



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI
TAKERAN-MAGETAN**



Ds. Kuwonharjo Kec. Takeran Kab. Magetan Telp./Fax (0351) 439094
Website : www.smkn1-takeran.sch.id E-Mail : smknegeri_takeran@yahoo.co.id
MAGETAN Kode Pos : 63383

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : **SMK Negeri Takeran**
Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D
Kelas/Semester : XI (Sebelas) / 1 (Satu)
Materi Pokok : Prinsip – Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2 D
Jumlah Pertemuan : 2 X Pertemuan
Alokasi Waktu : 24 x 45 menit
Tahun pelajaran : 2020/2021

A. Kompetensi Inti (KI)

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 (KD)

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

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Mengidentifikasi prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
- 3.1.2 Menjelaskan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
- 4.1.1 Mengimplementasikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
- 4.1.2 Mendemonstrasikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran discovery learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:

- 1. Mengidentifikasi prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) dengan bertanggung jawab

Nomor Dok.	F/751/WK1/03
Tanggal	8 April 2016
Halaman	1 dari 6



Status Revisi	6
Nama File	RPP

2. Menjelaskan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) dengan percaya diri
3. Mengimplementasikan prinsip dasar pembuatan dengan percaya diri
4. Mendemonstrasikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) secara mandiri

E. Materi Pembelajaran

- Pengertian animasi 2D (vector)
- Sejarah animasi 2D
- Jenis-jenis animasi 2D
- Prinsip dasar pembuatan animasi 2D

F. Model dan Metode

- a. Pendekatan pembelajaran : Pendekatan saintifik
- b. Model pembelajaran : discovery learning
- c. Metode pembelajaran :
 - a) Ceramah
 - b) Diskusi
 - c) Praktik
 - d) Penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius) 2. Memberi pesan moral tentang syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena diberi kesehatan dan kesempatan menuntut ilmu untuk masa depan. (Penumbuhan karakter religius dan percaya diri) 3. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan. (Penumbuhan karakter peduli lingkungan dan disiplin sebagai budaya sekolah serta karakter peduli sosial) 4. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan yang menantang tentang pengetahuan awal siswa tentang animasi 2D. (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) 5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) 6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi, strategi dan kegiatan yang akan dilakukan. (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) 7. Guru mengaitkan materi dengan materi pembelajaran sebelumnya. (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Pemberian rangsangan (Stimulation)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengamati sebuah penggalan film animasi 2D. (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) 	520 menit

Nomor Dok.	F/751/WK1/03
Tanggal	8 April 2016
Halaman	2 dari 6



Status Revisi	6
Nama File	RPP

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan penggalan film animasi yang disampaikan. (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) <p>Pernyataan/Identifikasi masalah (Problem Statement)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi pertanyaan berkenaan dengan film animasi (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis). • Siswa menjawab berdasarkan pengetahuan dasar yang telah dimiliki <p>Pengumpulan data (Data Collection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mendefinisikan pengertian animasi 2D, sejarah animasi 2D. • Siswa melakukan browsing di internet dan mencari referensi di perpustakaan (literasi) (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) <p>Pembuktian (Verification)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mempresentasikan hasil dari diskusi dan pengumpulan data yang telah dilakukan. (menumbuhkan karakter mandiri) • Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan pengumpulan data yang telah dilaksanakan (menumbuhkan karakter komunikatif) <p>Menarik simpulan/generalisasi (Generalization)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa menarik kesimpulan dari hasil diskusi (Penumbuhan karakter bertanggung jawab) • Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah diperoleh siswa • Siswa menyimpulkan dari hasil diskusi yang telah dilaksanakan (Penumbuhan karakter bertanggung jawab) 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa. 2. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari. 3. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya. 4. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. (menumbuhkan karakter religious) 	10 menit

