



YAYASAN AZ-ZAHRA
SMK BINA BANGSA KERSANA



Program Keahlian : Teknik Otomotif (Teknik Kendaraan Ringan), Teknik Komputer dan Teknik Informatika (Multimedia), Akuntansi dan Keuangan Lembaga

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK BINA BANGSA KERSANA
Mata Pelajaran : TEKNIK ANIMASI 2D DAN 3D
Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Komp. Keahlian : MULTIMEDIA
Kelas/Semester : XI / 1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 2 X 45 MENIT (1x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

KI 1	:	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI 2	:	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3	:	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja <i>Multimedia</i> 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 <i>Multimedia</i> . 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 dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menerapkan teknik Pembuatan gambar Obyek sederhana Menggunakan aplikasi	3.2.1 Menjelaskan jenis-jenis obyek 3.2.2 Menentukan proses Pembuatan obyek

<p>4.2 Membuat gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D</p>	<p>4.2.1 Mengoperasikan aplikasi obyek sederhana 4.2.2 Membuat gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D</p>
---	---

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, model pembelajaran Blended Learning, metode pembelajaran Diskusi, Tanya Jawab dan menggunakan daring, siswa secara mandiri mampu :

1. Menjelaskan jenis-jenis obyek **dengan baik dan benar**
2. Menentukan proses pembuatan obyek **dengan baik dan benar**
3. Mengoperasikan aplikasi obyek sederhana **dengan baik dan benar**
4. Membuat gambar obyek Sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D dengan **benar dan percaya diri**

D. Materi Pembelajaran

- Jenis-jenis obyek animasi 2D
- Proses pembuatan obyek animasi 2D

E. Pendekatan, Metode, Model

- Pendekatan : Saintifik
- Model : Blended Learning Full Daring
- Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan dan Daring

F. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Kegiatan	Waktu
<p>Pendahuluan Tatap muka Daring Asinkron dan Sinkron.</p>	<p>Orientasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa Peserta didik melalui grup Whatsapp dan mengecek apakah Peserta didik sudah siap untuk melaksanakan pembelajaran. <i>(Kedisiplinan)</i> 2. Guru membagikan absensi di halaman Edmodo kepada siswa untuk di isi terlebih dahulu sebelum masuk Google Meet <i>(Creative)</i> 3. Guru membagikan link Google Meet di halaman Edmodo kepada siswa untuk di akses <i>(Creative)</i> 4. Guru Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan berdoa, menanyakan keadaan siswa. <i>(Kedisiplinan dan Religius)</i> <p>Motivasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Apersepsi, dengan menanyakan dan mengaitkan materi sebelumnya: Prinsip-prinsip dasar animasi 6. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, yaitu jenis-jenis obyek 2D; 7. Menyampaikan tujuan pembelajaran 8. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan; 9. Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan. 	<p>5 Menit</p>

<p>Inti Daring Sinkron (google meet) dan Asinkron (google form, WA).</p>	<p>Penentuan Pertanyaan Mendasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya, ada yang tahu berapa jumlah jenis-jenis obyek animasi 2D? 2. Guru bertanya, ada yang tahu seperti apa Proses Pembuatan Obyek Animasi 2D? (Tanya Jawab) 3. Guru membukamateridenganmenggunakan mediapembelajaranberupa Power Point melaluiGoogl Meet. 4. Guru mempersilahkan peserta didik untuk menyimak vidio, gambarpada media pembelajaran Power Point yang disajikan pada google meet. (<i>Menyimak, Creative</i>) 5. Peserta didik membuat catatan tentang video yang belum dipahami untuk ditanyakan padaguru 6. Guru menanyakantentangapa yang merekafahamidari video tersebut. (Tanya Jawab) 7. Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk pedoman dalam Proses Pembuatan Obyek Sederhana Animasi 2Dmenggunakan aplikasi FlippaClip 8. Peserta didik mengomunikasikantentangcara MembuatgambarobyekSederhanaanimasi 2Dmenggunakan aplikasiAndroid FlippaClip <p>Desain Perencanaan Proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempraktekkan cara MembuatgambarobyekSederhanaanimasi 2Dmenggunakan aplikasiAndroid FlippaClip 2. Guru membagikan lembar kerja jobsheet / langkah-langkah membuat obyek sederhana Animasi 2Dmenggunakan aplikasi Android Flippa Clip <p>Menyusun Jadwal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memahami penjelasan cara MembuatgambarobyekSederhanamenggunakan aplikasianimasi 2D Android FlippaClip. 2. Peserta didik mendengarkan penjelasan atau informasi dari guru. 3. Guru mempersilahkan murid untuk keluar meet 4. Murid mulai mengerjakan proyek pembuatan obyek sederhana animasi 2D Android FlippaClip 5. Guru Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek denganWA 6. Peserta didik mengirimkan hasil proyek pembuatan obyek sederhana Animasi 2D Android FlippaClip menggunakan aplikasi FlippaClip melalui WA group <p>Menguji Hasil dan Mengevaluasi Pengalaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengamati hasil yang telah dibuat oleh peserta didik 2. Guru mempersilahkan kembali peserta didik untuk masuk kembali ke webmeet. 3. Guru menguji peserta didik dalam menyimpulkan, menilai, dan membandingkan cara membuatgambarobyekSederhanamenggunakan aplikasianimasi 2D Android FlippaClip 4. Peserta didik mengamati penjelasan guru jika ada salah dalam menilai, dan membandingkan cara MembuatgambarobyekSederhana2Dmenggunakan aplikasiAndroid FlippaClip 5. Guru mengevaluasi peserta didik dalam dalam 	<p>15Menit</p> <p>10Menit</p> <p>40Menit</p> <p>10 Menit</p>
--	---	--

	menyimpulkan, menilai, dan membandingkan cara Membuat gambar obyek Sederhana animasi 2D menggunakan aplikasi Android Flippa Clip	
Penutup Daring Sinkron google meet.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara bersama-sama peserta didik diminta untuk menyimpulkan tentang cara Membuat gambar obyek Sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D 2. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya Animasi Tweening. 4. Guru menyuruh salah satu peserta didik untuk memimpin doapenutup 5. Mengucapkan salam 	10 Menit
Pembelajaran Mandiri Daring Asinkron (Edmodo)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran dilanjutkan pada LMS Edmodo dan e-Modul 2. Guru mempersilahkan peserta didik untuk mendownload materi/modul pembelajaran. 3. Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan LKPD yang telah di bagikan di halaman Edmodo. (<i>Kedisiplinan, Creative dan Critical thinking</i>) 4. Guru memantau dan membimbing jalannya kegiatan siswa di halaman LMS Edmodo. 	30 Menit

G. Alat/Bahandan Media Pembelajaran

1. Media
 - Internet
 - Edmodo
 - Vidio
 - Google Meet
 - Whatsapp
 - Media Ajar PPT
2. Alat/Bahan
 - Laptop / PC
 - Hp Android
 - Lembar Kerja
 - File Dokumen Materi

H. Sumber Belajar

- Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D Kelas XI, Andi, Revisi Tahun 2017
- Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D Kelas XI, Erlangga, Revisi Tahun 2018
- Buku Kitab 3D Studio Max untuk Pemula, PT Elex Media Komputerindo, Tahun 2016
- Buku paket digital Animasi 2D Kelas XI, Kemendikbud.
- https://www.youtube.com/watch?v=H-00_001Rmc&t=163s
- <https://loop.co.id/articles/cara-membuat-animasi-flipclip/full>
- https://www.youtube.com/watch?v=iwqT_VH3cJo&feature=youtu.be
- <https://www.youtube.com/watch?v=zE1IONjlsG8>
- https://www.youtube.com/watch?v=YeG_yVjXhS0&t=148s
- https://www.youtube.com/watch?v=NgLLhsf_Cr8
- <https://www.youtube.com/watch?v=KAGnk7ow4oQ>

I. Instrumen dan Teknik Penilaian Pembelajaran Terlampir

J. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- Pembelajaran remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal yaitu sebesar 75. Remedial dapat diberikan kepada siswa yang masih mendapat nilai di bawah KKM.
- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai atau melampaui ketuntasan belajar.

Kepala Sekolah

Drs. H. Taryono, M.Pd

Kersana, 13 November 2020

Guru Mapel TA23D

Caspudin, S.Pd

Analisis dan penerapan unsur-unsur pembelajaran inovatif dalam RPP pembuatan gambar obyek Sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D .

Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang lebih bersifat student centered. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (self-directed) dan dimediasi oleh teman sebaya (peer mediated instruction). Pembelajaran inovatif mendasarkan diri pada paradigma konstruktivistik. Pembelajaran inovatif biasanya berlandaskan paradigma konstruktivistik membantu siswa untuk menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru.

Dalam RPP di atas penerapan unsur inovatif dalam dilakukan dengan cara :

1. Sebelum pembelajaran, siswa ditugaskan untuk mencari informasi, guru membantu dengan membagikan link berikut :
 - https://www.youtube.com/watch?v=H-00_O01Rmc&t=163s
 - <https://loop.co.id/articles/cara-membuat-animasi-flipaclip/full>
 - https://www.youtube.com/watch?v=iwqT_VH3cJo&feature=youtu.be
 - <https://www.youtube.com/watch?v=zE1IONjlsG8>
 - https://www.youtube.com/watch?v=YeG_yVjXhS0&t=148s
 - https://www.youtube.com/watch?v=NgLLhsf_Cr8
 - <https://www.youtube.com/watch?v=KAGnk7ow4oQ>
2. Guru mengolah informasi dan membuat media pembelajaran.
3. Pembelajaran dilakukan dengan full daring online melalui webmeet, WA, Edmodo dan google form
4. Pemberian tugas Pengetahuan berupa pilihan ganda dan tugas Keterampilan berupa proyek.

NO	TUGAS PROYEK	SKOR MAK
1	Buatlah sebuah Gambar Obyek Sederhana Animasi 2D menggunakan Aplikasi Android Flipaclip	100











LKPD


A. KETERAMPILAN / PRAKTIK

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
PEMBUATAN OBYEK SEDERHANA ANIMASI 2D
“ PANTULAN BOLA”**

Nama :
Kelas :
Jenis Kelamin :

Berilah tanda ceklist (v) secara urut, pada no yang telah selesai di kerjakan!

NO	URAIAN KEGIATAN KEGIATAN	YA	TIDAK
1	Memiliki Perangkat / HP Android		
2	Mendownload Aplikasi FlipaClip 2D		
3	Menginstal Aplikasi FlipaClip 2D		
4	Membuka Aplikasi FlipaClip 2D		
5	Membuka Proyek Baru dengan klik ikon +		
6	Membuat Nama Proyek		
7	Memilih Background		
8	Memilih ukuran kanvas / canvas size		
9	Memilih frames per second / fps		
10	Memulai dengan klik Create Project		
11	Menambah Layer Baru dengan klik bagian ikon pojok kanan bawah  lalu klik +		
12	Memilih / mengaktifkan Layer 2 untuk menggambar		
13	Mengaktifkan Pen tools.		
14	Mengaktifkan Ikon Penggaris  dan memilih Penggaris Lingkaran 		
15	Meletakkan Lingkaran penggaris dengan menggeser ke bagian atas.		
16	Menyesuaikan ukuran penggaris lingkaran dengan ukuran background.		
17	Membuat bola pada penggaris lingkaran dengan pen tools.		
18	Memberi warna bola dengan paint bucket 		
19	Mengaktifkan Lasso tool  lalu seleksi obyek tersebut		
20	Copy obyek tersebut dengan klik ikon  pada bagian atas		
21	Tambahkan Frame baru dengan klik ikon +  pada bagian bawah		
22	Paste pada Frame baru tersebut dengan klik ikon 		
23	Geser sedikit demi sedikit obyek tersebut ke bagian BAWAH		
24	Mengulang langkah pada no 21 sd no 23, secara terus menerus sampai obyek bola berada di bagian paling BAWAH .		
25	Pada bagian paling bawah obyek bola di lonjongkan (menambahkan prinsip dasar animasi)		
26	Tambahkan Frame baru dengan klik ikon +  pada bagian bawah		
27	Paste pada Frame baru tersebut dengan klik ikon 		
28	Geser sedikit demi sedikit obyek tersebut ke bagian ATAS		
29	Mengulang langkah pada no 21 sd no 23, secara terus menerus sampai obyek berada di bagian ATAS .		

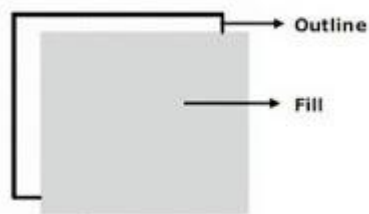
30	Setelah selesai tes animasi tersebut dengan klik ikon ▶		
31	Klik ikon titik 3 di bagian pojok kanan atas		
32	Pilih Make Movie  Make movie / Buat Film, tunggu sampai proses selesai.		
33	Bagikan, Pilih lainnya di bagian paling bawah, pilih WA dan bagikan di WA group kelas.		

