



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nomor : KD.3.1-4.1/ANM 2D &3D/Lesson 1

TAHUN PELAJARAN 2020/2021



Nama Sekolah : SMK Negeri 12 Malang  
Mata Pelajaran : Animasi 2 Demensi dan 3 Demensi  
Semester : Ganjil

Alokasi Waktu : Daring ( 6 JP @ 30 Menit  
Luring ( 6 JP @ 30 Menit  
Pelaksanaan : Daring ( 23 Juli 2020 )  
Luring ( 24 - 29 Juli 2020 )

## KOMPETENSI DASAR

- 3.1. Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector),
- 4.1. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)

## TUJUAN:

Melalui model pembelajaran Problem Base Learning dan kecakapan abad 21, peserta didik dapat memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector), selanjutnya menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) serta melaporkan hasil presentasi tersebut dengan jujur, teliti dan tanggungjawab

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

### KEGIATAN PENDAHULUAN

- Menyiapkan peserta didik untuk melakukan pjj daring melalui WA Group
- Mengucapkan salam di e-learning
- Memandu do'a sebelum melakukan pembelajaran
- Presensi Kehadiran menggunakan Presensi otomatis.
- Memberikan Video Motivasi
- Menjelaskan Tujuan Pembelajaran, Kompetensi Dasar dan Cakupan Materi melalui video

### KEGIATAN INTI

- Materi - 1 Pengertian Animasi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 1
- Review Materi - 2
- Materi - 2 Jenis-Jenis Animasi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 2
- Review Materi - 2

- Materi - 3 Teknik Pembuatan Animasi 2 Demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 3
- Review Materi - 3
- Materi - 4 Pengertian Alur Pembuatan Animasi 2 Demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 4
- Review Materi - 4
- Materi - 5 Alur Pembuatan Animasi 2 Demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 5
- Review Materi - 5
- Informasi dan unduh LKPD (Kegiatan Luring)
- Forum Diskusi Kelompok Pembagian Tugas Kelompok
- Pembagian Tugas Kelompok

### PENUTUP

- Melakukan refleksi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran
- Menginformasikan Kegiatan BDR (Luring) dan pembelajaran pada pertemuan berikutnya

## PENILAIAN:

- Penilaian Dilakukan melalui prosentase Aktifitas Belajar Daring
- Penilaian Dilakukan melalui post-test dengan penskoran yang sudah direncanakan di e-learning
- Penilaian Tugas Individu dan Kelompok dilakukan di e-learning

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Dra. Lilik Sulistyowati,M.S1  
NIP. 19650102 198512 2 001

Malang, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Drs. S. Hadi Ansori  
NIP. 19680308 199203 1008



# LANGKAH-LANGKAH BELAJAR DARI RUMAH (BDR) DARING

Nomor : KD.3.1-4.1/ANM 2D &3D/Lesson 1  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021



Nama Sekolah : SMK Negeri 12 Malang  
Mata Pelajaran : Animasi 2 Demensi dan 3 Demensi  
Semester : Ganjil

Alokasi Waktu : Daring ( 6 JP @ 30 Menit  
Pelaksanaan : Daring ( 23 Juli 2020 )

## KEGIATAN / AKTIVITAS

## WAKTU

### KEGIATAN PENDAHULUAN

- Menyiapkan peserta didik untuk melakukan pjj daring melalui WA Group
- Mengucapkan salam di e-learning
- Memandu do'a sebelum melakukan pembelajaran
- Presensi Kehadiran menggunakan Presensi otomatis.
- Memberikan Video Motivasi
- Menjelaskan Tujuan Pembelajaran, Kompetensi Dasar dan Cakupan Materi melalui video

15 Menit

### KEGIATAN INTI

- Materi - 1 Pengertian Animasi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 1
- Review Materi - 2
- Materi - 2 Jenis-Jenis Animasi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 2
- Review Materi - 2
- Materi - 3 Teknik Pembuatan Animasi 2 Demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 3
- Review Materi - 3
- Materi - 4 Pengertian Alur Pembuatan Animasi 2 Demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 4
- Review Materi - 4
- Materi - 5 Alur Pembuatan Animasi 2 Demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 5
- Review Materi - 5
- Informasi dan unduh LKPD (Kegiatan Luring)
- Forum Diskusi Kelompok Pembagian Tugas Kelompok
- Pembagian Tugas Kelompok

