

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 Pangkalpinang
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi
Kelas/Semester : XI Multimedia / 1
Materi : Gerak digital puppetter dalam animasi 2D
Alokasi Waktu : 36 JP

A. Kompetensi Inti

- KI-3 : 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 : 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menerapkan gerak digital puppetter pada animasi 2D	3.6.1 Menjelaskan gerak digital puppetter pada animasi 2D 3.6.2 Mengidentifikasi assets gerak digital puppetter pada animasi 2D 3.6.3 Menerapkan gerak digital puppetter pada animasi 2D 3.6.4 Menganalisis assets puppetter pada animasi 2D 3.6.5 Mengevaluasi hasil produk gerak digital puppetter pada animasi 2D 3.6.6 Menyajikan presentasi produk 3.6.7 Mempublikasikan produk ke dalam media publikasi (Web/Youtube)
4.6 Membuat gerak digital	4.6.1 Merancang gerak digital puppetter pada animasi 2D

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
puppeter pada animasi 2D	4.6.2 Membuat gerak digital puppeter pada animasi 2D 4.6.3 Membuat laporan dan bahan presentasi proses pembuatan gerak digital puppeter

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model STEAM - Project Based Learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu menjelaskan dan mengaplikasikan gerak digital puppeter pada animasi 2D dengan bertanggung jawab. Peserta didik mampu merancang dan membuat gerak digital puppeter pada animasi 2D dengan benar dan bertanggungjawab serta mampu mengkomunikasikan hasil dengan mengirim di media sosial dengan sikap bertanggung jawab.

D. Materi Pembelajaran

Gerak digital puppeter dalam animasi 2D Metode Pembelajaran

E. Metode Pembelajaran

Ceramah, Diskusi Kelompok, Presentasi

F. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran : Lembar Kerja Siswa, Youtube, One Drive

G. Sumber Belajar

Link Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=L3W4QsOgQk>

<https://www.youtube.com/watch?v=4PMgWSgdyO4>

H. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi		
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
	<ul style="list-style-type: none"> Puppet pin tool Proses pembuatan gerak digital puppeter dalam animasi 2D 	Project Puppeter	Project Puppeter
Pendahuluan	Berdoa, menyiapkan peserta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.		

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi		
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
	<ul style="list-style-type: none"> • Puppet pin tool • Proses pembuatan gerak digital puppeter dalam animasi 2D 	Project Puppeter	Project Puppeter
Kegiatan Inti	<p>Fase Reflection:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk mengamati video gerak digital puppetter pada animasi 2D yang ditayangkan. 2. Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. 3. Guru mengajukan pertanyaan yang mendasar untuk mengarah kepada permasalahan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan konsep materi yang dipelajari yaitu tentang gerak digital puppeter yang berkaitan dengan video yang telah ditayangkan. 4. Guru memberikan contoh gerak digital puppeter yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari (konseptual). 5. Siswa Melakukan penyelidikan dalam aktivitas kehidupan nyata untuk memahami konsep gerak digital puppeter, dengan cara: Menghubungkan aktivitas kehidupan nyata (melihat video film jenis puppeter) dengan konsep materi yang dipelajari (gerak digital puppeter), dan membuat permasalahan dengan penyelesaian dari aktivitas yang telah dilakukan. <p>Fase Research (Riset):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru meminta siswa untuk merencanakan pembuatan gerak digital puppetter pada animasi 2D. 2) Siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui diskusi untuk memilih gerak digital puppetter pada animasi 2D yang akan dibuat. 3) Siswa membuat tahapan produksi dari proyek gerak digital puppetter pada animasi 2D yang telah ditentukan oleh masing-masing kelompok. 4) guru memantau siswa dan melakukan pembimbingan kepada siswa dalam pelaksanaan pengerjaan tahapan produksi, baik secara individu maupun kelompok. 		

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi		
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
	<ul style="list-style-type: none"> • Puppet pin tool • Proses pembuatan gerak digital puppeter dalam animasi 2D 	Project Puppeter	Project Puppeter
	<p>5) guru memberikan penilaian individu dan kelompok untuk melihat keaktifan siswa.</p> <p>Fase Discovery (Penemuan):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) berdasarkan hasil aktivitas tugas proyek, guru mengarahkan siswa untuk membuat video gerak digital puppeter; 2) guru menekankan kembali proses desain rekayasa (Engineering Design Process) dalam proyek yang akan dibuat siswa; 3) guru mengarahkan setiap kelompok membuat video gerak digital puppeter kemudian hasil tugas proyek setiap kelompok kepada kelompok lain 4) guru meminta siswa untuk menuliskan semua gagasan dari setiap anggota kelompok; 5) Guru memonitor siswa dalam pengerjaan proyek membuat video gerak digital pupetter pada animasi 2D. 6) guru mengarahkan setiap kelompok untuk membuat bahan presentasi berupa power point untuk mempresentasikan proses pembuatan video gerak digital puppeter; <p>Fase Application (Penerapan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengarahkan siswa untuk dapat menyelesaikan tugas proyeknya bersama kelompok masing-masing; 2) Siswa mengerjakan proyek gerak digital pupetter pada animasi 2D 3) Guru meminta siswa melanjutkan tugas proyek bersama teman sekelompoknya dengan melakukan perbaikan video yang dibuat. 4) Menginformasikan kepada siswa untuk mendokumentasikan seluruh proses pembuatan video dalam bentuk foto atau rekaman video; 		

