



::: 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 3.2 Menerapkan teknik pembuatan gambar objek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D). KD 4.2 Membuat gambar objek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D .
PERTEMUAN ALOKASI WAKTU	: ke-2 5 x 45 Menit.

1. TUJUAN PEMBELAJARAN.

- Siswa dapat **melakukan instalasi aplikasi** pengolah animasi 2D ((disini aplikasi yang digunakan adalah *Adobe Flash CS 3* atau versi atas).
- Siswa dapat **memahami fungsi tools dan cara membuat** gambar sederhana melalui aplikasi animasi 2D.
- Siswa dapat **memodifikasi** object dasar 2D menjadi bentuk lain menggunakan aplikasi animasi 2D.
- Siswa dapat **melakukan pembuatan** atau **desain gambar** animasi 2D sesuai kreasinya.

2. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN.

2.1 Alat dan Bahan.

- Alat : Modul, LCD Proyektor, Internet, Video (sumber : Youtube atau lainnya).
- Bahan : Komputer/laptop, Software *Adobe Flash CS 3* atau versi atasnya.
- Pertanyaan :
 - Lakukan proses instalasi aplikasi animasi 2D di Komputer atau laptop Anda!
 - Jelaskan fungsi tools dan bagian-bagian yang ada pada aplikasi *Adobe Flash*?
 - Buatlah object sederhana 2D dengan *Adobe Flash*?
 - Modifikasi object sederhana 2D yang ada pada aplikasi menjadi object lain sesuai kreasi Anda!

2.2 Kegiatan Pembelajaran.

- Guru **menjelaskan** berbagai jenis aplikasi pengolah animasi 2D yang sering digunakan.
- Guru **menjelaskan langkah-langkah instalasi aplikasi** pengolah animasi 2D (*Adobe Flash CS 3* atau versi atasnya).
- Siswa **melakukan proses instalasi aplikasi** pengolah animasi 2D.
- Guru **menjelaskan fungsi dan bagian-bagian** yang ada pada aplikasi 2D (*Adobe Flash CS 3* atau versi atasnya).
- Siswa **mempraktekkan fungsi tool dan bagian-bagian** yang ada pada aplikasi 2D.
- Siswa **menerapkan pembuatan object gambar 2D dan memodifikasi gambar 2D** menjadi bentuk lain.

2.3 Refleksi Kegiatan Pembelajaran.

- Siswa **membuat object sederhana** menggunakan aplikasi 2D .
- Siswa **menampilkan hasil kreasi** pembuatan objek sederhana 2D
- Siswa **mencari tutorial cara menggambar animasi 2D** dari sumber lain dan mempraktekkannya.

2.4 Kesimpulan dan Penilaian Kegiatan Pembelajaran.

- Guru/Instruktur **memberikan refleksi** dari hasil kreasi pembuatan object sederhana animasi 2D.
- Guru/Instruktur **membuka sesi tanya jawab** seputar aplikasi dan pengolahan gambar animasi 2D.
- Guru/Instruktur **memberikan tugas pembuatan gambar sederhana** menggunakan aplikasi pengolah animasi 2D sesuai kreasinya.

Mangetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Pungging.

Mojokerto, Mei 2020.
Guru Mata Pelajaran,

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

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

