

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Batukliang Utara
Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D
Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas / Semester : XI / 1
Pertemuan ke- : 3 (Tiga)
Alokasi Waktu : 1 kali pertemuan (45 menit)
Tahun Pelajaran : 2020/2021

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai, santun, responsif dan proaktif dan 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.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menerapkan teknik animasi tweening 2D	3.3.1 Memeriksa pengertian dan cara kerja animasi tweening di adobe flash 3.3.2 Mengaplikasikan teknik animasi tweening sesuai dengan contoh di abobe flash 3.3.3 Merancang konsep storyboard untuk membuat animasi tweening
4.3 Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening.	4.3.1 Merancang animasi tweening sederhana sesuai contoh dengan adobe flash 4.3.2 Merancang storyboard untuk animasi tweening 4.3.3 Merancang animasi tweening dengan adobe flash berdasarkan rancangan storyboard

C. Nilai PPK

- a. Religius
- b. Nasionalis
- c. Kejujuran
- d. Disiplin

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengamati video media pembelajaran berupa tutorial tentang teknik animasi tweening 2D, maka diharapkan :

1. Siswa dapat memeriksa pengertian dan cara kerja teknik animasi tweening 2D di adobe flash dengan penuh tanggung jawab
2. Siswa dapat mengaplikasikan teknik animasi tweening sesuai dengan contoh di abobe flash dengan jujur dan penuh tanggung jawab.
3. Siswa dapat merancang konsep storyboard untuk membuat animasi tweening dengan jujur dan penuh tanggung jawab.
4. Siswa dapat merancang animasi tweening sederhana sesuai jobsite dengan adobe flash dengan jujur dan penuh tanggung jawab.
5. Siswa dapat merancang storyboad untuk animasi tweening dengan jujur dan penuh tanggung jawab.
6. Siswa dapat merancang animasi tweening dengan adobe flash berdasarkan rancangan storyboard dengan jujur dan penuh tanggung jawab

E. Materi Pembelajaran

1. Pengertian animasi tweening
2. Cara kerja animasi tweening
3. Pembuatan animasi tweening
4. Storyboard animasi tweening

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
Model Pembelajaran : Project Base Learning
Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab dan Praktik

G. Alat dan Media Pembelajaran

Komputer/ Laptop, Handphone Android, software adobe flash, Google Class room, WA Group, Zoom Meeting, Video Media Pembelajaran

H. Sumber Belajar

1. Video Media Pembelajaran tentang Pembuatan Animasi 2D menggunakan teknik Tweening (shape) di Youtube : https://www.youtube.com/watch?v=_t4clofvQzw
2. Bahan Ajar tentang Pembuatan Animasi 2D menggunakan teknik Tweening (shape) di Google Classroom : <https://classroom.google.com/c/MTc0NzU2NDU0NTE3?cjc=jbrz2yo>
3. *Animasi 2D*, Wahyu Purnomo, Wahyu Andreas, PPPPTK BOE Malang, Kementerian Pendidikan & Kebudayaan1 2013
4. *Animasi 2D dan 3D*, Sarif Tayeb, SMKN 1 Batukliang Utara, 2019

I. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Strategi Daring	Waktu (menit)
Pra Pembelajaran Mengirimkan informasi melalui <i>WhatsApp Group</i> berupa link materi pembelajaran, link Zoom Meeting untuk membuka dan memulai pembelajaran	WhatsApp Group, Google Classroom, Zoom Meeting (Asinkron)	Sehari sebelum pembelajaran dimulai

Kegiatan	Strategi Daring	Waktu (menit)
<p>Pendahuluan</p> <p>Menyiapkan peserta didik, berdoa, memberikan motivasi, memeriksa kehadiran siswa, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan pembelajaran</p>	<p>Zoom Meeting, WhatsApp Group (Sinkron)</p>	<p>5</p>
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Penyampaian materi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk mengamati video pembelajaran / demonstrasi guru tentang teknik pembuatan animasi sederhana menggunakan teknik tweening dengan Adobe Flash. - Siswa mengamati bahan ajar yang disajikan oleh guru <p>Melaksanakan diskusi atau tanya jawab</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk berdiskusi dan tanya jawab mengenai langkah-langkah dalam membuat animasi menggunakan teknik tweening. - Siswa berdiskusi dan tanya jawab mengenai langkah-langkah dalam membuat animasi menggunakan teknik tweening <p>Membuat Project/ Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menugaskan siswa untuk membuat animasi sederhana. - Siswa mengerjakan tugas pembuatan animasi sederhana. <p>Memonitor peserta didik dan kemajuan tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memonitor siswa tentang tugas yang sedang dikerjakan 	<p>Zoom Meeting, WhatsApp Group, Google Classroom (Sinkron dan Asinkron)</p> <p>Link Materi:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=t4clofvQzw</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=s34t0qkDLtY</p> <p>Link Google Classroom :</p> <p>https://classroom.google.com/c/MTc0NzU2NDU0NTE3?cjc=jbrz2y0</p>	<p>35</p>