B. PENGETAHUAN

Pilihan Ganda

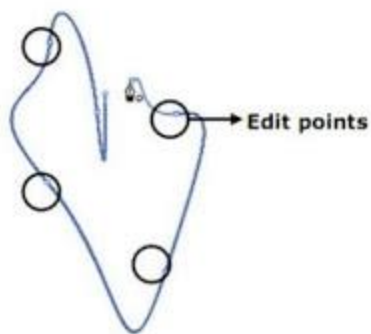
Pilihlah pada salah satu jawaban yang benar!

- Perhatikan baik-baik gambar berikut ini!



Bagian Terluar dari Objek Tersebut, adalah

- Fill
 - Outline**
 - Coulour
 - A dan B Benar
 - A dan B Salah
- Perhatikan baik-baik gambar berikut ini!



Gambar tersebut di buat dengan edit point menggunakan

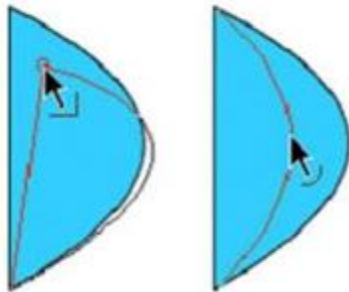
- Selection Tool
- Brushes Tool**

C. Pen Tool

D. Paint bucket

E. Pencil Tool

3. Perhatikan baik-baik gambar berikut ini!



Gambar obyek tersebut sedang di edi dengan menggunakan

A. Selection Tool

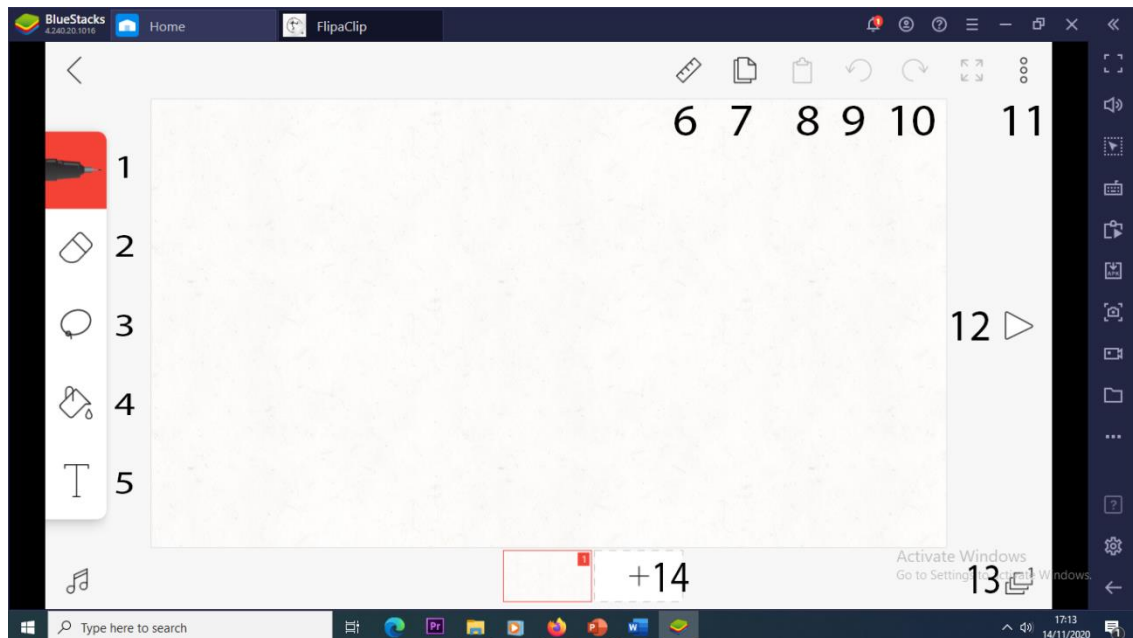
B. Brushes Tool

C. Pen Tool

D. Paint bucket

E. Pencil Tool

4. Perhatikan gambar berikut ini



Fungsi dari tool nomer 1 pada gambar tersebut adalah untuk....

A. Copy Obyek

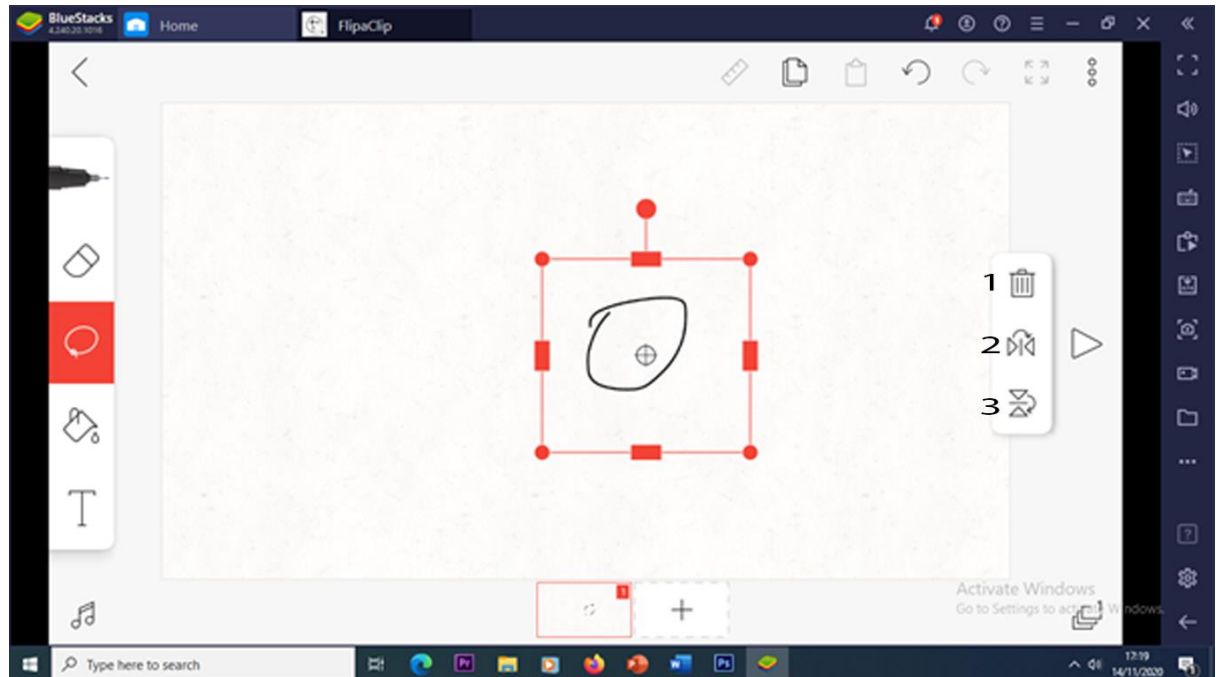
B. Menghapus Obyek

C. Menggambar Obyek

- D. Menyeleksi Obyek
 - E. Membuat Teks
5. Ikon yang berfungsi untuk menghapus obyek pada gambar soal No.4 di atas, ditunjukkan dengan ikon No....
- A. 1
 - B. 2**
 - C. 3
 - D. 4
 - E. 5
6. Jika kita akan membuat garis lurus, lingkaran atau kotak pada Aplikasi FlipaClip seperti pada gambar Soal No. 4 diatas, maka kita harus terlebih dahulu meng aktifan ikon pada No.....
- A. 3
 - B. 4
 - C. 5
 - D. 6**
 - E. 7
7. Pada Aplikasi FlipaClip, kondisi default FPS adalah ...
- A. 24
 - B. 20
 - C. 16
 - D. 14
 - E. 12**
8. Jika kita mau menamahkan frame baru pada Aplikasi FlipaClip seperti pada gambar Soal No. 4 diatas, maka kita harus menekan ikon pada No.....
- A. 14**
 - B. 13
 - C. 12
 - D. 11
 - E. 10
9. Jika kita mau menambahkan layer baru pada Aplikasi FlipaClip seperti pada gambar Soal No. 4 diatas, maka kita harus menekan ikon pada No....
- A. 14
 - B. 13**

- C. 12
- D. 11
- E. 10

10. Perhatikan gambar berikut ini



Setelah obyek di seleksi dengan lasso tool maka kita bisa melakukan 3 hal seperti pada gambar tersebut di atas. Secara urut fungsi dari ikon no 1, 2 dan 3 adalah....

- A. Membalik Obyek Secara Horisontal, Menghapus, Membalik Obyek Secara Vertikal
- B. Membalik Obyek Secara Vertikal, Membalik Obyek Secara Horisontal, Menghapus
- C. Membalik Obyek Secara Vertikal, Menghapus, Membalik Obyek Secara Horisontal
- D. Menghapus, Membalik Obyek Secara Vertikal, Membalik Obyek Secara Horisontal
- E. Menghapus, Membalik Obyek Secara Horisontal, Membalik Obyek Secara Vertikal**

INSTRUMEN DAN TEKNIK PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
• Penilaian Sikap : observasi	Lembar Jurnal
• Penilaian Pengetahuan : tes tulis	Pilihan Ganda pada Kelas Edmodo
• Penilaian Keterampilan : tes kinerja	Lembar Kinerja (proses)

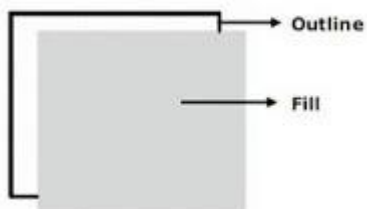
2. Instrumen Penilaian

a) Instrumen Penilaian Sikap :

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1				
2				
3				
4				

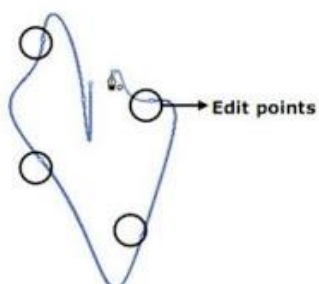
b) Pengetahuan : *Soal Pilihan Ganda*

1. Perhatikan baik-baik gambar berikut ini!



Bagian Terluar dari Objek Tersebut, adalah

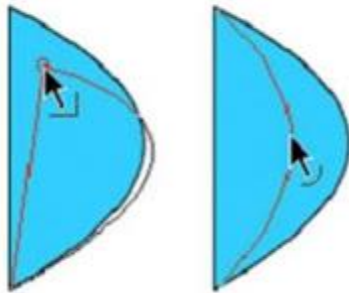
- A. Fill
 - B. Outline**
 - C. Colour
 - D. A dan B Benar
 - E. A dan B Salah
2. Perhatikan baik-baik gambar berikut ini!



Gambar tersebut di buat dengan edit point menggunakan

- A. Selection Tool
- B. Brushes Tool
- C. Pen Tool**
- D. Paint bucket
- E. Pencil Tool

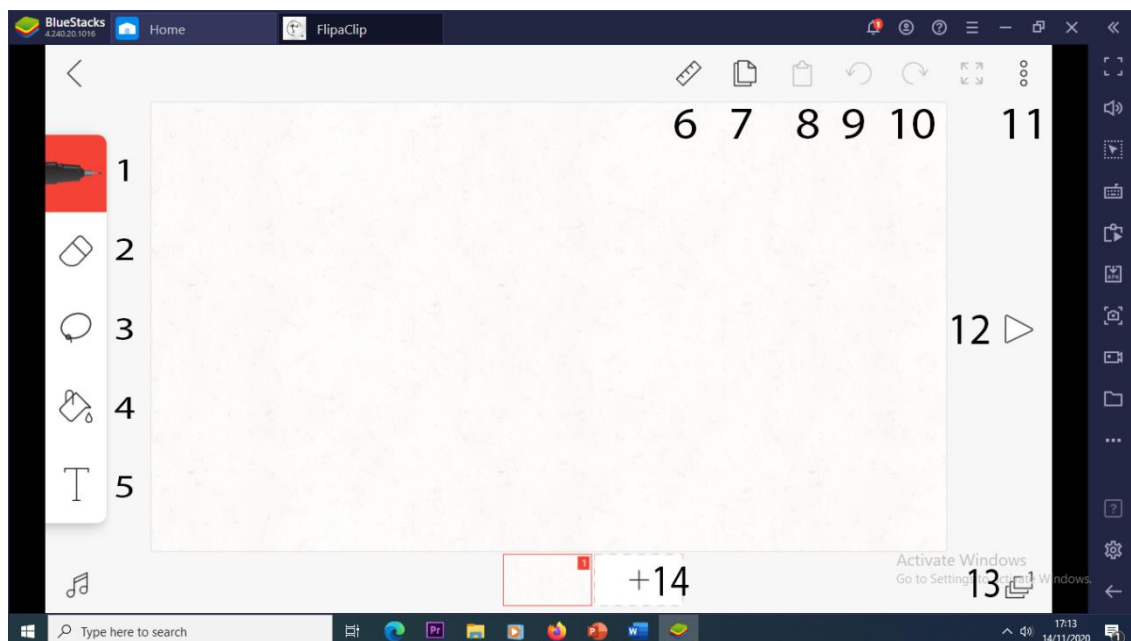
3. Perhatikan baik-baik gambar berikut ini!



