

# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Sekolah : SMK Negeri 9 Kab. Tangerang

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2D dan 3D

Kelas / Semester : XI/Ganjil

Alokasi waktu : 12 x 45 Menit ( 3x pertemuan )

## Pertemuan 1

### A. Kompetensi Dasar & Indikator Pencapaian Kompetensi

NO	KD PENGETAHUAN	NO	IPK PENGETAHUAN
3.3	Menerapkan teknik animasi tweening 2D. (C3)	3.3.1	Mendefinisikan teknik animasi tweening 2D
		3.3.2	Menjelaskan macam- macam aplikasi animasi tweening 2D
NO	KD KETERAMPILAN	NO	IPK KETERAMPILAN
4.3	Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening. (C6)	4.3.1	Menunjukkan <i>interface</i> atau lembar kerja animasi 2D
		4.3.2	Mendemonstrasikan hasil animasi 2D dengan Teknik Classic atau Motion Tweening, Shape Tweening

### B. Tujuan Pembelajaran

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik mampu : Mendefinisikan teknik animasi tweening 2D sesuai kriteria dan jujur
- b. Peserta didik mampu : Menjelaskan langkah teknik animasi tweening 2D sesuai kriteria dan jujur
- c. Peserta didik mampu : Menunjukkan *interface* atau lembar kerja animasi 2D, sesuai kriteria dan jujur
- d. Peserta didik mampu : Mendemonstrasikan/Menunjukkan hasil animasi 2D menggunakan teknik tweening sesuai kriteria dan jujur

### C. Petunjuk Pembelajaran

Untuk membantu Anda dalam menguasai kemampuan di atas

#### LKPD Diskusi

- Informasi terbaru tentang pengertian animasi tweening 2D.
- Pengenalan aplikasi animasi tweening dan gambar yang ditampilkan

<h1>LKPD 1</h1> <p>LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KEGIATAN DISKUSI</p>	NAMA KELOMPOK: _____ _____ _____ KELAS : _____
--	---

### LKPD Diskusi

- Informasi terbaru tentang pengertian animasi tweening 2D.
- Analisis pengenalan aplikasi untuk animasi tweening dan gambar yang ditampilkan, tunjukkan dan jelaskan sesuai nomor yang di tampilkan.

### B. Capaian

Setelah mempelajari LKPD ini anda diharapkan dapat memahami

- Pengertian animasi tweening 2D.
- Pengenalan Aplikasi *animasi tweening*.

## C. Landasan Teori

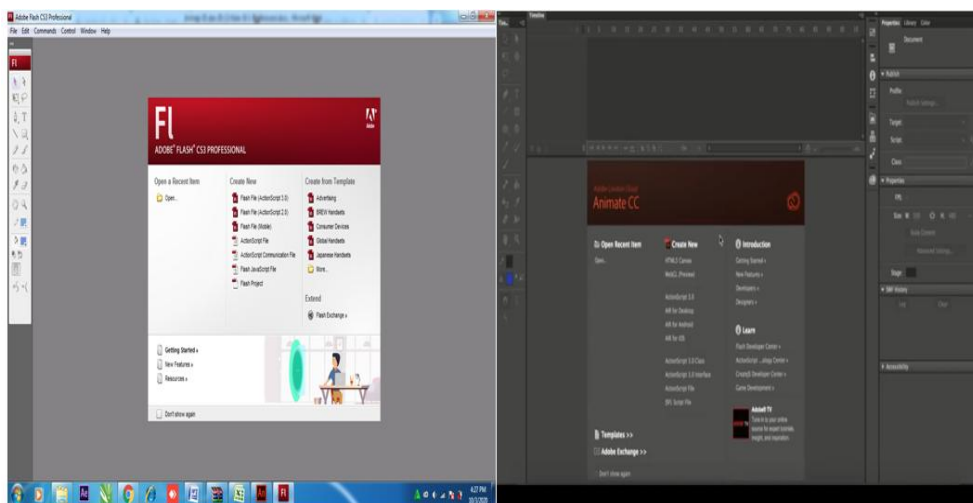
### 1. Pengertian Animasi Tweening

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. 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 hanya membuat frame awal dan frame akhir saja. Dua alasan utama mengapa Animasi motion tween sangat baik yaitu karena mengurangi pekerjaan menggambar dan meminimalkan ukuran file karena isi dari setiap frame tidak perlu disimpan

### 2. Pengenalan Aplikasi Animasi 2D

Beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat animasi 2 dimensi di antaranya sebagai berikut.

