



TUGAS PENYUSUNAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Disusun untuk memenuhi tugas Penyusunan LKPD

Pendidikan Profesi Guru

Oleh:

Teguh Setya Abadi

20525299057

**PROGRAM PROFESI GURU
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2020

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SMK N 1 Kendal
Mata Pelajaran : Animasi 3D
Kelas/Semester : XI / 1
Materi/Pokok Bahasan/SPB: Sketsa rancangan obyek 3D

A. Identitas

Nama :
Kelas :

B. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) :

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 (Keterampilan) :

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

4.1 Membuat sketsa rancangan obyek 3D

D. Indikator

4.1.1 Melakukan kajian vertex, edge, dan face

E. Tujuan

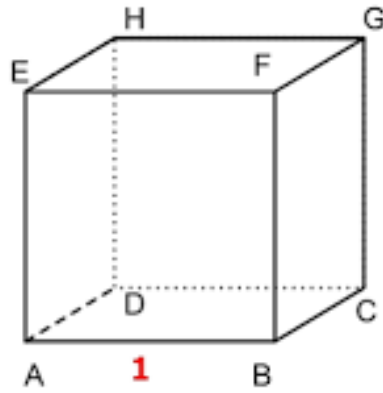
Mampu melakukan kajian materi vertex, edge, dan face dengan tepat

F. Alat

- Pensil, Ballpoint, Penghapus, Penggaris,
- Laptop, Wifi

G. Bahan

- Kertas
- Objek gambar 3D



H. Kegiatan

- Amati video pembelajaran sketsa rancangan 3D
- Amati contoh objek 3D yang di sajikan
- Buatlah kajian tentang objek 3D yang telah di sajikan
- Buatlah kajian tentang vertex,edge, dan face
- Susunlah diskripsi hasil kajian objek 3D tentang vertex, edge dan face
- Buat kesimpulan hasil kajian objek 3D tentang vertex, edge dan face

I. Hasil pengamatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

J. Kesimpulan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SMK N 1 Kendal
Mata Pelajaran : Animasi 3D
Kelas/Semester : XI / 1
Materi/Pokok Bahasan/SPB: Sketsa rancangan obyek 3D

A. Identitas

Nama :
Kelas :

B. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) :

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 (Keterampilan) :

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

4.1 Membuat sketsa rancangan obyek 3D

D. Indikator

4.1.2 Membuat sketsa objek 3D

E. Tujuan

Mampu membuat sketsa objek 3D dengan tepat

F. Alat

- Pensil, Ballpoint, Penghapus, Penggaris,
- Laptop, Wifi

G. Bahan

- Kertas
- Objek gambar 3D



H. Kegiatan

- Amati video pembelajaran sketsa rancangan 3D
- Amati contoh objek 3D yang di sajikan
- Buatlah sketsa rancangan objek 3D
- Pada kertas A3 dengan menggunakan pencil 2B

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SMK N 1 Kendal
Mata Pelajaran : Animasi 3D
Kelas/Semester : XI / 1
Materi/Pokok Bahasan/SPB: Sketsa rancangan obyek 3D

A. Identitas

Nama :
Kelas :

B. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) :

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 (Keterampilan) :

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

4.1 Membuat sketsa rancangan obyek 3D

D. Indikator

4.1.2 Membuat sketsa objek 3D

E. Tujuan

Mampu membuat sketsa objek 3D dengan tepat

F. Alat

- Pensil, Ballpoint, Penghapus, Penggaris,
- Laptop, Wifi

G. Bahan

- Kertas
- Objek gambar 3D



H. Kegiatan

- Amati video pembelajaran sketsa rancangan 3D
- Amati contoh objek 3D yang di sajikan
- Buatlah sketsa rancangan objek 3D
- Pada kertas A3 dengan menggunakan pencil 2B

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SMK N 1 Kendal
Mata Pelajaran : Animasi 3D
Kelas/Semester : XI / 1
Materi/Pokok Bahasan/SPB: Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface

A. Identitas

Nama :
Kelas :

B. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) :

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 (Keterampilan) :

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

4.2 Membuat Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface

D. Indikator

4.1.2 Membuat primitive modeling

E. Tujuan

Mampu membuat primitive modeling

F. Alat

- Pensil, Ballpoint, Penghapus, Penggaris,
- Laptop, Wifi

G. Bahan

- Objek gambar 3D



H. Kegiatan

- Amati video pembelajaran sketsa rancangan 3D
- Amati contoh objek 3D yang di sajikan
- Buatlah primitive modeling
- Gunakan aplikasi 3D blender
- Simpan file dengan nama Latih1