Gambar obyek tersebut sedang di edi dengan menggunakan

- A. Selection Tool**
- B. Brushes Tool
- C. Pen Tool
- D. Paint bucket
- E. Pencil Tool

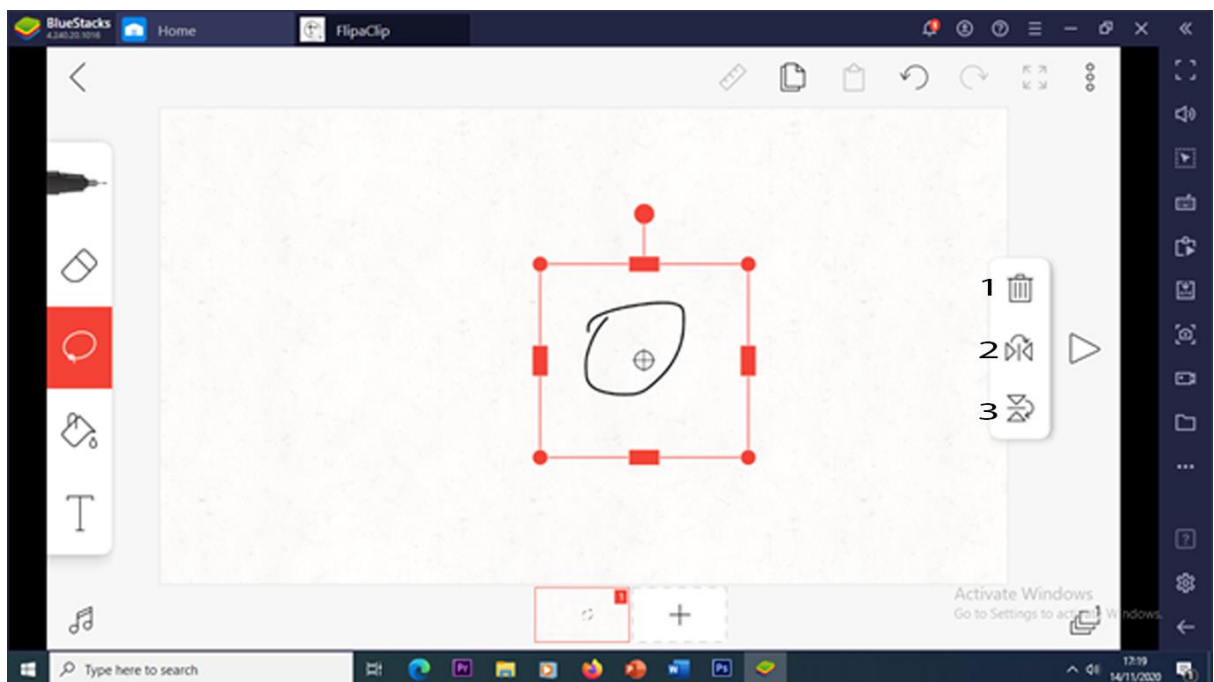
4. Perhatikan gambar berikut ini



Fungsi dari tool nomer 1 pada gambar tersebut adalah untuk....

- A. Copy Obyek
 - B. Menghapus Obyek
 - C. Menggambar Obyek**
 - D. Menyeleki Obyek
 - E. Membuat Teks
5. Ikon yang berfungsi untuk menghapus obyek pada gambar soal No.2 di atas, ditunjukkan dengan ikon No....
- A. 1
 - B. 2**
 - C. 3
 - D. 4
 - E. 5
6. Jika kita akan membuat garis lurus, lingkaran atau kotak pada Aplikasi FlipaClip seperti pada gambar Soal No. 2 diatas, maka kita harus terlebih dahulu mengaktifkan ikon pada No.....
- A. 3
 - B. 4
 - C. 5
 - D. 6**
 - E. 7
7. Pada Aplikasi FlipaClip, kondisi default FPS adalah ...
- A. 24
 - B. 20
 - C. 16
 - D. 14
 - E. 12**
8. Jika kita mau menamahkan frame baru pada Aplikasi FlipaClip seperti pada gambar Soal No. 2 diatas, maka kita harus menekan ikon pada No.....
- A. 14**
 - B. 13
 - C. 12
 - D. 11
 - E. 10

9. Jika kita mau menamahkan layer baru pada Aplikasi FlipaClip seperti pada gambar Soal No. 2 diatas, maka kita harus menekan ikon pada No....
- 14
 - 13**
 - 12
 - 11
 - 10
10. Perhatikan gambar berikut ini



Setelah obyek di seleksi dengan lasso tool maka kita bisa melakukan 3 hal seperti pada gambar tersebut di atas. Secara urut fungsi dari ikon no 1, 2 dan 3 adalah....

- Mebalik Obyek Secara Horisontal, Menghapus, Membalik Obyek Secara Vertikal
- Membalik Obyek Secara Vertikal, Mebalik Obyek Secara Horisontal, Menghapus
- Membalik Obyek Secara Vertikal, Menghapus, Mebalik Obyek Secara Horisontal
- Menghapus, Membalik Obyek Secara Vertikal, Mebalik Obyek Secara Horisontal
- Menghapus, Mebalik Obyek Secara Horisontal, Membalik Obyek Secara Vertikal**

Kunci Jawaban




1.B, 2.C, 3.A, 4.C, 5.B, 6.D, 7.E, 8.A, 9.B, 10.E






Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jml Benar}}{10} \times 100$$

c) Instrumen Penilaian Keterampilan

Petunjuk : Berilah tanda check (v) pada kolom skor

No	Komponen/Sub Komponen	Kompeten				Catatan
		Belum	Ya			
			Cukup	Baik	Sangat Baik	
0	1	2	3			
1	2	3	4	5	6	7
I	Persiapan					
1.1	Memiliki Perangkat / HP Android					
1.2	Mendownload Aplikasi FlipaClip 2D					
1.3	Menginstal Aplikasi FlipaClip 2D					
1.4	Membuka Aplikasi FlipaClip 2D					
1.5	Membuat Proyek Baru dengan klik ikon +					
1.6	Membuat Nama Proyek					
1.7	Memilih Background					
1.8	Memilih ukuran kanvas / canvas size					
1.9	Memilih frames per second / fps					
1.10	Memulai dengan klik Create Project					
	Rerata capaian kompetensi komponen Persiapan					
II	Pelaksanaan					
2.1	Menambah Layer Baru dengan klik bagian ikon pojok kanan bawah lalu klik +					
2.2	Memilih / mengaktifkan Layer 2 untuk menggambar					
2.3	Mengaktifkan Pen tools.					
2.4	Mengaktifkan Ikon Penggaris  dan memilih Penggaris Lingkaran					

No	Komponen/Sub Komponen	Kompeten				Catatan
		Belum	Ya			
			Cukup	Baik	Sangat Baik	
0	1	2	3			
1	2	3	4	5	6	7
2.5	Meletakkan Lingkaran penggaris dengan menggeser ke bagian atas.					
2.6	Menyesuaikan ukuran penggaris lingkaran dengan ukuran background.					
2.7	Membuat bola pada penggaris lingkaran dengan pen tools.					
2.8	Memberi warna bola dengan paint bucket					
2.9	Mengaktifkan Lasso tool lalu seleksi obyek tersebut					
2.10	Copy obyek tersebut dengan klik  ikon pada bagian atas					
2.11	Tambahkan Frame baru dengan klik ikon +  pada bagian bawah					
2.12	Paste pada Frame baru tersebut dengan klik ikon 					
2.13	Geser sedikit demi sedikit obyek tersebut ke bagian BAWAH					
2.14	Mengulang langkah pada no 21 sd no 23, secara terus menerus sampai obyek bola berada di bagian paling BAWAH .					
	Rerata capaian kompetensi komponen Proses					
III	Hasil					
3.1	Setelah selesai tes animasi tersebut dengan klik ikon 					
3.2	Klik ikon titik 3 di bagian pojok kanan atas 					

No	Komponen/Sub Komponen	Kompeten				Catatan
		Belum	Ya			
			Cukup	Baik	Sangat Baik	
0	1	2	3			
1	2	3	4	5	6	7
3.3	Pilih Make Movie  Make movie / Buat Film, tunggu sampai proses selesai.					
3.4	Bagikan, Pilih lainnya di bagian paling bawah, pilih WA dan bagikan di WA group kelas.					
	Rerata capaian kompetensi komponen Hasil					

Rekapitulasi Penilaian Aspek Keterampilan

	Tingkat Pencapaian Kompetensi				
	Keterampilan			Skor	Konversi Nilai
	Persiapan	Pelaksanaan	Hasil		
Nilai rata-rata (pembulatan)					
Bobot	30%	30%	40%		
Nilai Komponen					

Keterangan:

- **Nilai rata-rata** diperoleh dari lembar penilaian (Tidak = 0; Cukup = 1; Baik = 2; Sangat Baik = 3)
- **Skor** diperoleh dari **pembulatan** hasil penjumlahan komponen **Persiapan, Pelaksanaan, dan Hasil**

Konversi Nilai:

Skor Awal	Nilai Konversi	Kesimpulan
0	<61	Tidak Kompeten
1	61-70	Cukup Kompeten
2	71-80	Kompeten
3	81-90	Sangat Kompeten
	91-100	Istimewa

Kesimpulan Akhir: Kurang Kompeten/Cukup Kompeten/Kompeten/Sangat Kompeten/Istimewa*

SMK BINA BANGSA KERSANA

TEKNIK ANIMASI 2D dan 3D

JENIS JENIS OBYEK ANIMASI 2D



PROSES PEMBUATAN OBYEK ANIMASI 2D

Disusun oleh :
Caspudin, S.Pd. TIK



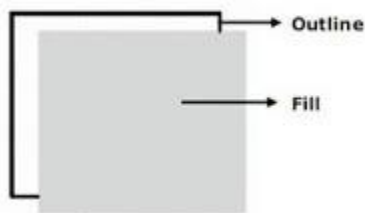
DAFTAR ISI

1. JUDUL	i
2. DAFTAR ISI	ii
3. Jenis – jenis Obyek Pada Aplikasi Animasi 2D	1
A. Stroke dan Fill.....	1
B. Pen tool	1
C. Selection Tool	2
4. Aplikasi 2D FlipaClip untuk Android	2
A. Pengertian Flipaclip	2
B. Tools - Tools Pada Flipaclip	2
C. Langkah-Langkah Membuat Animasi Dengan Flipaclip.....	7
D. Cara Membuat Animasi Pada Flipaclip	10
E. Daftar Pustaka.....	16

1. Jenis-Jenis Objek Pada Aplikasi Animasi 2D

Objek identic dengan suatu tipe data dalam bentuk suara, gambar, maupun teks yang dapat digunakan untuk mengontrol movie. Tool dalam Flash di antaranya adalah Oval Tool Untuk menggambar sebuah lingkaran dan rectangle tool untuk menggambar sebuah bujursangkar atau persegi Panjang.

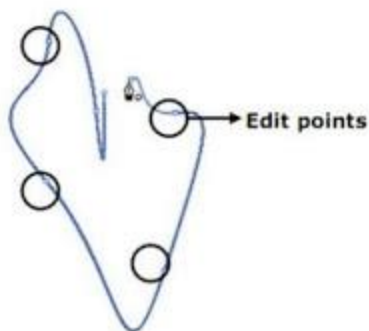
1 Stroke dan Fill



Pada dasarnya terdiri dari Outline/Stroke dan Fill. Jika Outline Stroke Sebagai Bagian Terluar dari Objek tersebut, Maka Fill Sebagai bagian terdalam dari objek yang dapat di isi dengan warna atau gambar.

Kedua objek tool tersebut (oval tool & rectangle tool) terdiri dari dua bagian yaitu: Outline atau Stroke dan fill. Outline atau Stroke merupakan bagian terluar dari objek tersebut, sedangkan fill merupakan bagian terdalam dari objek tersebut yang dapat diisi dengan warna atau gambar.

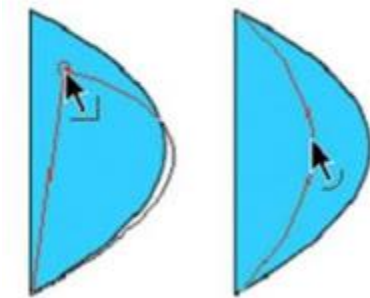
2 Pen tool



Menggambar dengan pen tool banyak digunakan untuk menggambar objek dengan metode edit points. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menentukan posisi dari edit points yang di inginkan

Pen tool biasanya digunakan untuk menggambar objek dengan metode edit points. Untuk menggambar sebuah objek, tinggal menentukan posisi dari edit points yang diinginkan.

3 Selection Tool



Untuk mengubah Bentuk suatu objek dapat menggunakan selection tool dilakukan dengan mengubah suatu objek dengan menggerakkan outline (GarisObjek) dari objek tersebut. Merubah dalam flash 8 sangatlah mudah dan efisien. Untuk mengubah bentuk suatu objek dapat menggunakan selection tool. Dengan selection tool tinggal mengubah suatu objek dengan menggerakkan outline (garisobjek) dari objek tersebut.