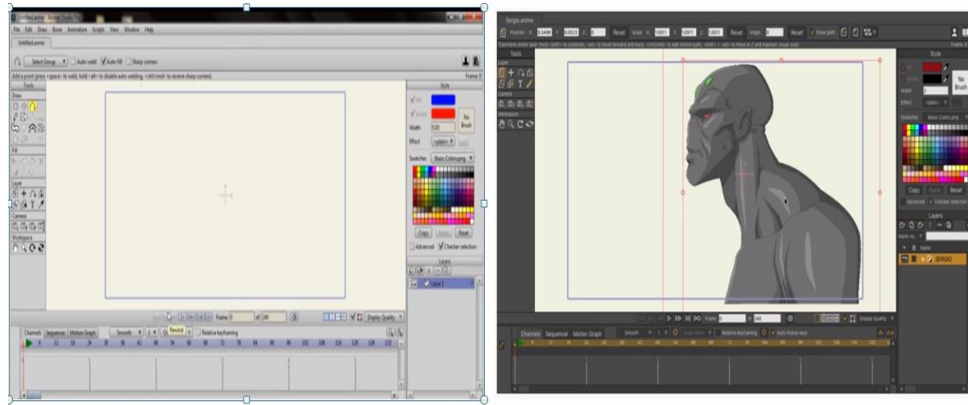
a. **Adobe Flash** Merupakan software terbaik untuk membuat gambar bergerak 2D. Untuk saat ini sudah berganti menjadi **Adobe Animate** yang digunakan untuk merancang grafik vektor dan animasi untuk program televisi, video online, situs web, aplikasi web, aplikasi internet yang kaya, dan permainan video. Program ini juga menawarkan dukungan untuk grafik raster, teks kaya, embedding audio dan video, dan skrip ActionScript. Animasi dapat diterbitkan untuk HTML5, WebGL, Scalable Vector Graphics (SVG) animasi dan spritesheets, dan warisan Flash Player (SWF) dan format Adobe AIR.



Tampilan awal Adobe Flash dan Adobe Animate

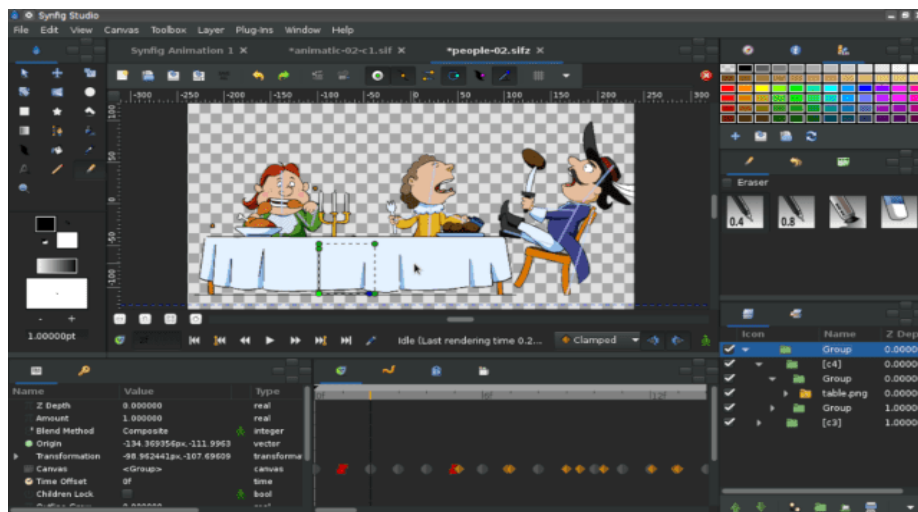
b. Anime Studio Dirancang untuk menggambar dan membuat video anime.

Pada tahun 2016, Anime Studio berganti nama menjadi Moho oleh Smith Micro Software untuk mencerminkan kemampuan perangkat lunak untuk melakukan lebih dari sekedar Anime.



