

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK Negeri 1 Pungging Mojokerto Prov. Jawa Timur.
PELAJARAN KELAS SEMESTER	: Animasi 2D dan 3D XI Multimedia SMK Ganjil.
MATERI POKOK	: KD 3.6 Menerapkan gerak digital puppeteer pada animasi 2D. KD 4.6 Membuat gerak digital puppeteer pada animasi 2D.
PERTEMUAN ALOKASI WAKTU	: ke-8 8 x 45 Menit.

3. TUJUAN PEMBELAJARAN.

- Siswa *dapat menyusun* komponen apa saja yang digunakan dalam membuat animasi digital puppeteer 2D.
- Siswa *dapat menerapkan* gambar digital puppeteer pada aplikasi pengolah animasi 2D.
- Siswa *dapat menyusun* elemen gambar digital puppeteer menjadi sebuah gerakan animasi 2D menggunakan teknik frame by frame.
- Siswa dapat *mempresentasikan* tugas hasil pembuatan digital puppeteer pada pertemuan sebelumnya.

4. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN.

4.1 Alat dan Bahan.

- 4.1.1 Alat : Modul, LCD Proyektor, Internet, Video (sumber : Youtube atau lainnya), Kamera.
- 4.1.2 Bahan : Komputer/Laptop, Aplikasi pengolah animasi 2D (Adobe Flash CS 3 atau versi di atasnya), ATK dan pensil warna.
- 4.1.3 Pertanyaan :
 1. *Jelaskan kompondalam membuat animasi digitar puppeteer pada gambar 2D!*
 2. *Teknik animasi apa yang digunakan dalam pembuatan animasi digital puppeteer!*
 3. *Jelaskan pergerakan animasi dalam digital puppeteer (Frame by frame)!*

4.2 Kegiatan Pembelajaran.

- Siswa *menjelaskan* komponen yang akan digunakan dalam proses digital puppeteer 2D.
- Siswa *melakukan* pembuatan animasi digital puppeteer menggunakan aplikasi pengolah 2D.
- Siswa *menjelaskan* teknik apa yang digunakan dalam pembuatan animasi digital puppeteer 2D.

4.3 Refleksi Kegiatan Pembelajaran.

- Siswa *mampu* menjelaskan pembuatan animasi menggunakan teknik gambar digital puppeteer.
- Siswa *dapat mempraktekkan* pembuatan animasi digital puppeteer 2D.
- Siswa *menghasilkan* animasi digital puppeteer 2D sesuai ide mereka.

4.4 Kesimpulan dan Penilaian Kegiatan Pembelajaran.

- 4.4.1 Guru/Instruktur *memberikan refleksi* hasil pembuatan gambar digital puppeteer pada animasi 2D.
- 4.4.2 Guru/Instruktur *membuka sesi tanya jawab* pembuatan gambar digital puppeteer pada animasi 2D.
- 4.4.3 Guru/Instruktur *memberikan penilaian* hasil tugas kelompok pembuatan digital puppeteer pada animasi 2D.

Mangetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Pungging.



Drs. Harol Kristiandoko, MT
Nip | 19600826 1986 03 1 014

Guru Mata Pelajaran,



Zainul Arifin, S. Kom
Nip | 19820317 2010 01 1 012