Kegiatan	Strategi Daring	Waktu (menit)
<p>tentang animasi sederhana.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diharapkan bertanya apabila ada kendala dalam mengerjakan tugas animasi sederhana. <p>Menguji Hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil tugas pembuatan animasi sederhana. - Guru meminta siswa yang lain untuk mengamati hasil tugas temanya. - Siswa melakukan presentasi hasil tugas masing-masing. - Siswa memberikan tanggapan terkait hasil presentasi siswa yang lain. <p>Mengevaluasi Pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk menyampaikan pengalaman selama mengerjakan tugas. - Siswa menyampaikan pengalaman selama mengerjakan tugas. 	<p>Hasil produk diunggah di Google Classroom atau WhatsApp Group</p>	
<p>Penutup</p> <p>Menyusun kesimpulan, refleksi/ umpan balik, menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya dan berdoa</p>	<p>Zoom Meeting, WhatsApp Group (Sinkron)</p>	<p>5</p>

J. Penilaian Hasil Belajar

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi	- Lembar Observasi	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Penugasan - LKPD - Evaluasi (Soal PG)	Terlampir
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	Terlampir

K. Penilaian

a. Penilaian Sikap

Rubrik Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Jujur				Tanggung Jawab				Disiplin				Santun				Percaya Diri				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						

Petunjuk Penskoran:

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4.

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

b. Penilaian Pengetahuan

Kisi-kisi soal pengetahuan

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	JENIS SOAL	BUTIR SOAL
3.3.Menerapkan teknik animasi tweening 2D	<p>3.3.1. Mengaplikasikan pengertian dan cara kerja animasi tweening di adobe flash</p> <p>3.3.2. Mengaplikasikan teknik animasi tweening sesuai dengan contoh di abobe flash</p>	<p>1. Mengaplikasikan pengertian dan cara kerja teknik animasi tweening 2D dengan penuh tanggung jawab</p> <p>2. Mengaplikasikan teknik animasi tweening sesuai dengan contoh di abobe flash dengan jujur dan penuh tanggung jawab.</p>	<p>1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian animasi tweening</p> <p>2. Peserta didik menjelaskan cara kerja animasi tweening</p>	Tes tulis	<p>1. Jelaskan pengertian dan fungsi teknik animasi tweening</p> <p>2. Jelaskan cara kerja animasi tweening</p>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	JENIS SOAL	BUTIR SOAL
	3.3.3. Mengaplikasikan konsep storyboard untuk membuat animasi tweening	3. Mengaplikasikan konsep storyboard untuk membuat animasi tweening dengan jujur dan penuh tanggung jawab.	3. Peserta didik dapat menyebutkan contoh animasi tweening		3. Sebutkan contoh animasi tweening di dalam kehidupan sehari-hari.

Kunci Jawaban :

- Jelaskan pengertian dan fungsi teknik animasi tweening ?
Tweening adalah proses membuat sebuah animasi pergerakan dengan cara memberikan perubahan pada bentuk atau posisi objek dengan menentukan keyframe awal dan akhir sehingga dapat terbentuk frame-frame baru. Fungsi utama tweening adalah untuk menggerakkan objek dari satu titik ke titik lainnya.
- Jelaskan cara kerja animasi tweening?
Prinsip kerja dari animasi motion tween adalah membuat objek pada frame pertama dan terakhir saja, sedangkan frame-frame diantaranya akan dibuat secara otomatis.
- Sebutkan contoh animasi tweening di dalam kehidupan sehari-hari ?
 - Animasi bola menggelinding
 - Animasi mobil berjalan
 - Animasi buah jatuh
 - Animasi roda delman yang berputar
 - Animasi ayunan

No.	Nama siswa	Pengertian dan fungsi animasi tweening					Cara Kerja animasi tweening					Contoh animasi tweening					Nilai Akhir
		0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	
1																	
2																	

Rumus Nilai :
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

c. Penilaian Keterampilan

- Membuat animasi tweening

NO	Nama Siswa	Aspek yang dinilai dan Bobot Maksimal Nilai		Nilai Akhir
		Objek Dasar (A)	Teknik Tweening (B)	
		40	60	
1				
2				

Nilai Akhir = (Skor Nilai A) + (Skor Nilai B)

- Rancangan storyboard

NO	Nama Siswa	Aspek yang dinilai dan Bobot Maksimal Nilai			Nilai Akhir
		Rancangan Storyboard (A)	Kelengkapan Storyboard (B)	Kesesuaian dengan storyboard (C)	
		20	50	30	
1					
2					

Nilai Akhir = (Skor Nilai A) + (Skor Nilai B) + (Skor Nilai C)

Mengetahui
Kepala Sekolah

Batukiang Utara,
Guru Mapel

2020

AKHMAD HUSNI, S.Pd.MM
NIP.