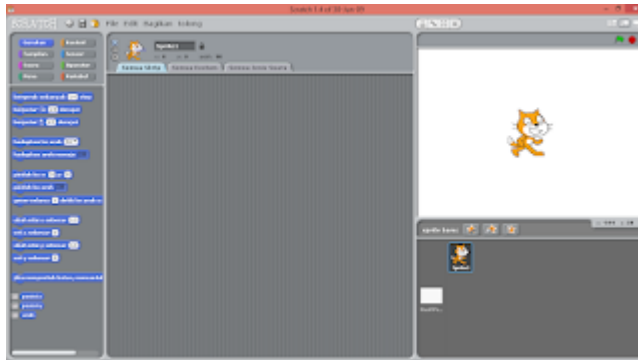
c. Synfig Studio

Aplikasi Animasi 2 Dimensi ini 100% gratis, Jadi anda tinggal memakai saja dengan banyak fitur hebat yang ditawarkan. Tampilan dari aplikasi ini memang tersedia White dan Dark, Anda bisa memilih dan mengatur sesuka hati. Setelah membuka Synfig Studio terdapat 4 kolom utama Workspace untuk pengerjaan, diantaranya Tools Windows, Kolom Project, Timeline, Layering, dan Kolom warna dan bisa menggunakan aplikasi gambar animasi 2D ini dengan leluasa yang bisa menghasilkan animasi hebat, Jika sudah menguasai tools ini bisa membuat animasi luar biasa.



d. Scratch

**Scratch** adalah sebuah bahasa pemrograman visual untuk lingkungan pembelajaran yang memungkinkan pemula (entah murid, guru, pelajar, atau orangtua) untuk belajar membuat program tanpa harus memikirkan salah-benar penulisan sintaksis. Bahasa pemrograman ini dibuat oleh MIT Media Lab dari Massachusetts Institute of Technology.<sup>[1]</sup> Dengan Scratch, pengguna dapat membuat sendiri animasi, permainan, karya kesenian, dan lain-lain



e. Toon Boom

Salah satu software paling unggulan yaitu Toon Boom yang telah banyak mengubah dunia animasi, khususnya 2 Dimensi.

Toon Boom membantu untuk pengembang industri animasi terbaik didunia, karena memiliki produk diantaranya *Toon Boom Studio*, *Toon Boom Animate*, *Toon Boom Harmony* dan *Toon Boom Storyboard Pro*.

Karena software ini berfokus kepada pengembangan dunia animasi khususnya 2 Dimensi, Jadi fitur yang ditawarkan sungguh sangat lengkap sesuai kebutuhan para animator.