2. Aplikasi 2D FlipaClip untuk Android

A. Pengertian Flipaclip

Flipaclip adalah sebuah aplikasi android yang bisa membuat animasi sederhana. FlipaClip membuat anda menghidupkan kembali masa kecil kita dan mengekspresikan kreativitas atau keterampilan profesional dalam cara yang jauh lebih dingin. Kita bisa membuat kartun menggunakan animasi frame-by-frame. Cara kerjanya seperti flipbook tapi lebih mudah dan *amazing* tentunya.



B. Tools - Tools Pada Flipaclip

FlipaClip menawarkan alat intuitif dan merupakan platform yang sempurna untuk ide – ide kreatif kita.

Fitur yang terdapat di aplikasi ini adalah:

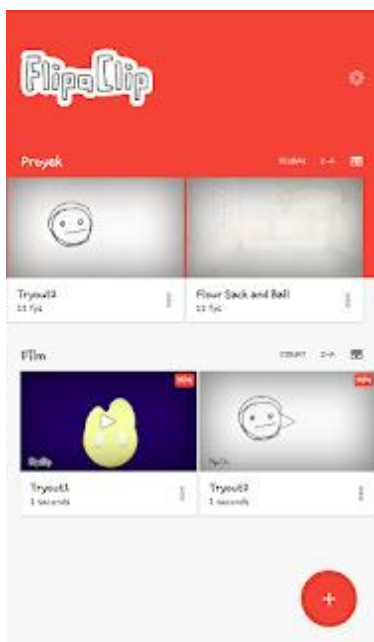
- Onion Layers (Shows before and *after frames as ghost images)
- Drawing Layers
- Animation timeline
- Frames manager
- Drawing tools
- Text tool
- Build animation videos
- Share animation videos through (YouTube, Facebook, Vine, Instagram)
- Pressure sensitive pen support
- Samsung Spen support

Flipaclip merupakan aplikasi untuk membuat animasi dengan mudah di android anda. Aplikasi ini dapat anda download secara **gratis** di google play store dengan ukura sebesar **21 mb** .

Berdasarkan pengalaman saya sendiri, Flipaclip merupakan aplikasi animasi gratis yang terbaik dibanding aplikasi animasi lainnya (saya beri 8,5/10) dan saya sangat merekomendasikan bagi anda yang ingin mencoba untuk belajar menganimasi untuk mendownload aplikasi ini.

Aplikasi ini sangat mudah untuk digunakan, sangat simple dan sederhana dan memiliki banyak fitur juga.

Pada saat anda membuka aplikasi Flipaclip, inilah yang akan nampak terlebih dahulu



Disinilah tempat anda bisa melihat **simpanan animasi** yang anda buat. Jadi apabila anda sudah membuat sebuah proyek animasi, semua histori proyek anda akan tersimpan di sini. Di gambar tersebut anda bisa lihat ada animasi berjudul "Flour sack and ball" animasi ini adalah animasi pemberian Flipaclip ;) jadi anda bisa melihatnya dan mempelajari cara menggambar gerakannya.

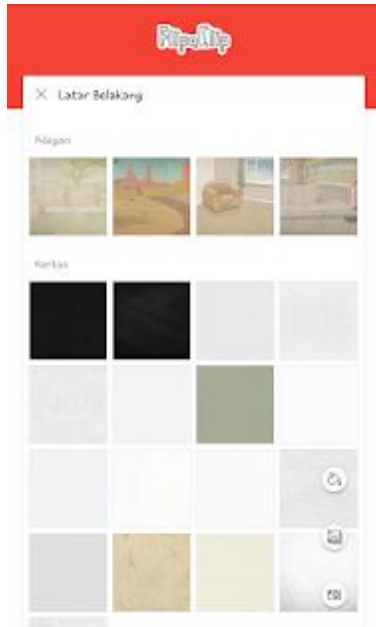
Saatnya memulai animasi anda! Klik tanda panah yang ada di pojok kanan bawah. Setelah itu, akan muncul tampilan berikut



Di sini anda dapat **mengatur dan merubah judul,background,ukuran kanvas dan banyak framesnya**. Untuk frames, di tampilan ini hanya dimaksimalkan 30 frames. Namun tenang aja kok, anda bisa menambah frames sepuasnya di lembar kerja nanti.

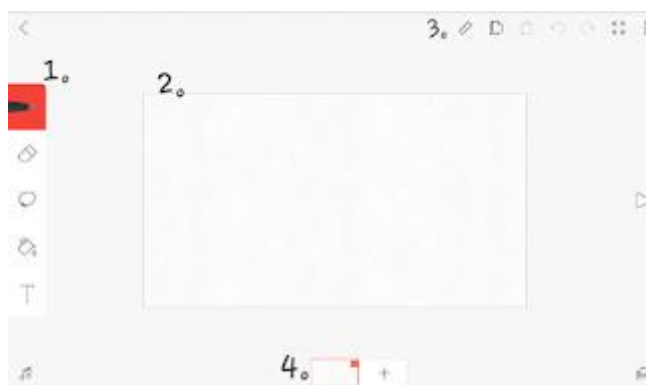


Ini adalah **ukuran kanvas untuk proyek anda**. Jadi apabila anda ingin proyek anda nanti akan dikirim ke youtube, maka pilihlah pilihan youtube untuk mendapat ukuran yang lebih lebar. Ukuran ini disesuaikan dengan media sosial yang akan menjadi tempat untuk mengupload hasil proyekmu nanti.



Di sini bisa anda lihat ada banyak **pilihan background** untuk proyek animasi anda. Ada 31 background yang tersedia dalam 3 macam yaitu ada adegan, kertas, dan warna. Anda juga bisa memilih background dari galeri anda sendiri loh!

Sudah siap? Maka klik **Buat proyek/ create** untuk memulai membuat animasimu!! ^-^



Selamat datang di lembar kerjamu! Di sini anda bisa lihat ada banyak pilihan menu untuk membuat animasi anda. Berikut adalah fungsi fungsi menu berdasarkan nomor :

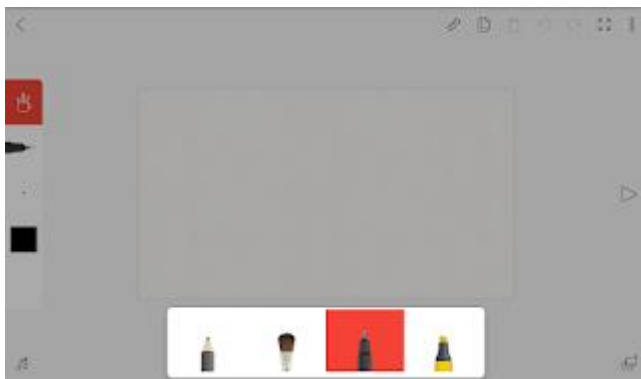
1. Menu ini berisi alat alat untuk menggambar atau menganimasi. Di menu ini terdapat : **Brushes, Eraser, Lasso tool, Paint bucket, Text tool**. Dibawah menu ini terdapat ikon musik untuk menambah audio di animasi anda. Namun apanila ingin menambah

musik anda harus membayar agar dapat mengaksesnya(yang gratis hanya bisa merekam suara sendiri)

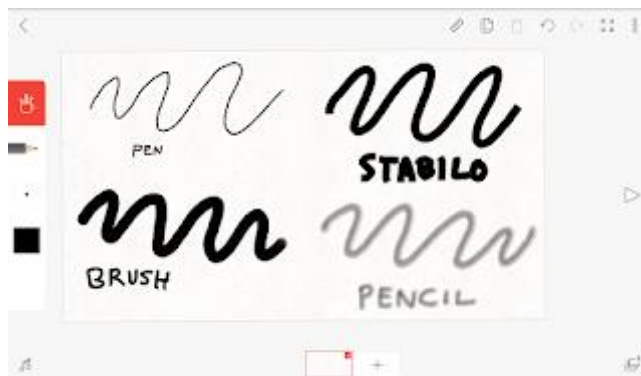
2. Ini adalah lembar kerjamu, tempat anda menggambar dan menganimasi. Dapat diperbesar atau diperkecil dengan cara mencubit layar androidmu.
3. Menu ini berisi alat alat untuk membantu mengatur lembar kerja anda. Di menu ini terdapat : **Ruler, Copy, Paste, Turn, Setting**. Anda bisa mengatur lembar kerja dengan menu ini.
4. Menu ini terdapat tampilan frames animasi. Anda bisa **menambah, menghapus, mengkopi** frames di menu ini.

Sekarang akan saya tujukkan brushes yang dapat anda gunakan.

brushes.



Saat anda klik ikon pertama brushes dua kali, maka akan muncul pilihan pilihan untuk **memilih jenis brush, mengatur ukuran brush, mengatur ketebalan dan warna brush.**

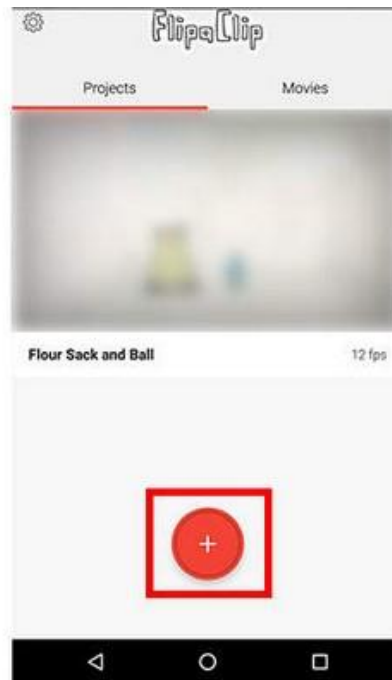


Pada Flipaclip terdapat **4 jenis** brush yang dapat digunakan yaitu :

1. **Pen**: memberi coretan yang menyerupai coretan bolpoin
2. **Stabilo** : memberi coretan tebal yang agak kaku seperti bentuk kotak di akhirnya
3. **Brush** : memberi coretan tebal
4. **Pencil** : memberi coretan pensil

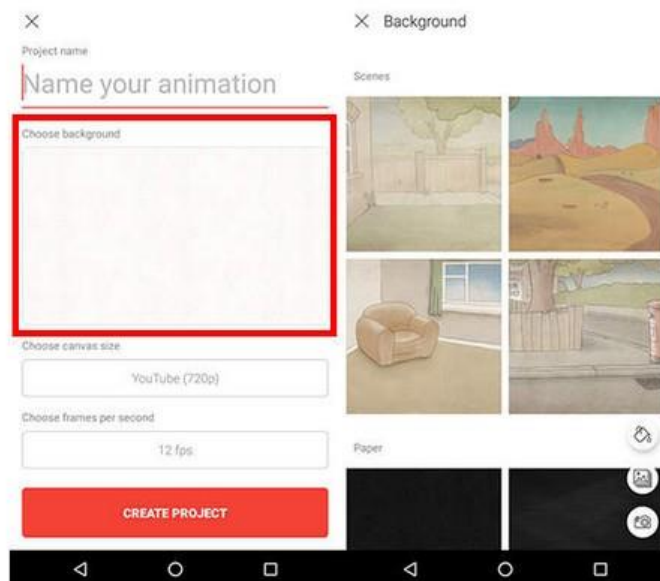
C. Langkah-Langkah Membuat Animasi Dengan Flipaclip

1. Pertama-tama, buka aplikasi FlipaClip lalu klik “New”. Selanjutnya kamu pilih ikon “+” untuk mulai membuat video animasi.



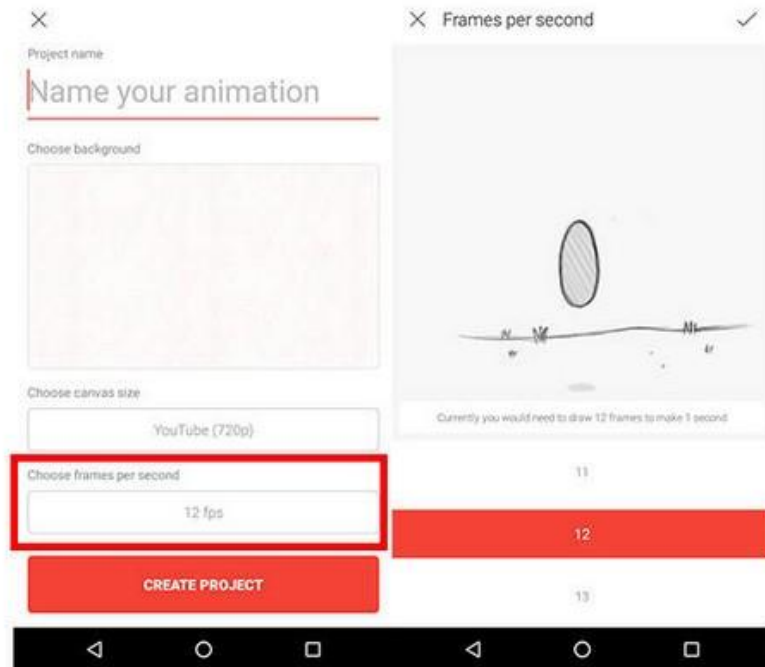
2. Sebelum masuk ke proses kreatif, kamu bakal diminta memberi judul animasi sesuai yang kamu mau. Jangan lupa buat judul yang menarik, ya!