SARIF TAYEB, S.Kom

Lampiran

Uraian Materi Pokok

1. Pengertian tweening

Tweening adalah proses membuat sebuah animasi pergerakan dengan caramemberikan perubahan pada bentuk atau posisi objek dengan menentukan keyframe awal dan akhir sehingga dapat terbentuk frame-frame baru. Fungsi utama tweening adalah untuk menggerakkan objek dari satu titik ke titik lainnya. Animasi motion tween digunakan apabila kita ingin membuat gerakan animasi yang teratur. Animasi ini sangat mengurangi waktu karena kita tidak perlu membuat animasi secara frame per frame. Sebaliknya, kita hanya perlu membuat frame awal dan frame akhir saja.

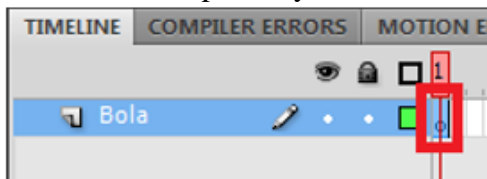
2. Cara kerja animasi tweening

Prinsip kerja dari animasi motion tween adalah membuat objek pada frame pertama dan terakhir saja, sedangkan frame-frame diantaranya akan dibuat secara otomatis. Objek yang dapat diaplikasikan dalam motion tween adalah objek instance (simbol), group dan teks. Animasi motion tween biasa digunakan untuk membuat animasi objek bergerak, berputar, dan mengubah ukuran (skala). Kita hanya perlu menentukan posisi pertama dan posisi terkakhir obyek.

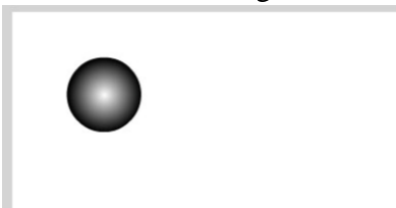
3. Contoh animasi dengan tweening

Pada kegiatan ini akan diberi contoh cara pembuatan animasi sederhana menggunakan teknik tweening. Langkah – langkahnya sebagai berikut :

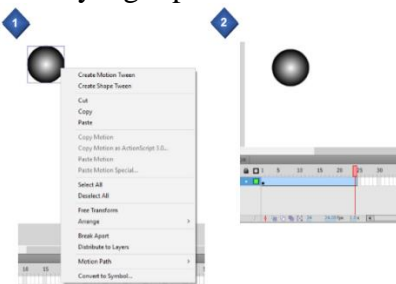
- Buka halaman baru File → New → File Flash → OK
- Pada menu Properties tentukan size atau ukuran stage 550 x 200 pixel, warna Background Putih dan jumlah Frame per detik 12.
- Ubahlah nama untuk Layer 1 dengan nama layer “Bola”.
- Seleksi frame 1 pada layer Bola



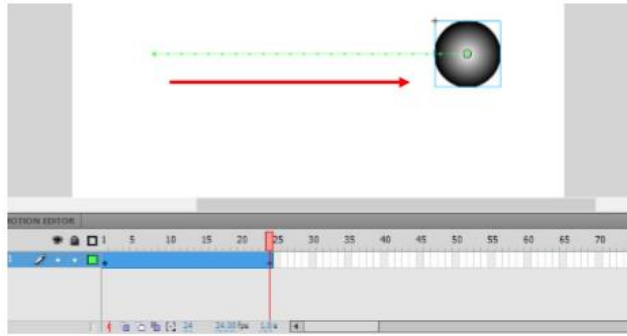
- Dengan menggunakan Oval Tool [O] buatlah lingkaran seperti pada latihan animasi frame by frame dan letakkan gambar bola di stage sebelah kiri.



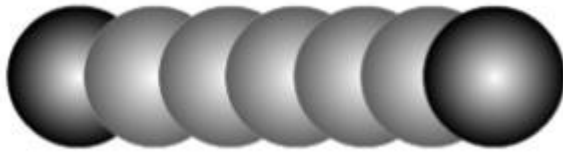
- Klik kanan pada object dan klik “Convert to Symbol”, kemudian beri nama symbol dengan bola. Setelah itu klik kanan lagi pada object dan klik “Create Motion Tween”. Penunjuk timeline merah otomatis akan bergeser ke frame 25. Penunjuk tersebut bisa digeser ke kanan dan ke kiri untuk menentukan dimana akhir animasi objek sesuai dengan kebutuhan jumlah frame yang diperlukan.



- g. Klik pada frame 25 layer Bola , kemudian geser object ke arah kanan, secara otomatis akan terbentuk garis guide arah.



- h. Keadaan frame setelah ditambah Motion Tween



- i. Cek hasil Movie dengan menekan Ctrl + Enter