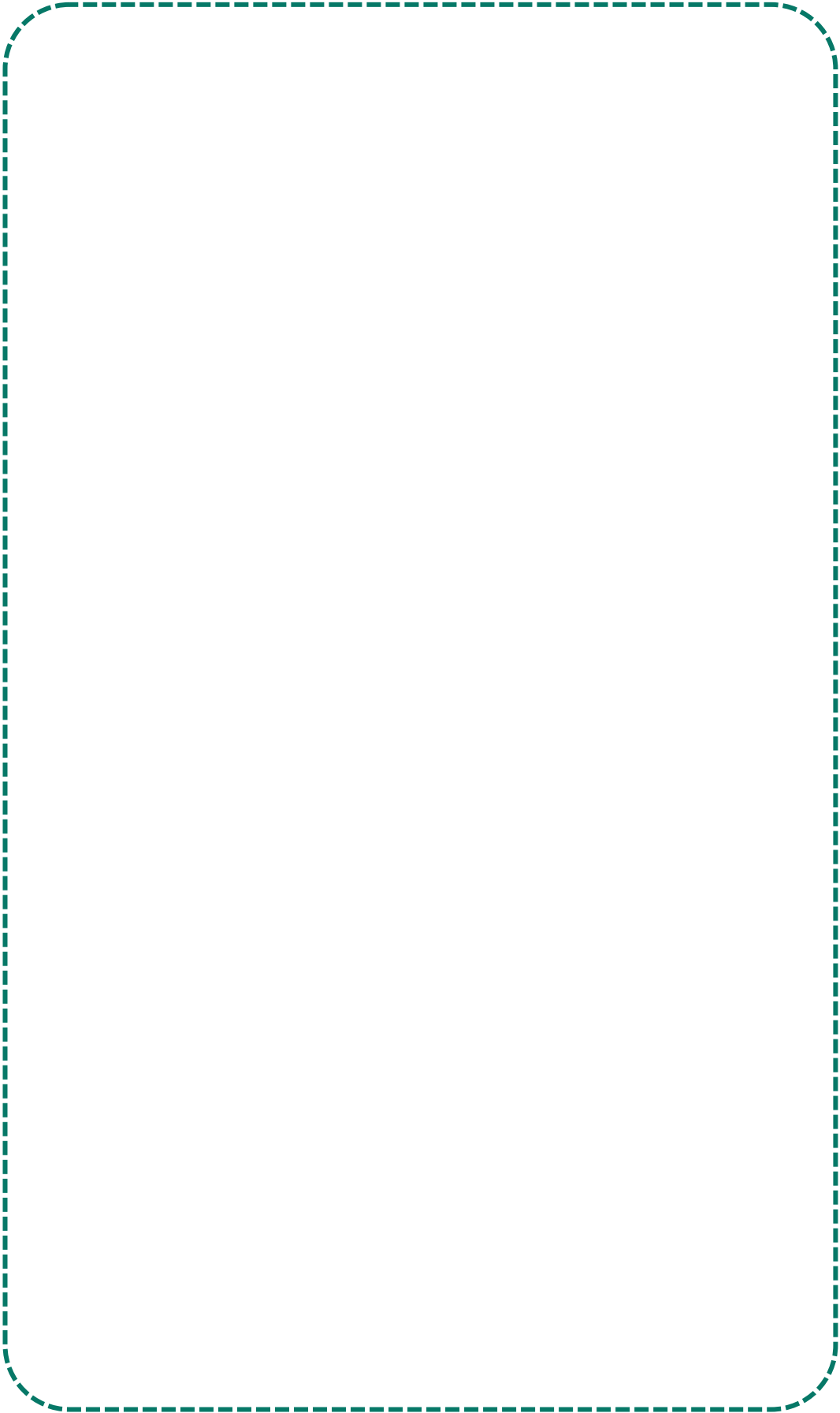


#### **D. Langkah Kerja**

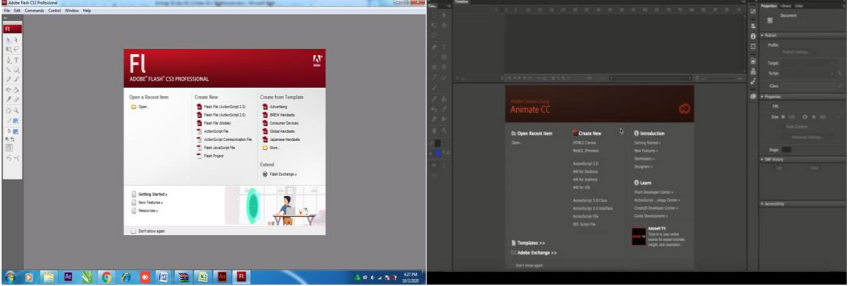
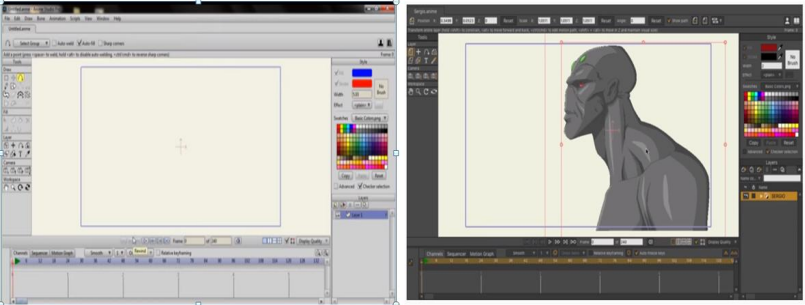
1. Lakukanlah telaah materi dan diskusikanlah dengan anggota kelompok terkait dengan materi animasi tweening tentang
  - a. Informasi terbaru tentang pengertian animasi tweening
  - b. Pengenalan aplikasi animasi tweening dan gambar yang ditampilkan, tunjukkan dan jelaskan sesuai nomor yang di tampilkan.
2. Rumuskan simpulan anda terkait hal yang di diskusikan.
3. Siapkan hasil pekerjaan kelompok anda ini untuk dikomunikasikan atau diskusikan dengan kelompok lainnya.