3. Berikutnya, Loopers pilih *background* atau latar tempat yang sudah tersedia. Ada beberapa macam latar latar yang bisa kamu pilih, kamu hanya perlu menyesuaikannya dengan jalan cerita atau sebaliknya.

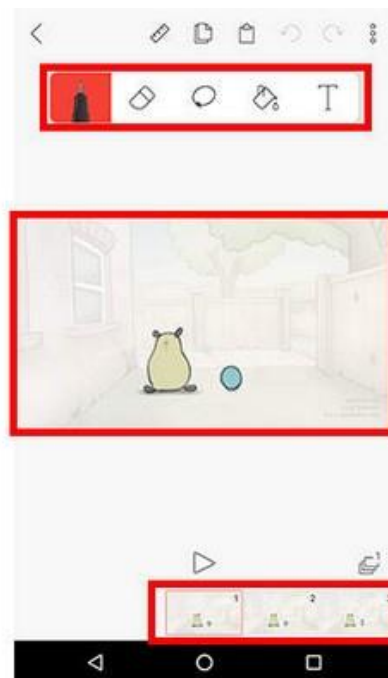


4. *Next*, pilih ukuran *canvas* untuk video animasimu. Ada delapan ukuran video yang tersedia, mulai dari 4x3 hingga resolusi 1080p yang bisa kamu pakai untuk konten YouTube.

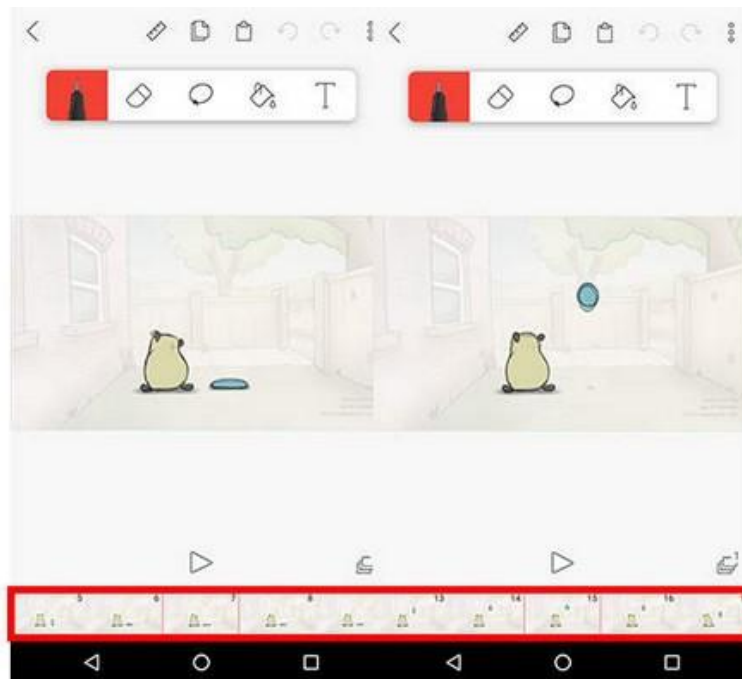
5. Atur *frame per seconds* (FPS) sesuai keinginan agar gambar yang kamu buat nanti bisa bergerak. FPS yang paling umum digunakan yakni kisaran 11 sampai 13. Setelah itu, kamu klik “Create Project”



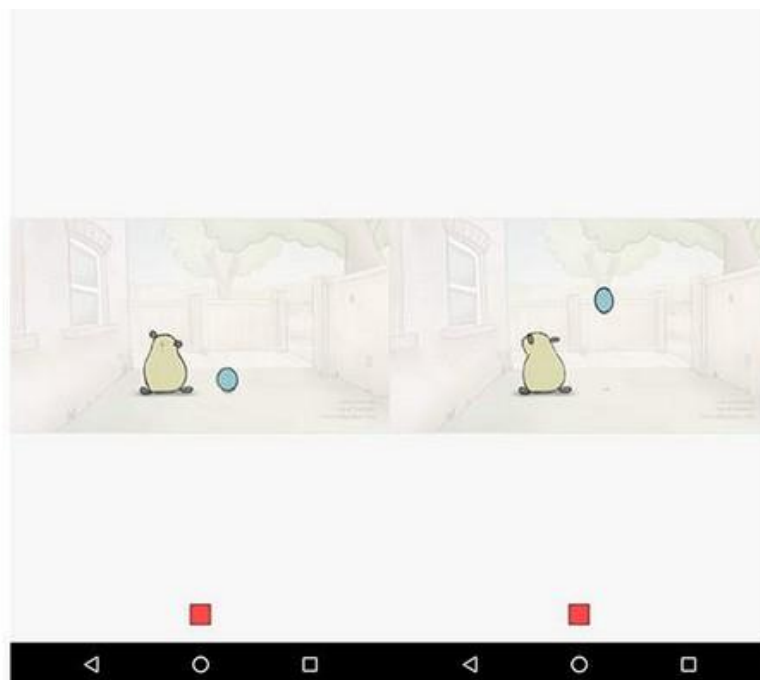
6. Oke, sekarang kita masuk ke tahap pembuatan karakter dan objek yang bakal menentukan daya tarik video animasi. Di bagian atas layar, tertera *tools* (peralatan gambar) yang bisa kamu gunakan untuk mengedit animasi. Di bagian tengah adalah video animasimu, sementara di bagian bawah kamu bisa melihat deretan bingkai adegan animasi. *Nah*, di tiap bingkai kamu harus menggambar supaya tokoh animasi bisa bergerak.



7. Tentukanlah durasi untuk video animasimu. Untuk percobaan pertama, lebih baik kamu membuat animasi dengan durasi beberapa detik saja. Dalam contoh animasi Flipa Clip, kamu bisa melihat bahwa untuk menghasilkan video berdurasi 2 detik, kamu memerlukan 32 bingkai.



8. Setelah membuat dan menyunting video animasimu sendiri, silakan klik “Play” untuk melihat hasilnya. *Voila!* Sekarang kamu punya video animasi FlipaClip yang bisa kamu bagikan di media sosial, Loopers!



Gimana, membuat video animasi di smartphone ternyata nggak sesulit yang kamu bayangkan, bukan? Kalau gitu, boleh dong *share* artikel ini ke teman-temanmu?

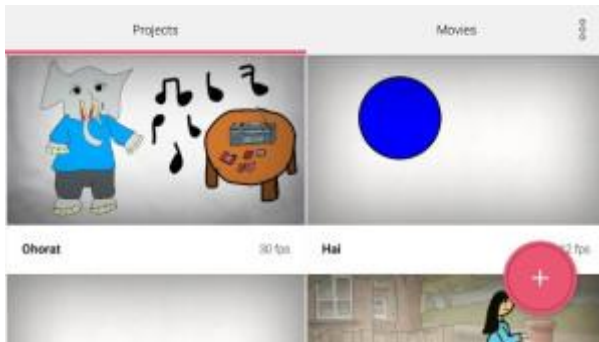
D. Cara Membuat Animasi Pada Flipaclip

Langkah langkah membuat animasi:

1. Buka aplikasi FlipaClip



2. Setelah kita buka aplikasi akan muncul halaman awal, lalu kita klik icon tambah (+) untuk membuat project baru yang akan kita buat.



3. Kemudian kita akan memberikan nama project, memilih background, memilih ukurannya dan memilih kecepatan frame lalu klik create project

✕ Project name
Hoi

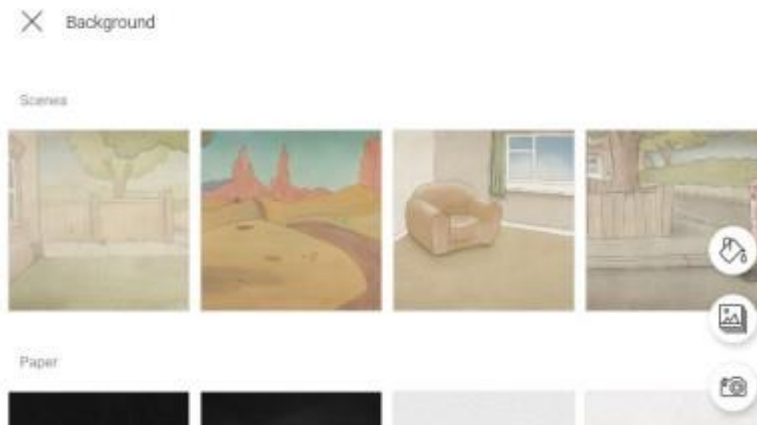
Choose background

Choose canvas size
YouTube (720p)

