          |
| <b>PENUTUP</b>   |          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menanyakan kepada guru hal-hal yang belum dimengerti.</li> <li>• Siswa menyimak penjelasan lanjutan tentang hal-hal yang belum dimengerti.</li> </ul> <p><b>Tahap 5 : Pemberian evaluasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi penilaian setelah menyampaikan hasil diskusi.</li> </ul> <p><b>Tahap 6 : Pemberian penghargaan kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar yang paling baik.</li> <li>• Dengan bimbingan dan arahan dari guru peserta didik menyimpulkan pelajaran</li> </ul>  | 10 menit |

|  |  |
|--|--|
| <p>pada pertemuan ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru merefleksikan kegiatan dengan menanyakan perasaan dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran.</li> <li>• Guru merefleksikan siswa dengan menanyakan manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>• Siswa diajak untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan dan menutup kelas dengan mengucapkan hamdallah bersama peserta didik.</li> </ul> |  |
|--|--|

## K. Penilaian Pembelajaran, Remedial Dan Pengayaan

### 1. Teknik Penilaian

| Teknik Penilaian   | Bentuk Soal  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian Sikap</li> </ul>                      | Lembar Jurnal, angket dan check list berupa google form      |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian Pengetahuan : tes tulis</li> </ul>    | Pilihan Ganda 5 Soal dan Essay 3 Soal                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian Keterampilan : tes kinerja</li> </ul> | Pembuatan animasi stop motion, animasi puppeter dan kemasan. |

#### a. Penilaian Sikap

| No | Teknik                | Bentuk Instrumen | Butir Instrumen   | Waktu Pelaksanaan             | Keterangan   |
|----|-----------------------|------------------|---|-------------------------------|--|
| 1. | Observasi             | Jurnal           | Aspek penilaian : Religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, santun, kerjasama. | Saat Pembelajaran Berlangsung | Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (assessment for and of learning) |
| 2. | Penilaian Diri        | Check List       | Memberikan angket (google form) kepada peserta didik  | Saat Pembelajaran Berlangsung | Penilaian sebagai pembelajaran (assessment as learning)                  |
| 3. | Penilaian Antar Teman | Angket           | Memberikan angket (google form) kepada masing-masing peserta didik untuk menilai temannya.    | Saat Pembelajaran usai        | Penilaian sebagai pembelajaran (assessment as learning)                  |

b. Penilaian Pengetahuan

• Soal Objektif

Pilihlah satu jawaban yang paling benar dengan cara memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, atau E serta tuliskan alasannya!

1. Animasi stop motion merupakan animasi yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang saling berhubungan sehingga menghasilkan sebuah gerakan animasi. Animasi banyak digunakan dalam produksi film besar, contohnya adalah Shaun The Sheep. Hal ini karena...
  - a. Animasi stop motion banyak digunakan untuk pembuatan film di perusahaan besar seperti Disney
  - a. Animasi stop motion mampu menghasilkan animasi dengan kualitas yang baik
  - b. Animator tidak perlu memikirkan konsep yang matang dalam pembuatan animasi stop motion
  - c. Proses pembuatan animasi stop motion tidak memerlukan waktu yang lama
  - d. Animasi stop motion minimal hanya butuh 2 peralatan, yaitu kamera dan tripod dan mudah mencari bahan untuk dianimasikan

**Alasan :** .....  
.....

2. Proses pengerjaan animasi stop motion yaitu dengan menyusun gambar objek yang diam secara frame by frame sehingga saat frame-frame tersebut nantinya dimainkan, objek akan terlihat seolah-olah bergerak. Dalam membuat animasi stop motion hal-hal yang harus dipersiapkan tidak sama dengan pembuatan animasi biasa. Yang harus dipersiapkan animator dalam membuat animasi stop motion adalah...
  - a. Konsep dan teknik pengambilan gambar yang tepat untuk komposisi gambar yang diperlukan
  - b. Peralatan pengambilan gambar yang canggih
  - c. Character designer yang baik dan mampu menghasilkan karakter yang komersial
  - d. Storyboard animasi yang mengangkat cerita berbeda dari yang telah ada
  - e. Gambar dengan kualitas baik yang digunakan untuk ide cerita karakter

