

## RPP Animasi 2D dan 3D

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Nanga Bulik
Kelas/Semester	: XI Multi Media/ Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2021/ 2022
Mata Pelajaran	: Animasi 2D dan 3 D
Kompetensi Dasar	: 3.3 dan 4.3
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit (2 kali pertemuan)

### A. Kompetensi Dasar (KD)

KD Pengetahuan	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menerapkan teknik animasi tweening 2D	3.3.1 Mendefinisikan teknik animasi tweening 2D 3.3.2 Menjelaskan langkah teknik animasi tweening 2D
KD Keterampilan	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.3 Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening	4.3.1 Menunjukkan contoh animasi 2D menggunakan teknik tweening 4.3.2 Mendemonstrasikan hasil animasi 2D menggunakan teknik tweening

### B. Tujuan Pembelajaran

Melalui model pembelajaran discovery learning secara, pengamatan langsung, dan tanya jawab, serta praktik diharapkan peserta didik

1. Mendefinisikan teknik animasi tweening 2D
2. Menjelaskan langkah teknik animasi tweening 2D
3. Menunjukkan contoh animasi 2D menggunakan teknik tweening
4. Mendemonstrasikan/ Menunjukkan hasil animasi 2D menggunakan teknik tweening

### C. Model, Media/Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

Metode	: Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan
Model	: Discovery learning
Media	: Power Point, Adobe Flash
Alat/Bahan	: Laptop/ Komputer Desktop
Sumber	: Video Pembelajaran dan Modul animasi 2D dan 3D

### D. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
<b>Orientasi:</b> Menanyakan kondisi peserta didik baik fisik maupun psikis dan memberi salam, berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik, melihat kebersihan lingkungan, dan menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran KD 3.3 dan 4.3 menggunakan model discovery learning.
<b>Motivasi:</b> Mengajukan pertanyaan menantang untuk memotivasi terkait dengan membuat animasi 2D dan menyampaikan manfaat pembelajaran hari ini dan penerapannya dalam dunia multi media.
<b>Apersepsi:</b> Menyampaikan kompetensi dan lingkup materi yang akan dicapai peserta didik, mengaitkan materi dengan materi pembelajaran sebelumnya, dan menyampaikan strategi pembelajaran yang akan digunakan, serta Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan
KEGIATAN INTI (70 menit)
Model Discovery Learning
1. Pemberian Stimulus
a) Guru mengingatkan peserta didik bahwa setelah menayangkan project flash terdahulu, akan dilakukan tanya jawab, terkait tayangan project, oleh sebab itu semua peserta didik menyiapkan perangkatnya (laptop/ komputer desktop)

yang sudah menyimpan project flash perteluan sebelumnya dan mengingat tool2 yang digunakan.

- b) Apakah project pertemuan sebelumnya sudah dibuka?
  - c) Jika sudah siap, maka guru menanyakan fungsi tools yang digunakan pada project pertemuan sebelumnya melalui LCD Proyektor dari perangkat guru.
2. Identifikasi Masalah:
- a) Menayangkan sebuah animasi dengan menggunakan prinsip tweening, kemudian guru menanyakan pemahaman peserta didik tentang tools yang ada di adobe flash pertemuan sebelumnya yang akan digunakan pada pembuatan animasi tweening.
  - b) Melakukan diskusi untuk membuat animasi tweening yang lebih kompleks.
  - c) Peserta didik mengajukan pertanyaan?
3. Pengumpulan data:
- a) Guru mengajak peserta didik untuk menemukan cara jika mendapat permasalahan dalam pembuatan animasi tweening.
  - b) Peserta didik menemukan cara jika menu tools pada adobe flash tidak ditemukan.
  - c) Guru mendiskusikan cara membuat animasi tweening yang lebih kompleks dengan menambah layer.
  - d) Menjawab beberapa pertanyaan. Peserta didik yang menjawab dengan benar, akan langsung diberikan penilaian proses yang menunjukkan keaktifan peserta didik sekaligus nilai pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh berdasarkan respon jawaban yang diberikan.
4. Pengolahan Data
- a) Peserta didik menemukan tools untuk membuat animasi dengan prinsip tweening.
  - b) Peserta didik mencoba menggabungkan lebih dari satu objek dalam pembuatan animasi dengan prinsip tweening.
  - c) Guru menyiapkan rubrik penilaian, untuk project selanjutnya membuat animasi menggunakan prinsip tweening dengan jalur yang sudah dibuat.
5. Pembuktian
- a) Guru melakukan pengecekan pemahaman peserta didik membuat animasi dengan prinsip tweening dengan berkeliling.
  - b) Guru mengidentifikasi peserta didik yang sudah mendapatkan nilai proses selama pembelajaran dan yang belum terlibat aktif selama pembelajaran khususnya KD 3.3 dan 4.3.
  - c) Guru menayangkan modul yang sudah disiapkan untuk memberikan penguatan.
  - d) Guru memastikan peserta didik memahami KD yang telah disampaikan dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik secara acak.
6. Kesimpulan
- a) Pembuatan animasi dengan prinsip tweening tentunya lebih mudah dan lebih halus (smoth) pergerakan obyeknya dibandingkan dengan pergerakan obyek dengan prinsip frame by frame.
  - b) Guru dan peserta didik menyimpulkan bahwa pembuatan animasi dengan prinsip tweening bisa bekerja lebih dari satu objek.

#### KEGIATAN PENUTUP (10 menit)

**Kesimpulan:** Guru memberi kesempatan peserta didik untuk mengungkapkan kesimpulan pembelajaran animasi dengan prinsip tweening yang telah dilakukan.

**Refleksi:** Guru meminta peserta didik mengemukakan kesulitan dan yang telah dipahami terkait KD yang telah disampaikan

**Penutup:** Guru menginformasikan untuk membaca materi minggu depan dan mengakhiri pembelajaran dengan memberikan salam penutup (literasi).

### **E. Penilaian Hasil Pembelajaran**

- Penilaian Sikap : Menggunakan lembar obeservasi dan jurnal
- Penilaian Pengetahuan : Tes lisan (Ppt), penugasan project
- Penilaian Keterampilan : Penilaian Proses (Praktik/Project/Portopolio).

Mengetahui,  
Kepala SMKN-2 Nanga Bulik

Lamandau, Januari 2022

Guru Mata Pelajaran

Isdwijo Utomo, S.Pd  
NIP. 197010121994011004

Trisno Utomo, S.Si  
NIP. 198107302010011011