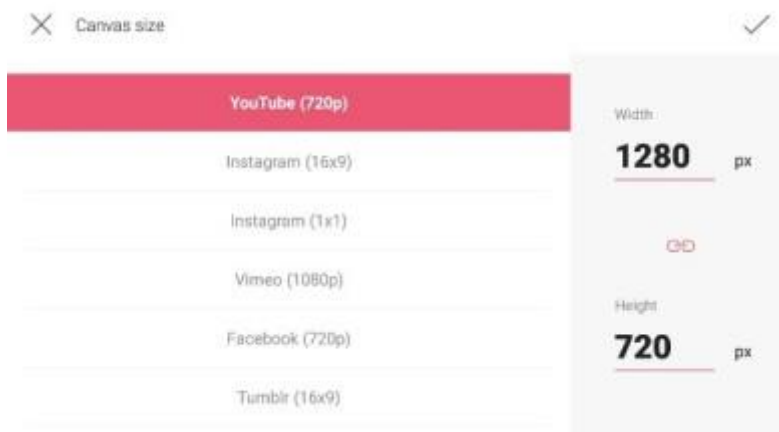
Choose frames per second
12 fps

CREATE PROJECT

- Pilihan background



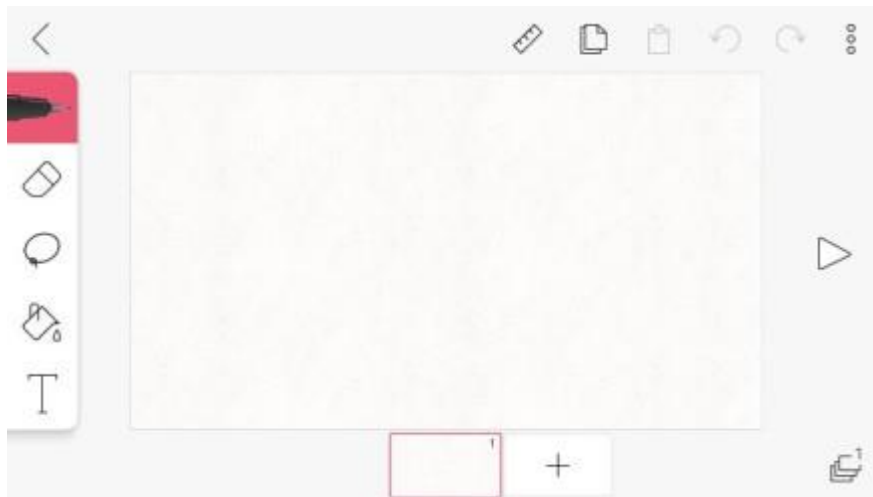
- Pilihan canvas size



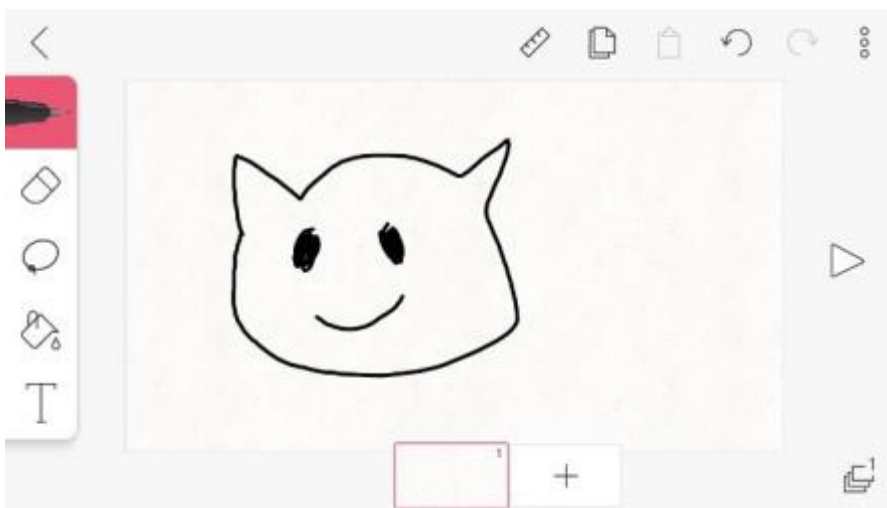
- Pilihan frame per second



4. Tampilan awal project



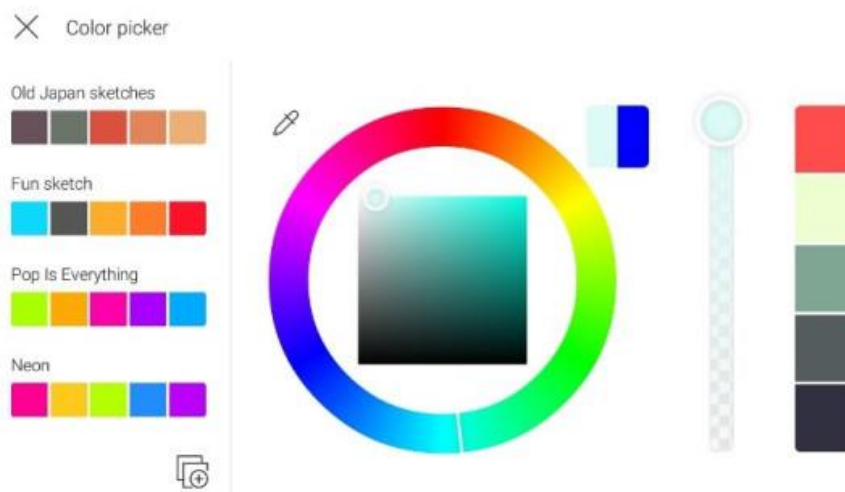
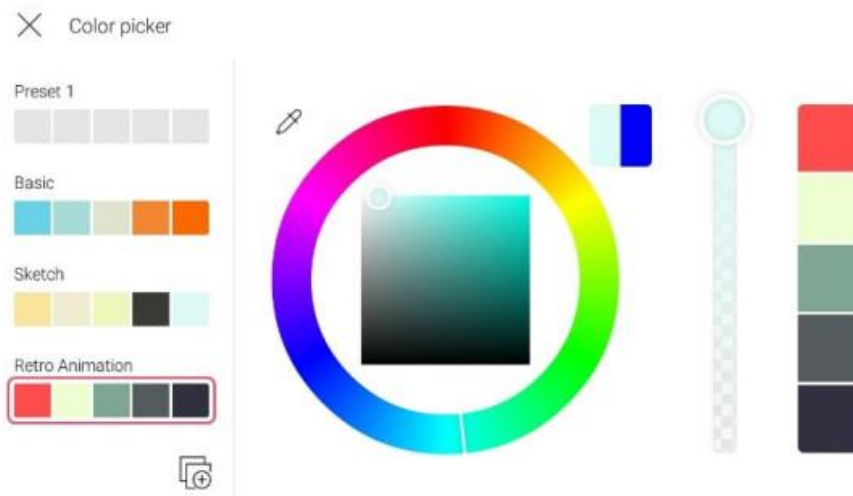
5. Lalu kita gambar animasi sesuai kreativitas kita menggunakan pen tools



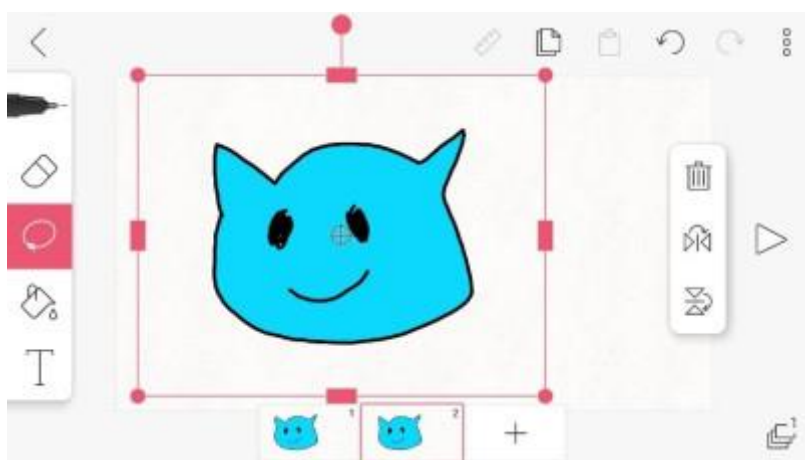
6. Lalu kita beri warna pada gambar kita

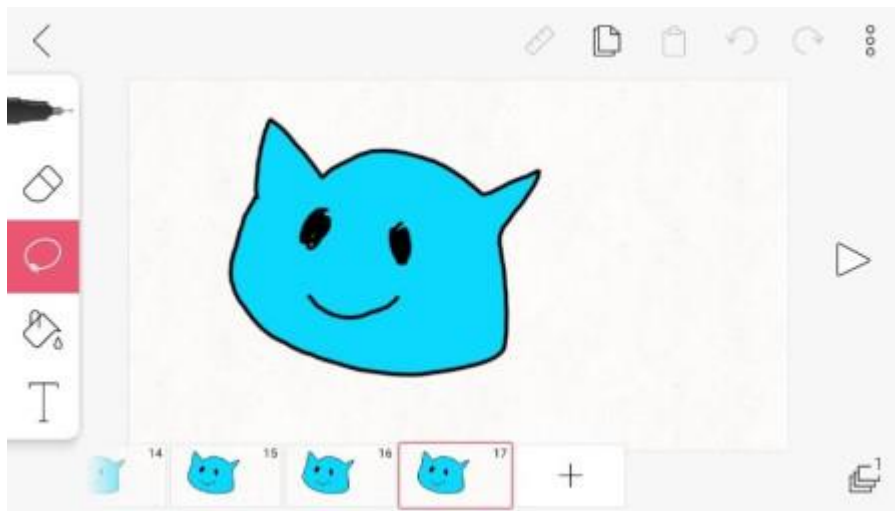


Pilihan warna yang ada



7. Lalu objek yang telah jadi di frame satu kita copy dan paste untuk ke frame ke dua, setelah itu kita geser sedikit objek yang kita buat. Lalukan hingga frame terakhir.

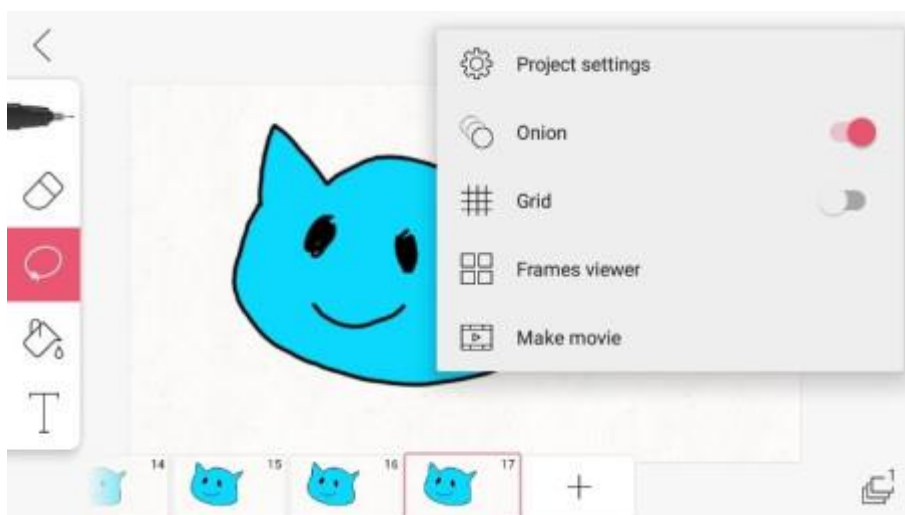




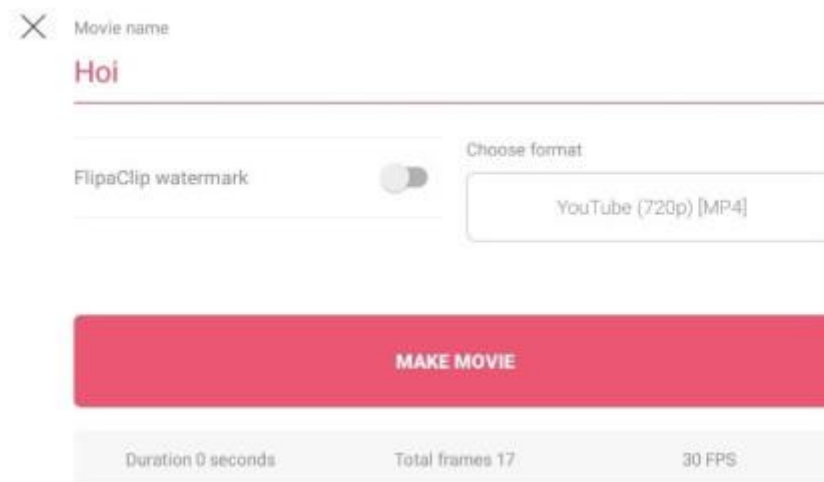
8. Lalu kita coba jalankan project animasi yang kita buat.



9. Jika sudah kita klik icon yang ada di pojok kanan atas, nanti keluar pilihan kita klik make movie



10. Setelah itu kita klik make movie



The screenshot shows a user interface for creating a video. At the top, there is a text input field labeled 'Movie name' with a close icon (X) on the left. The text 'Hoi' is entered in the field. Below the input field, there is a horizontal line. Underneath the line, on the left, is a toggle switch labeled 'FlipaClip watermark' which is currently turned off. To the right of the toggle is a 'Choose format' section with a button labeled 'YouTube (720p) [MP4]'. Below these elements is a large red button with the text 'MAKE MOVIE' in white. At the bottom, there is a light gray bar containing three pieces of information: 'Duration 0 seconds', 'Total frames 17', and '30 FPS'.

Kalian juga bisa menambah pengetahuan dengan cara mengunjungi link yang ada di daftar pustaka ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D Kelas XI, Andi, Revisi Tahun 2017
- Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D Kelas XI, Erlangga, Revisi Tahun 2018
- Buku Kitab 3D Studio Max untuk Pemula, PT Elex Media Komputindo, Tahun 2016
- Buku paket elektronik Animasi 2D Kelas XI, Kemendikbud.
- https://www.youtube.com/watch?v=H-00_O01Rmc&t=163s
- <https://loop.co.id/articles/cara-membuat-animasi-flipclip/full>
- https://www.youtube.com/watch?v=iwqT_VH3cJo&feature=youtu.be
- <https://www.youtube.com/watch?v=zE1lONjlsG8>
- https://www.youtube.com/watch?v=YeG_yVjXhS0&t=148s
- https://www.youtube.com/watch?v=NgLLhsf_Cr8
- <https://www.youtube.com/watch?v=KAGnk7ow4oQ>

TEKNIK ANIMASI 2D

OBJEK



ANIMASI

Jenis Jenis
Objek
2D Animasi

2D

Proses
Pembuatan
Objek Sederhana
dengan FlipaClip





KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menerapkan teknik Pembuatan gambar Obyek sederhana Menggunakan aplikasi	3.2.1 Menjelaskan jenis-jenis obyek 3.2.2 Menentukan proses Pembuatan obyek
4.2 Membuat gambar Obyek sederhana Menggunakan aplikasi animasi 2D	4.2.1 Mengoperasikan aplikasi Obyek sederhana 4.2.2 Membuat gambar obyek Sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D






TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintific, model pembelajaran Blanded Learning, metode pembelajaran diskusi, tanya jawab dengan menggunakan daring, siswa secara mandiri mampu :

1. Menjelaskan jenis-jenisobyek *dengan baik dan benar*
2. Menentukan proses pembuatanobyek *dengan baik dan benar*
3. Mengoperasikan aplikasiobyek sederhana *dengan baik dan benar*
4. Membuat gambarobyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D dengan benar dan percayadiri.