**Alasan :** .....

3. Animasi stop motion dikelompokkan menjadi beberapa jenis berdasarkan objek yang digunakan. Jika animator menghendaki animasi stop motion dengan menggunakan objek yang mudah dicari dalam kehidupan sehari-hari dan proses pengerjaan yang cepat, jenis animasi stop motion yang tepat adalah...
- a. Animasi pixilation, karena objek animasi yang digunakan adalah aktor hidup
  - b. Animasi objek, karena objek animasi yang digunakan dapat berupa balok, batu, dan lain sebagainya
  - c. Animasi cutout, karena objek animasi yang digunakan berupa potongan gambar yang dibuat sendiri
  - d. Animasi clay, karena objek animasi yang digunakan adalah karakter yang terbuat dari plastisin atau bahan-bahan elastis
  - e. Animasi grafis, karena objek yang dianimasikan berupa kumpulan foto

**Alasan :** .....

4. Salah satu jenis animasi stop motion adalah animasi puppeter. Animasi puppeter memiliki sejarah yang panjang sampai dengan saat ini. Hal yang membedakan animasi puppeter dengan jenis animasi stop motion lainnya adalah...
- a. Animasi puppeter memerlukan waktu pembuatan yang lebih lama
  - b. Dalam pembuatan animasi puppeter tidak hanya memerlukan animator namun diperlukan juga character designer
  - c. Objek animasi puppeter lebih mudah diciptakan
  - d. Pada animasi puppeter, elemen objek terdiri dari potongan-potongan disesuaikan dengan gerak yang ingin dihasilkan
  - e. Animasi puppeter lebih banyak digunakan dalam pembuatan film animasi dalam skala besar

**Alasan :** .....

5. Dalam membuat objek yang digunakan untuk pembuatan animasi puppeter, elemen objek harus dibuat satu persatu dalam layer yang berbeda-beda. Misalnya elemen kaki kiri dibuat pada layer yang berbeda dengan kaki kanan. Hal ini disebabkan oleh...
  - a. Agar memudahkan dalam menganimasikan nantinya
  - b. Agar gambar elemen yang telah dibuat tidak menumpuk
  - c. Agar gambar dapat dijadikan symbol
  - d. Agar memudahkan dalam pewarnaan objek
  - e. Agar memudahkan dalam penyusunan elemen-elemen tersebut menjadi objek karakter yang utuh

**Alasan :** .....  
 .....

• Soal Essay

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Animasi stop motion memiliki kelebihan dan kekurangan. Jelaskan bagaimana caramu menanggapi hal tersebut!

**Jawaban :** .....  
 .....

2. Animasi stop motion terdiri dari beberapa jenis. Sebutkan jenis animasi stop motion manakah yang kamu sukai! Jelaskan alasannya! Jelaskan cara kerja animasi stop motion tersebut!

**Jawaban :** .....  
 .....

3. Jelaskan kendala-kendala apa saja yang kamu temukan saat kamu menggambar puppeter dengan menggunakan aplikasi HP! Bagaimana caramu mengatasi kendala-kendala tersebut!

**Jawaban :** .....  
 .....

c. Penilaian Keterampilan

| No. | Teknik  | Bentuk Instrumen   | Butir Instrumen  | Waktu Pelaksanaan                                   | Keterangan   |
|-----|---------|--------------------|--|---|--|
| 1.  | Praktik | Tugas keterampilan | Buatlah sebuah animasi stop motion dan sebuah animasi puppeter animasi 2D, kemudian rancang dan buat kemasan siap edar untuk animasi-animasi tersebut. | Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai | Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning) |

## 2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- Pembelajaran remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal yaitu sebesar 75. Remedial dapat diberikan tugas berupa:
  - ✓ Pembelajaran ulang
  - ✓ Bimbingan perorangan
  - ✓ Belajar kelompok
  - ✓ Pemanfaatan tutor sebaya
- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai atau melampaui ketuntasan belajar dengan nilai diatas 90 berupa:
  - ✓ Tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi
  - ✓ Meringkas buku-buku referensi dan atau
  - ✓ Mewawancarai narasumber.

Mengetahui  
Kepala SMK Negeri 1 Sijunjung

Tanjung Ampalu, September 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Yulias Sriwinarti, S. Pd**  
NIP. 19610717 198603 2 002

**Nelvi Zetri, S. Pd**  
NIP. 19900111 201903 2 011