Nomor Dok.	F/751/WK1/03
Tanggal	8 April 2016
Halaman	3 dari 6



Status Revisi	6
Nama File	RPP

Pertemuan ke dua

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius) Memberi pesan moral tentang syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena diberi kesehatan dan kesempatan menuntut ilmu untuk masa depan. (Penumbuhan karakter religius dan percaya diri) Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan. (Penumbuhan karakter peduli lingkungan dan disiplin sebagai budaya sekolah serta karakter peduli sosial) Guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan yang menantang tentang pengetahuan awal siswa tentang animasi 2D. (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) Guru menyampaikan garis besar cakupan materi, strategi dan kegiatan yang akan dilakukan. (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) Guru mengaitkan materi dengan materi pembelajaran sebelumnya. (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Pemberian rangsangan (Stimulation)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengamati sebuah penggalan film animasi 2D. (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) Siswa memperhatikan penggalan film animasi yang disampaikan. (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) <p>Pernyataan/Identifikasi masalah (Problem Statement)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberi pertanyaan berkenaan dengan film animasi (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis). Siswa menjawab berdasarkan pengetahuan dasar yang telah dimiliki <p>Pengumpulan data (Data Collection)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa mendefinisikan Jenis-jenis animasi 2D, prinsip dasar pembuatan animasi 2D Siswa melakukan browsing di internet dan mencari referensi di perpustakaan (literasi) (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) <p>Pembuktian (Verification)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa mempresentasikan hasil dari diskusi dan pengumpulan data yang telah dilakukan. (menumbuhkan karakter mandiri) 	520 menit

Nomor Dok.	F/751/WK1/03
Tanggal	8 April 2016
Halaman	4 dari 6



Status Revisi	6
Nama File	RPP

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan pengumpulan data yang telah dilaksanakan (menumbuhkan karakter komunikatif) <p>Menarik simpulan/generalisasi (Generalization)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa menarik kesimpulan dari hasil diskusi (Penumbuhan karakter bertanggung jawab) Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah diperoleh siswa Siswa menyimpulkan dari hasil diskusi yang telah dilaksanakan (Penumbuhan karakter bertanggung jawab) 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. (menumbuhkan karakter religious) 	10 menit

H. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

- Media : Video Tutorial
- Alat : Personal Computer, Speaker, Proyektor, LCD, Headset, printer
- Bahan : Lembar Kerja Siswa, Kertas Inkjet
- Sumber belajar :
 - Wahyu Purnomo (2013), Teknik Animasi 2D , Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
 - Bambi Bambang Gunawan (2012), Nganimasi Bersama Mas Be, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
 - Preston Blair. Cartoon Animation
 - Internet

I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Kerja Kelompok Nilai Diri Nilai Antar Teman Nilai Jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> Lembar Observasi Angket Nilai Diri Angket Nilai Antar Teman Jurnal 	Terlampir
2.	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas Tes Formatif 	
3.	Ketrampilan	<ul style="list-style-type: none"> Kinerja Praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Lembar Nilai Praktek 	

Nomor Dok.	F/751/WK1/03
Tanggal	8 April 2016
Halaman	5 dari 6



Status Revisi	6
Nama File	RPP

2. Instrumen Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1 Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) 4.1 Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	3.1.1 Mengidentifikasi prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) 3.1.2 Menjelaskan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) 4.1.1 Mengimplementasikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) 4.1.2 Mendemonstrasikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	3.1.1 Mampu mengidentifikasi prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) 3.1.2 Mampu menjelaskan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) 4.1.1 Mampu mengimplementasikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) 4.1.2 Mampu mendemonstrasikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	Pilihan Uraian	Soal terlampir

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Magetan, 12 Juli 2021

Kepala SMKN Takeran

Guru Mata Pelajaran

Drs. EKO SOEPRAJITNO,MM
NIP. 196203 25 198703 1 009

AHMAD ALI DARMAWAN, S.Pd
NIP. 197611042009011006

Nomor Dok.	F/751/WK1/03
Tanggal	8 April 2016
Halaman	6 dari 6



Status Revisi	6
Nama File	RPP