#### **E. Tempat Penyelesaian**

1. Pengertian animasi tweening



2. Pengenalan aplikasi animasi 2D dari gambar yang ditampilkan!

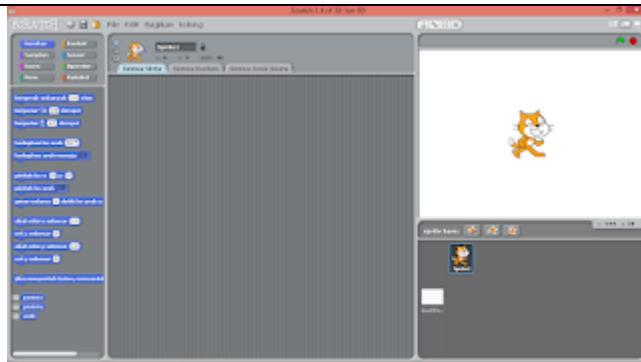
NO	GAMBAR KOMPONEN	NAMA APLIKASI	PENGERTIAN
1			
2			



3



4



5

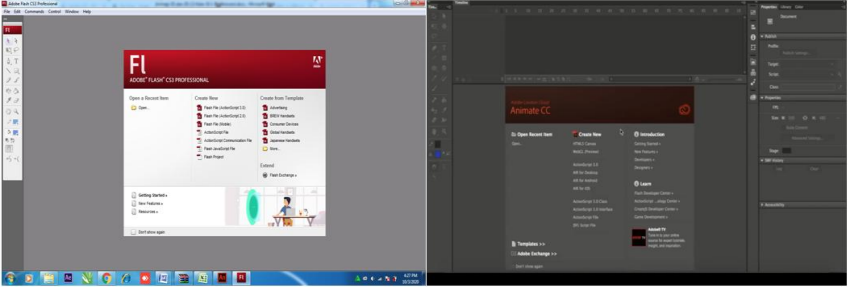
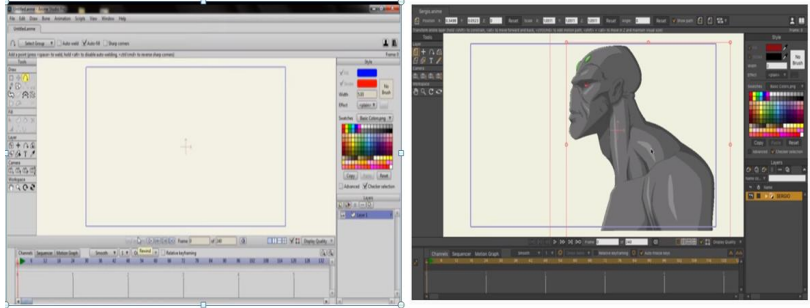