150 Menit

### PENUTUP

- Melakukan refleksi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran
- Menginformasikan Kegiatan BDR (Luring) dan pembelajaran pada pertemuan berikutnya

15 Menit

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Malang, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Dra. Lilik Sulistyowati, M.S1  
NIP. 19650102 198512 2 001

Drs. S. Hadi Ansori  
NIP. 19680308 199203 1008



# LANGKAH-LANGKAH BELAJAR DARI RUMAH (BDR) LURING

Nomor : KD.3.1-4.1/ANM 2D &3D/Lesson 1  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021



Nama Sekolah : SMK Negeri 12 Malang  
Mata Pelajaran : Animasi 2 Demensi dan 3 Demensi  
Semester : Ganjil

Alokasi Waktu : Luring ( 6 JP @ 30 Menit  
Pelaksanaan : Luring ( 23 - 29 Juli 2020 )

## KEGIATAN / AKTIVITAS

## WAKTU

### KEGIATAN PENDAHULUAN

- Mengikatkan Tugas Individu dan Tugas Kelompok melalui WA Groups
- Menjelaskan Tugas dan Pengumpulan Tugas secara Daring (online) (Video)
- Memandu do'a sebelum melakukan pembelajaran

15 Menit

### KEGIATAN INTI

#### TUGAS INDIVIDU

- Membaca LKPD Tugas Individu
- Mencari Referensi di Internet, Buku Teks dan Buku Referensi
- Mengerjakan Laporan sesuai dengan Format yang telah ditentukan

50 Menit

### KEGIATAN INTI

#### TUGAS INDIVIDU

- Membaca LKPD Tugas Kelompok
- Mencari Referensi di Internet, Buku Teks dan Buku Referensi sesuai dengan tugas masing-masing
- Melakukan Komunikasi dan berdiskusi tentang materi tugas kelompok melalui WA dan media lainnya.
- Mengerjakan Laporan sesuai dengan Format yang telah ditentukan

100 Menit

### PENUTUP

- Menginformasikan Prosedur Pengumpulan Tugas Kelompok dan Individu secara online dengan tempat pengumpulan tugas pada link lesson Tempat Pengumpulan Tugas Kelompok dan Tugas Individu
- Melaporkan Tugas Kelompok ke e-learning secara daring/Online
- Melaporkan Tugas Individu ke e-learning secara daring/Online

15 Menit

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Malang, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Dra. Lilik Sulistyowati, M.S1  
NIP. 19650102 198512 2 001

Drs. S. Hadi Ansori  
NIP. 19680308 199203 1008



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nomor : KD.3.1-4.1/ANM 2D &3D/Lesson 2

TAHUN PELAJARAN 2020/2021



Nama Sekolah : SMK Negeri 12 Malang  
Mata Pelajaran : Animasi 2 Demensi dan 3 Demensi  
Semester : Ganjil

Alokasi Waktu : Daring ( 11 JP @ 30 Menit  
Alokasi Waktu : Ulangan Harian Daring ( 1 JP @ 30 Menit  
Pelaksanaan : Daring ( 30 Juli - 5 Agustus 2020 )

## KOMPETENSI DASAR

- 3.1. Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector),
- 4.1. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)

## TUJUAN:

Melalui model pembelajaran Problem Base Learning dan kecakapan abad 21, peserta didik dapat memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector), selanjutnya menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) serta melaporkan hasil presentasi tersebut dengan jujur, teliti dan tanggungjawab

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

### KEGIATAN PENDAHULUAN

- Menyiapkan peserta didik untuk melakukan pjj daring melalui WA Group
- Mengucapkan salam di e-learning
- Memandu do'a sebelum melakukan pembelajaran
- Presensi Kehadiran menggunakan Presensi otomatis.
- Memberikan Video Motivasi
- Menjelaskan Tujuan Pembelajaran, Kompetensi Dasar dan Cakupan Materi melalui video