1. Ada Berapa Jenis Jenis Obyek Animasi 2D ?

2. Bagaiman proses membuat Obyek Sederhana Animasi 2D ?





PEMBUATAN OBJEK PADA APLIKASI ANIMASI 2 DIMENSI

KELAS XI MULTIMEDIA



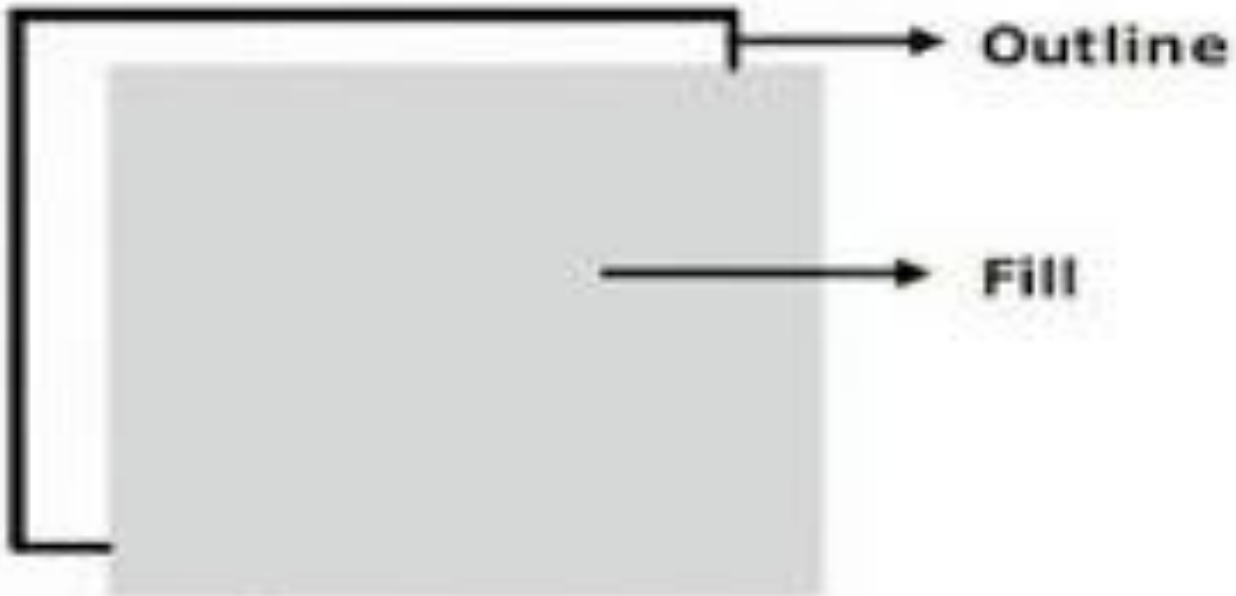
FENDI ALFI FAUZI

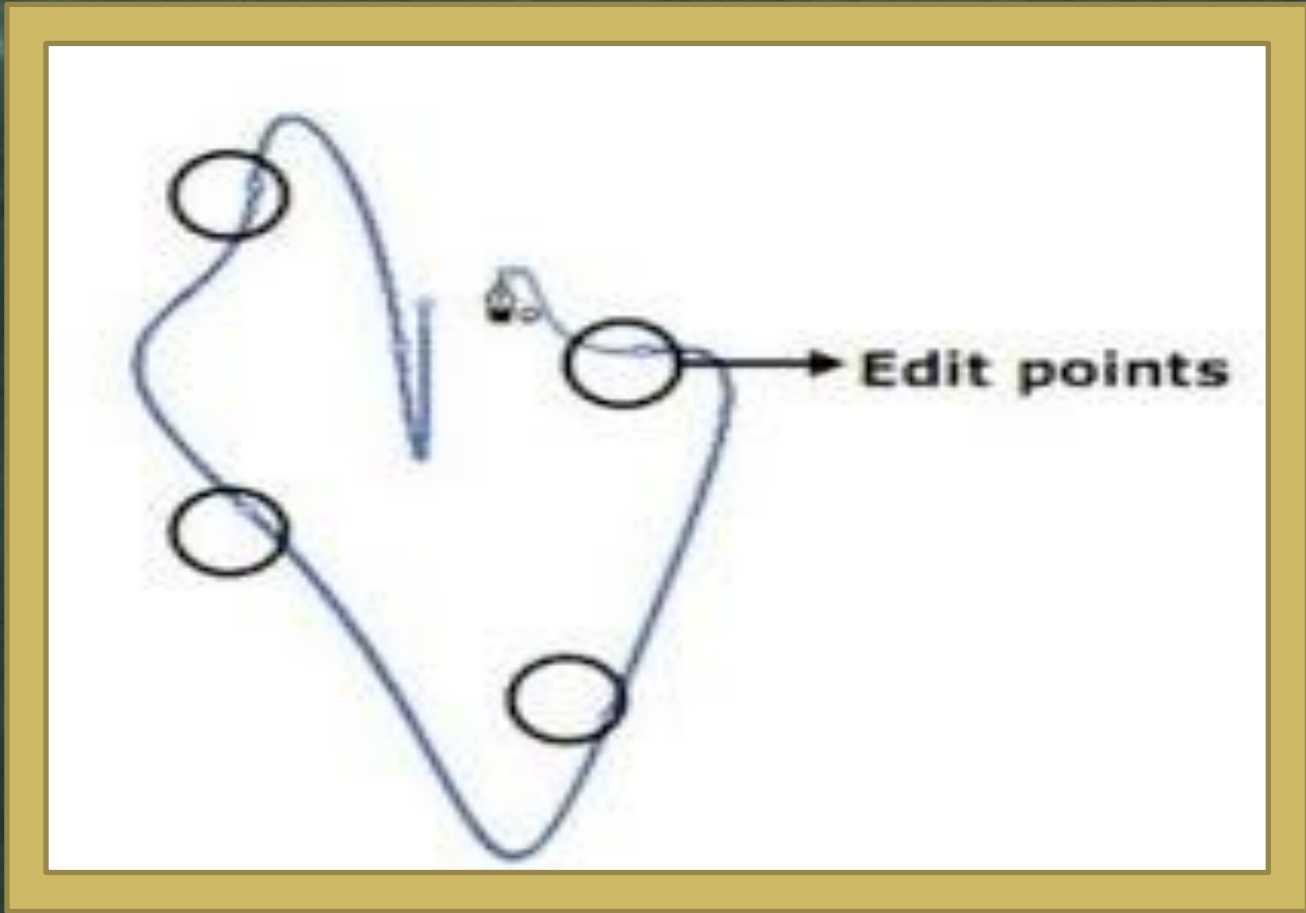


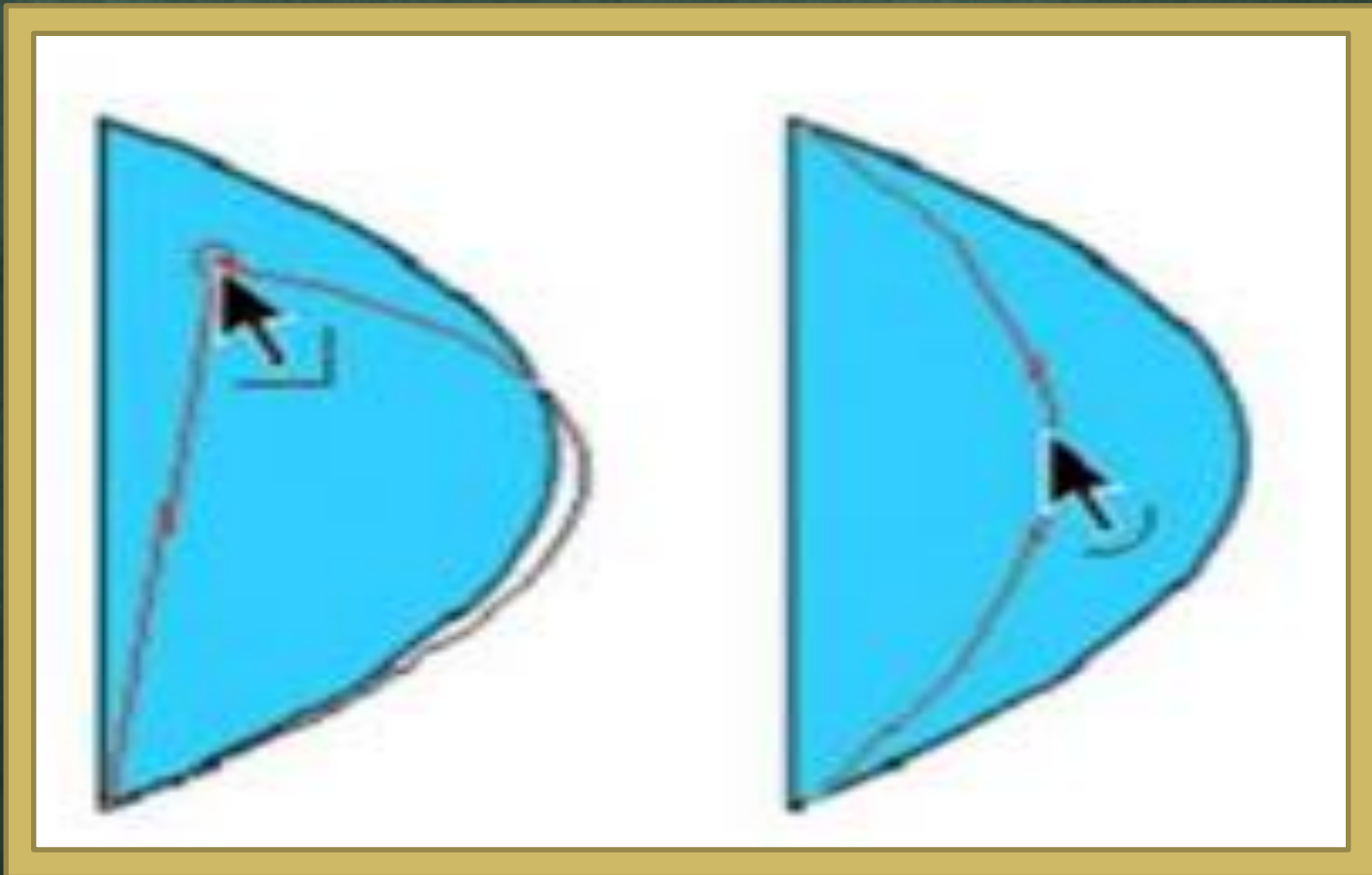
Vidio Obyek Animasi 2D



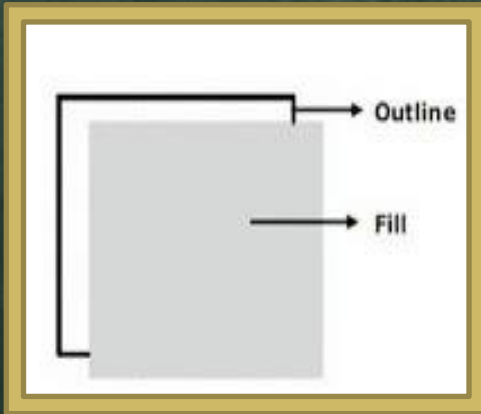
Jenis Objek Animasi 2D apakah Ini?





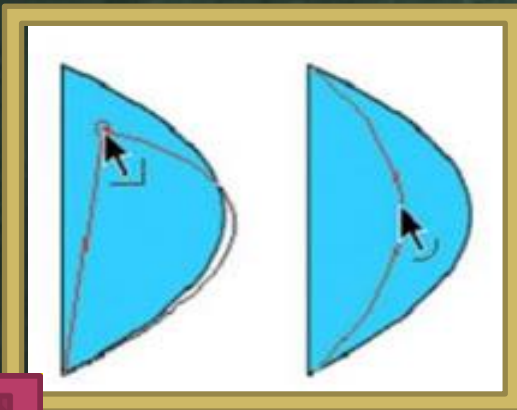
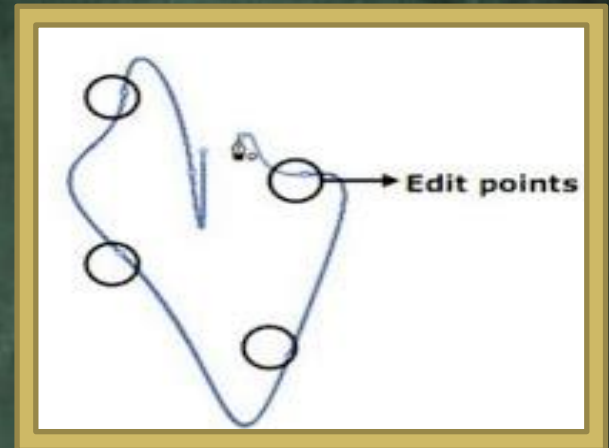


Bagaimana sih proses pembuatan objek animasi sederhana?




