



::: RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN :::

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK Negeri 1 Pungging Mojokerto Prov. Jawa Timur.
PELAJARAN KELAS SEMESTER	: Animasi 2D dan 3D XI Multimedia SMK Ganjil.
MATERI POKOK	: <i>KD 3.6 Menerapkan gerak digital puppeteer pada animasi 2D.</i> <i>KD 4.6 Membuat gerak digital digital puppeteer pada animasi 2D.</i>
PERTEMUAN ALOKASI WAKTU	: ke-8 5 x 45 Menit.

1. TUJUAN PEMBELAJARAN.

- Siswa *dapat menerapkan* gerak digital puppeteer animasi 2D.
- Siswa *dapat membuat* gerakan gambar digital puppeteer animasi 2D.
- Siswa *dapat memahami* fungsi **key animasi** dalam pembuatan animasi digital puppeteer 2D sebuah menggunakan aplikasi pengolah animasi (Adobe Flash CS 3 atau versi di atasnya)

2. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN.

2.1 Alat dan Bahan.

- Alat : Modul, LCD Proyektor, Internet, Video (sumber : Youtube atau lainnya), Kamera.
- Bahan : Komputer/Laptop, Aplikasi pengolah animasi 2D (Adobe Flash CS 3 atau versi di atasnya), **hasil foto** potongan gambar digital puppeteer.
- Pertanyaan :
 - Buat sebuah key frame pada timeline yang akan digunakan untuk insert gambar digital puppeteer 2D*
 - Insert gambar digital puppeteer yang telah di foto dalam key frame yang dibuat*
 - Susun potongan gambar digital puppeteer **setiap satu gerakan per satu keyframe.***
 - Publish** pergerakan animasi frame by frame menjadi sebuah file movie (.avi)*

2.2 Kegiatan Pembelajaran.

- Siswa *membuat* keyframe pada *timeline* proses digital puppeteer 2D.
- Siswa *melakukan* insert gambar (foto) satu gerakan foto per satu keyframe.
- Siswa *menyusun* gambar-gambar karakter yang dibuat secara kontinyu.
- Siswa *mengkreasikan* hasil pembuatan gambar digital puppeteer menjadi sebuah animasi.
- Siswa *menghasilkan* animasi 2D sederhana menggunakan teknik *gambar digital puppeteer*.

2.3 Refleksi Kegiatan Pembelajaran.

- Siswa *membuat* hasil karya animasi 2D sederhana menggunakan teknik gambar digital puppeteer.
- Siswa *mengkreasikan* hasil pembuatan animasi digital puppeteer yang mereka buat.
- Siswa *menghasilkan* animasi digital puppeteer 2D sesuai ide mereka.

2.4 Kesimpulan dan Penilaian Kegiatan Pembelajaran.

- Guru/Instruktur *memberikan refleksi* hasil pembuatan key animasi gambar digital puppeteer 2D.
- Guru/Instruktur *membuka sesi tanya jawab* pembuatan key animasi gambar digital puppeteer 2D.
- Guru/Instruktur *memberikan penilaian* hasil pembuatan gambar digital puppeteer pada animasi 2D.
- Guru/Instruktur *memberikan penilaian* hasil penyusunan key animasi pada gambar digital puppeteer 2D.

Mangetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Pungging.

Mojokerto, Juni 2020.
Guru Mata Pelajaran,

Drs. Harol Kristiandoko, MT
Nip | 19600826 1986 03 1 014

Zainul Arifin, S. Kom
Nip | 19820317 2010 01 1 014