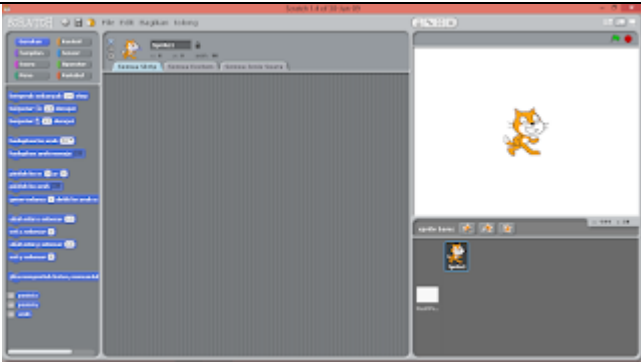
## **Kunci Jawaban LKPD**

### **1. Pengertian 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

2. Pengenalan Aplikasi animasi 2D dari gambar yang ditampilkan !

NO	GAMBAR KOMPONEN	NAMA APLIKASI	PENGERTIAN
1		<p>Adobe Flash atau Adobe Animate</p>	<p>Adobe Flash Merupakan software terbaik untuk membuat gambar bergerak 2D. Untuk saat ini sudah berganti menjadi Adobe Animate yang digunakan untuk merancang grafik vektor dan animasi untuk program televisi, video online, situs web, aplikasi web, aplikasi internet yang kaya, dan permainan video.</p>
2		<p>Anime Studio atau Moho</p>	<p>Anime Studio Dirancang untuk menggambar dan membuat video anime. Pada tahun 2016, Anime Studio berganti nama menjadi Moho oleh Smith Micro Software untuk mencerminkan kemampuan perangkat lunak untuk melakukan lebih dari sekedar Anime.</p>

3		Synfig Studio	<p>Aplikasi Animasi 2 Dimensi ini 100% gratis, Jadi anda tinggal memakai saja dengan banyak fitur hebat yang ditawarkan. Tampilan dari aplikasi ini memang tersedia White dan Dark, Anda bisa memilih dan mengatur sesuka hati.</p>
4		Scratch	<p>Sebuah <u>bahasa pemrograman</u> visual untuk lingkungan pembelajaran yang memungkinkan pemula (entah murid, guru, pelajar, atau orangtua) untuk belajar membuat program tanpa harus memikirkan salah-benar penulisan sintaksis.</p>

5



Toon Boom

Perusahaan perangkat lunak Kanada yang mengkhususkan diri pada produksi animasi dan perangkat lunak storyboard.

## B. Instrumen Penilaian LKPD 1

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai				Nilai	
		Komunikasi	1	2	3		4
1		Mendefinisikan pengertian animasi tweening					
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )					
2		Menjelaskan macam-macam animasi 2D					
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )					

4 = Jika mengerjakan tugas betul, dengan menjelaskan pengertian animasi 2D dengan menjelaskan 5 aplikasi animasi 2D

3 = Jika mengerjakan tugas betul, dengan menjelaskan pengertian animasi 2D dengan menjelaskan 4 aplikasi animasi 2D

2 = Jika mengerjakan tugas kurang betul, dengan menjelaskan pengertian animasi 2D dengan menjelaskan 3 aplikasi animasi 2D

1 = Jika mengerjakan tugas kurang betul, dengan menjelaskan pengertian animasi 2D dengan menjelaskan kurang dari aplikasi animasi 2D

$$\text{Perolehan nilai keterampilan} = \text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

### C. Instrumen Penilaian Sikap 1

No	Nama	Indikator				Jmlh Skor	Jmlh Nilai
		Disiplin	Jujur	Bekerja sama	Santun		
1							
2							
3							
4							
5							

Keterangan penilaian afektif siswa :

Total skor maksimum : 12

Kriteria penilaian : 3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

$$\text{Perolehan nilai sikap} = \text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$



### D. Instrumen Penilaian Sikap 1

No.	Indikator	Kriteria dan Skor		
		3	2	1
1	DISIPLIN (Kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran)	Jika datang tepat waktu atau tidak terlambat	Jika datang dengan terlambat 5 menit	Jika datang dengan terlambat lebih dari 5 menit
2	JUJUR (Melaporkan data/informasi sesuai dengan apa yang dibaca dan menyampaikan pendapat disertai dengan informasi dari buku sumber yang dibacanya)	Menggali informasi sesuai hasil yang didapat dari internet ataupun buku dan mengerjakan pekerjaan sendiri	Menggali informasi dengan cara menyontek dan tetap mengerjakan pekerjaan sendiri	Memberikan informasi dengan cara memakai hasil pekerjaan orang lain
3	BEKERJA SAMA (Saling membantu teman dalam belajar)	Jika selalu aktif berdiskusi dan membantu teman yang kurang bisa	Jika kadang aktif berdiskusi dan membantu teman yang kurang bisa	Jika tidak aktif berdiskusi dan tidak membantu teman yang kurang bisa
4	SANTUN (Menyampaikan pendapat dengan bahasa dan nada yang baik)	Angkat tangan dan bertanya dengan santun	Langsung bertanya dengan santun tanpa angkat tangan	Bertanya dengan tidak santun