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi		
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
	<ul style="list-style-type: none"> • Puppet pin tool • Proses pembuatan gerak digital puppeter dalam animasi 2D 	Project Puppeter	Project Puppeter
	<p>5) Menginformasikan kepada siswa untuk mengisi lembar penilaian diri dan penilaian antar teman saat melaksanakan kerja kelompok penyelesaian tugas proyeknya;</p> <p>6) Guru menguji project pembuatan gerak digital puppeter pada animasi 2D.</p> <p>7) Setiap kelompok melakukan presentasi hasil tugas proyek dan aktivitas proses pembuatan proyek dalam bentuk video, kemudian siswa mengunggah produk video gerak digital puppeter pada Animasi 2D melalui laman youtube masing-masing kelompok;</p> <p>8) Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan project gerak digital puppeter pada animasi 2D.</p> <p>9) Guru melakukan penilaian produk akhir, berupa video gerak digital puppeter serta power point dan video presentasi.</p> <p>Fase Communication (Komunikasi).</p> <p>1) Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mengirimkan video saat presentasi antar kelompok melalui one drive;</p> <p>2) Video yang dikirimkan bersama bahan presentasinya (power point), dinilai oleh guru dan diberi komentar dilaman youtube masing-masing.</p> <p>3) Siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek;</p> <p>4) Guru bersama siswa mengevaluasi hasil tugas proyek yang telah dilakukan dan menguatkan kembali akan pemahaman siswa tentang gerak digital puppeter dan kaitannya dalam kehidupan sehari-hari.</p>		
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.		
Media/ Alat&bahan	Lembar Kerja Siswa Link Youtube		

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi		
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
<ul style="list-style-type: none"> • Puppet pin tool • Proses pembuatan gerak digital puppeter dalam animasi 2D 	Project Puppeter	Project Puppeter	
Sumber belajar	https://www.youtube.com/watch?v=L3W4QsOgQk https://www.youtube.com/watch?v=4PMgWSgdyO4		

I. Teknik Penilaian

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Jurnal	
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Penugasan	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek - Portofolio - Laporan hasil kegiatan	

Mengetahui:
Kepala SMK Negeri 1 Pangkalpinang

Hendroyo, S.Pd
NIP. 19631009 199303 1 006

Pangkalpinang, 13 Juli 2021

Guru Mata Pelajaran,

Rizma Panca Patriani, S.T.,M.Pd
NIP. 19810123 200604 2 006

LEMBAR KERJA SISWA
(Tugas Kelompok)

Mata Pelajaran	: Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi
Kelas	: XI / 1
Kompetensi Dasar	: 3.6 Menerapkan gerak digital puppetter pada animasi 2D 4.6 Membuat gerak digital puppeter pada animasi 2D
Materi Pokok	: • Puppet pin tool • Proses pembuatan gerak digital puppeter dalam animasi 2D

A. Tujuan

Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu menjelaskan dan mengaplikasikan gerak digital puppetter pada animasi 2D dengan bertanggung jawab. Peserta didik mampu merancang dan membuat gerak digital puppeter pada animasi 2D dengan benar dan bertanggungjawab serta mampu mengkomunikasikan hasil dengan share di media sosial dengan sikap bertanggung jawab.

B. Alat/Bahan

Alat : Personal Computer, Speaker, Proyektor, LCD, Headset, printer
Bahan : Lembar Kerja Siswa, Kertas Inkjet

C. Petunjuk Pengerjaan/ Langkah Kerja

1. Amatilah video tutorial/demonstrasi yang dilakukan oleh guru
2. Buatlah gerak digital pupeter sesuai dengan video tutorial/demonstrasi yang dilakukan oleh guru
3. Rencanakan gerak digital pupeter untuk karakter yang kamu pilih
4. Buatlah jadwal pelaksanaan pembuatan gerak digital pupeter
5. Buatlah projek gerak digital pupeter sesuai dengan karakter yang telah ditentukan
6. Uji projek anda
7. Jelaskan secara lisan di depan kelas gerak digital pupeter yang telah anda kerjakan bersama kelompok!

D. Hasil

Animasi puppeter berupa video

E. Rubrik Penilaian

LEMBAR NILAI PRAKTEK

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Design				
2	Components				
3	Creativity				
4	Printability				

5	Final Model				
Jumlah Skor yang Diperoleh					

Rubrik untuk Tes Kinerja :

KATEGORI	EMPAT	TIGA	DUA	SATU
DESIGN	Desain menunjukkan imajinasi dan hati-hati manipulatif objek	Desain menunjukkan beberapa imajinasi tetapi kurang baik kontrol	Desain menunjukkan beberapa imajinasi tetapi hanya dalam satu objek	Desain menunjukkan sedikit antusiasme atau kontrol program
COMPONENTS	Tiga objek termasuk dan diatur berdasarkan parameter	tiga objek satu dari posisi atau spasial salah	Dua objek disertakan atau spasial salah	Dua objek yang disertakan.
CREATIVITY	Model ini sangat kreatif dan menyenangkan	Model yang ditunjukkan kreativitas tetapi memiliki cacat dalam struktur	Model serampangan dan tidak menyenangkan	Tidak ada model yang disajikan
MOTION	Model digerakkan baik dalam semua dimensi tidak melebihi atau bagian tidak seimbang	Model digerakkan salah satu melebihi atau bagian tidak seimbang	Model digerakkan buruk karena desain yang buruk atau kurang memperhatikan detail	Model tidak bergerak atau berada dalam keadaan diam
FINAL MODEL	Model ini selesai dan siap dalam segala hal	Model selesai tetapi membutuhkan beberapa perbaikan kecil	Model tidak selesai atau kurang satu segi atau sisi	Model yang kurang beberapa item atau aspek

Pedoman Pengamatan pada saat Diskusi:

No.	Kriteria	A (91-100)	B (81-90)	C (71-80)	D (61-70)	E (51-60)
1.	Cara mengemukakan pendapat					
2.	Cara menerima pendapat					
3.	Ketepatan waktu					
4.	Ketepatan hasil					