### KEGIATAN INTI PENDALAMAN MATERI -1

- Materi - 1 Pengertian Animasi (Video)
- Kajian Materi - 2
- Materi - 2 Jenis-Jenis Animasi (Video)
- Kajian Materi - 2

### PENDALAMAN MATERI -2

- Materi - 1 Naskah/Sricript (Video)
- Kajian Materi - 1
- Materi - 2 Desain Karakter (Video)
- Kajian Materi - 2
- Materi - 3 Storyboard dan Animatic Part\_1 (Video)
- Kajian Materi - 3
- Materi - 4 Storyboard dan Animatic Part\_2 (Video)
- Kajian Materi - 4
- Materi - 5 Storyboard dan Animatic Part\_3 (Video)
- Kajian Materi - 5
- Materi - 6 Storyboard dan Animatic Part\_4 (Video)
- Kajian Materi - 6

### PENUTUP

- Melakukan refleksi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran
- Menginformasikan Kegiatan Ulangan Harian KD.3.1 ( Tanggal 30 Juli - 5 Agustus 2020

## PENILAIAN:

- Penilaian Dilakukan melalui prosentase Aktifitas Belajar Daring
- Penilaian Dilakukan melalui kajian materi dengan penskoran yang sudah direncanakan di e-learning dan pemberian feedback kepada peserta didik
- Ulangan Harian KD.3.1. dilakukan secara online di e-learning SMK Negeri 12 Malang

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Dra. Lilik Sulistyowati,M.S1  
NIP. 19650102 198512 2 001

Malang, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Drs. S. Hadi Ansori  
NIP. 19680308 199203 1008



# LANGKAH-LANGKAH BELAJAR DARI RUMAH (BDR) DARING

Nomor : KD.3.1-4.1/ANM 2D &3D/Lesson 2  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021



Nama Sekolah : SMK Negeri 12 Malang  
Mata Pelajaran : Animasi 2 Demensi dan 3 Demensi  
Semester : Ganjil

Alokasi Waktu : Daring ( 11 JP @ 30 Menit  
Alokasi Waktu : Ulangan Harian Daring ( 1 JP @ 30 Menit  
Pelaksanaan : Daring ( 30 Juli - 5 Agustus 2020 )

## KEGIATAN / AKTIVITAS

## WAKTU

### KEGIATAN PENDAHULUAN

- Menyiapkan peserta didik untuk melakukan pjj daring melalui WA Group
- Mengucapkan salam di e-learning
- Memandu do'a sebelum melakukan pembelajaran
- Presensi Kehadiran menggunakan Presensi otomatis.
- Memberikan Video Motivasi
- Menjelaskan Tujuan Pembelajaran, Kompetensi Dasar dan Cakupan Materi melalui video

15 Menit

### KEGIATAN INTI

#### PENDALAMAN MATERI -1

- Materi - 1 Pengertian Animasi (Video)
- Kajian Materi - 2
- Materi - 2 Jenis-Jenis Animasi (Video)
- Kajian Materi - 2

#### PENDALAMAN MATERI -2

- Materi - 1 Naskah/Sricript (Video)
- Kajian Materi - 1
- Materi - 2 Desain Karakter (Video)
- Kajian Materi - 2
- Materi - 3 Storyboard dan Animatic Part\_1 (Video)
- Kajian Materi - 3
- Materi - 4 Storyboard dan Animatic Part\_2 (Video)
- Kajian Materi - 4
- Materi - 5 Storyboard dan Animatic Part\_3 (Video)
- Kajian Materi - 5
- Materi - 6 Storyboard dan Animatic Part\_4 (Video)
- Kajian Materi - 6

330 Menit

### PENUTUP

- Melakukan refleksi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran
- Menginformasikan Kegiatan Ulangan Harian KD.3.1 secara online di E-learning SMK Negeri 12 Malang dan pembelajaran pada pertemuan berikutnya

15 Menit

### ULANGAN HARIAN KD.3.1

- Pelaksanaan Ulangan Harian di lakukan secara online di E-Learning SMK Negeri 12 Malang

30 Menit

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Malang, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Dra. Lilik Sulistyowati,M.S1  
NIP. 19650102 198512 2 001

Drs. S. Hadi Ansori  
NIP. 19680308 199203 1008