

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING

Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 dan 3 Dimensi
Kelas/Semester	:	XI (Sebelas) / 1 (Satu) GASAL
Pertemuan ke	:	1 (Pertama)
Alokasi Waktu	:	12 jam x 45 Menit
Kompetensi Dasar	:	Memahami prinsip-prinsip dasar animasi (Vector)
Indikator	:	Siswa dapat <ol style="list-style-type: none">1. Mengerti Prinsip Dasar animasi 2D (<i>Tweening, Frame By Frame dan Motion Shape</i>)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami dan membuat animasi 2 D (Vector) dengan Prinsip-Prinsip Dasar secara sederhana (*Tweening, Frame By Frame dan Motion Shape*)

B. Materi Ajar

1. *Prinsip Dasar Animasi 2D (Vector) (Tweening, Frame By Frame dan Motion Shape)*
2. *Fungsi Prinsip Dasar Animasi 2D (Vector)*
3. *Jenis Prinsip Dasar Animasi 2D Vector*
4. *Cara Membuat Animasi 2D (Vector) dengan Prinsip dasar*

C. Metode Pembelajaran

1. *Teori dan praktek*
2. *Demonstrasi*
3. *Project Basic Learning*

D. Media Pembelajaran

1. Laptop/PC/Computer
2. Video Tutorial dan HP

E. Langkah – langkah Pembelajaran

- ❖ Kegiatan awal
- ❖ Pendahuluan
 - Siswa dan guru berdo'a sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing masing untuk mengawali pelajaran melalui aplikasi *SCHOOLGY*
 - Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui aplikasi *SCHOOLGY*

- Menyampaikan indikator Pencapaian kompetensi dan kompetensi yang diharapkan melalui aplikasi *SCHOOLOGY*

❖ Kegiatan Inti

❖ Pertemuan 1

○ Mengamati

- Guru mengajak siswa mengamati beberapa jenis video dan gambar hasil animasi 2 D dengan teknik tweening yang sudah selesai, melalui link
- https://www.youtube.com/watch?v=f3zpHx_tzOA
- <https://youtu.be/CJPqH9TAz3U>

○ Menyimpulkan

- Siswa Memberi Tanggapan pada Kolom komentar di aplikasi *SCHOOLOGY* dengan akunnya masing-masing

○ Membuat Animasi

- Siswa Mengupload hasil karya Animasi pada Kolom Tugas di aplikasi *SCHOOLOGY* dengan akunnya masing-masing

❖ Kegiatan Penutup

- Melakukan penilaian dan atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan melalui Grup WA dan *SCHOOLOGY*

❖ Pertemuan 2

○ Mengamati

- Guru mengajak siswa mengamati beberapa jenis video dan gambar hasil animasi 2 D dengan teknik Frame By Frame yang sudah selesai, melalui link
- https://youtu.be/Ew3r_F2a3o

○ Menyimpulkan

- Siswa Memberi Tanggapan pada Kolom komentar di aplikasi *SCHOOLOGY* dengan akunnya masing-masing

○ Membuat Animasi

- Siswa Mengupload hasil karya Animasi pada Kolom Tugas di aplikasi *SCHOOLOGY* dengan akunnya masing-masing

❖ Kegiatan Penutup

- Melakukan penilaian dan atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan melalui Grup WA dan *SCHOOLOGY*

❖ **Pertemuan 3**

○ **Mengamati**

- Guru mengajak siswa mengamati beberapa jenis video dan gambar hasil animasi 2 D dengan teknik *Motion Shape* dan *Motion Guide* yang sudah selesai, melalui link
- <https://youtu.be/hH0cyWCa4fl>
- <https://youtu.be/kfPOe4DqgFA>

○ **Menyimpulkan**

- Siswa Memberi Tanggapan pada Kolom komentar di aplikasi *SCHOOLGY* dengan akunnya masing-masing

○ **Membuat Animasi**

- Siswa Mengupload hasil karya Animasi pada Kolom Tugas di aplikasi *SCHOOLGY* dengan akunnya masing-masing

❖ **Kegiatan Penutup**

- Melakukan penilaian dan atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan melalui Grup WA dan *SCHOOLGY*.

F. Penilaian

No	Materi	Nilai KD 1
1	<i>Pengertian Prinsip Dasar Animasi 2 D (Vector)</i>	10
2	<i>Fungsi Prinsip Dasar Animasi 2D (Vector)</i>	10
3	<i>Jenis Prinsip Dasar Animasi 2D (Vector)</i>	10
4	<i>Membuat Animasi 2D (Vector)</i>	70
TOTAL NILAI KD 1		100

Mengetahui
Kepala Sekolah

Sukoharjo, 31 Agustus 2020
Guru Produktif

Tuti Mahriah, S.P.
NIP. 19690920 199302 2 006

Ari Yudiyanto, S.Kom