1. Stroke dan Fill

2. Pen Tool




3. Selection Tool





**VIDEO PROSES
PEMBUATAN OBYEK
SEDERHANA
DENGAN APLIKASI
FLIPACLIP**



Belajar
Animasi

TUTORIAL DASAR

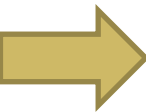
Flipa Clip



UNTUK
PEMULA



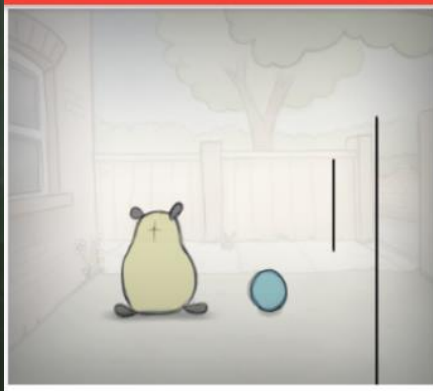
LG





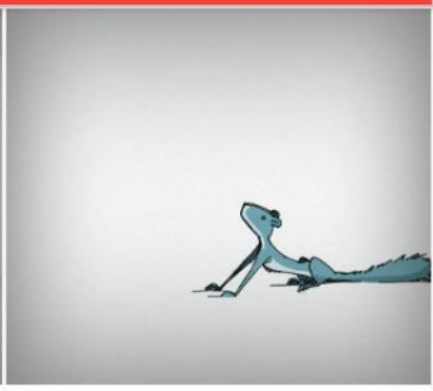
Projects

Movies



Flour Sack and Ball

12 fps



Squirrel

12 fps

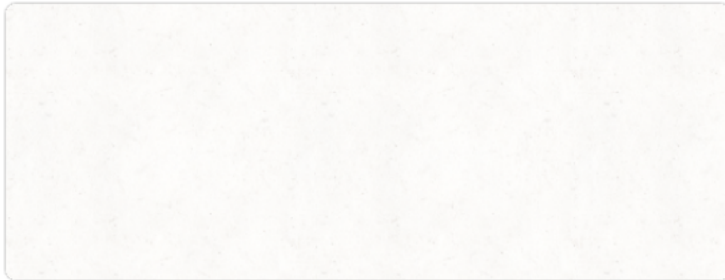




Project name

Name your animation

Choose background



Choose canvas size

YouTube (720p)

Choose frames per second

12 fps

CREATE PROJECT



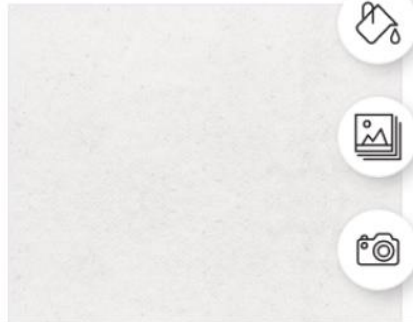
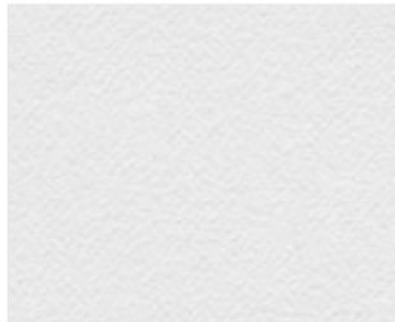
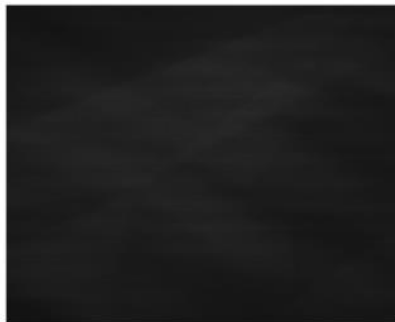


✕ Background

Scenes



Paper





✕ Canvas size



YouTube (1080p)

YouTube (720p)

Instagram (16x9)

Instagram (1x1)

TikTok (1080p)

TikTok (720p)

Vimeo (1080p)

Facebook (720p)

Tumblr (16x9)

Width

1280 px



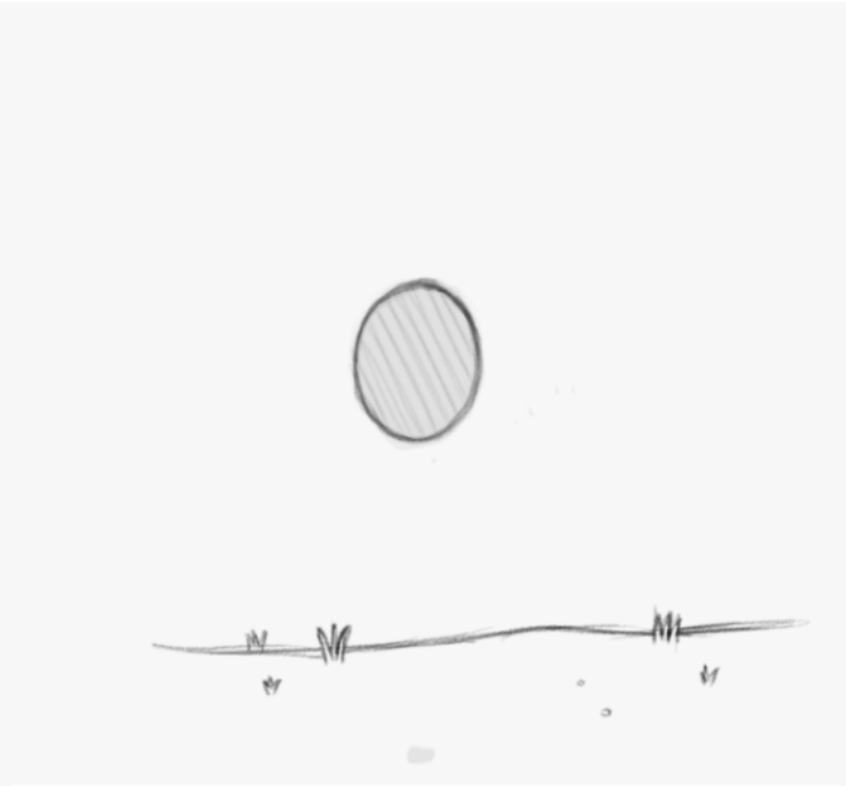
Height

720 px





✕ Frames per second



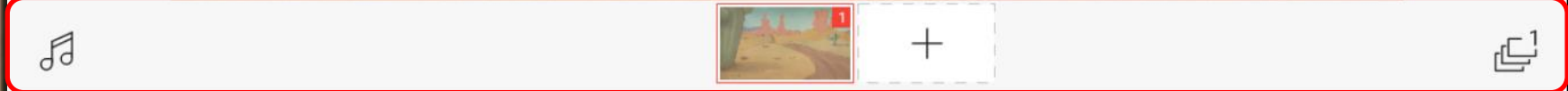
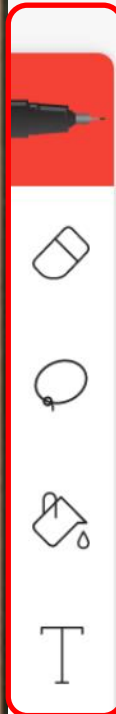
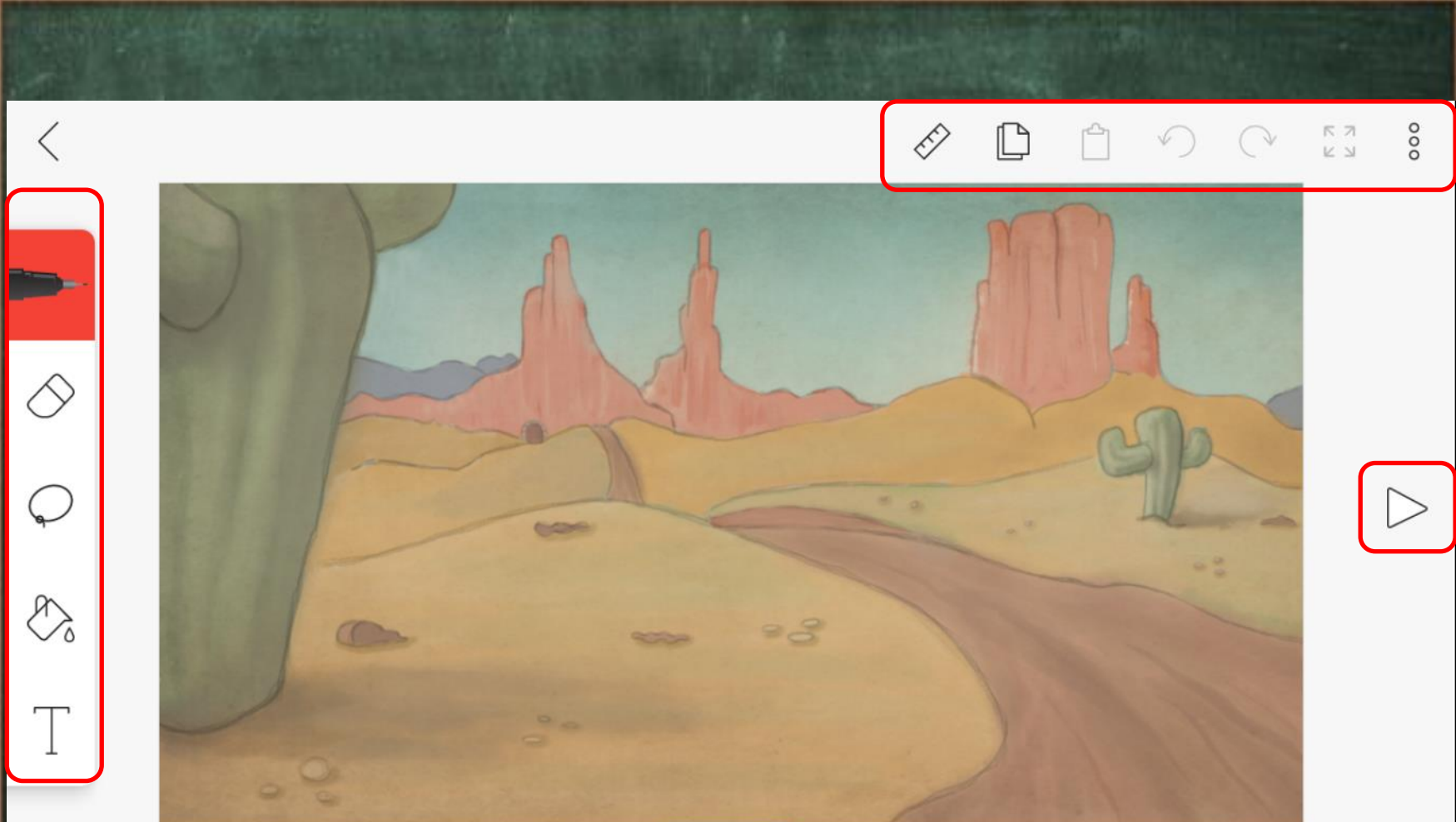
11

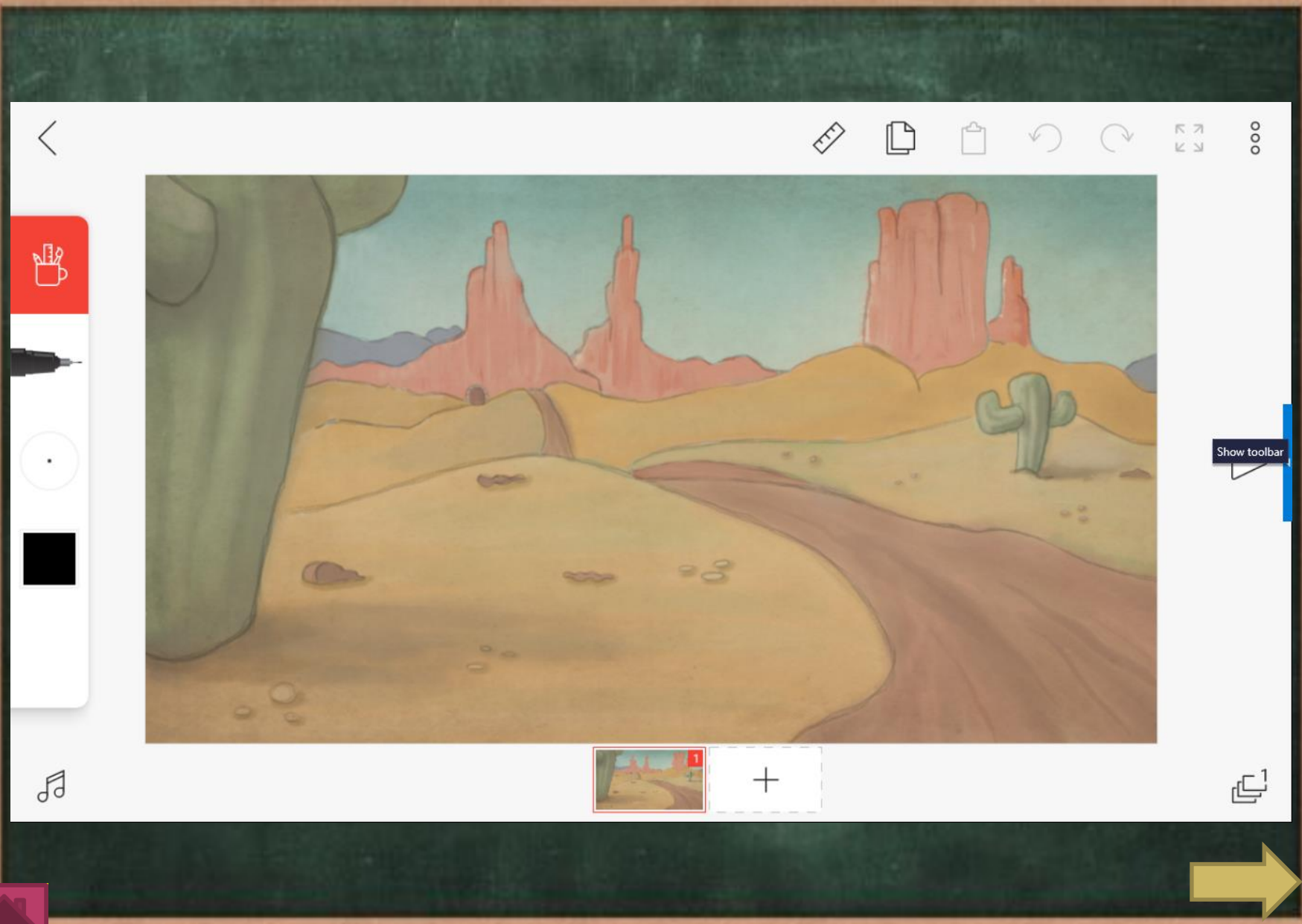
12

13

Currently you would need to draw 12 frames to make 1 second

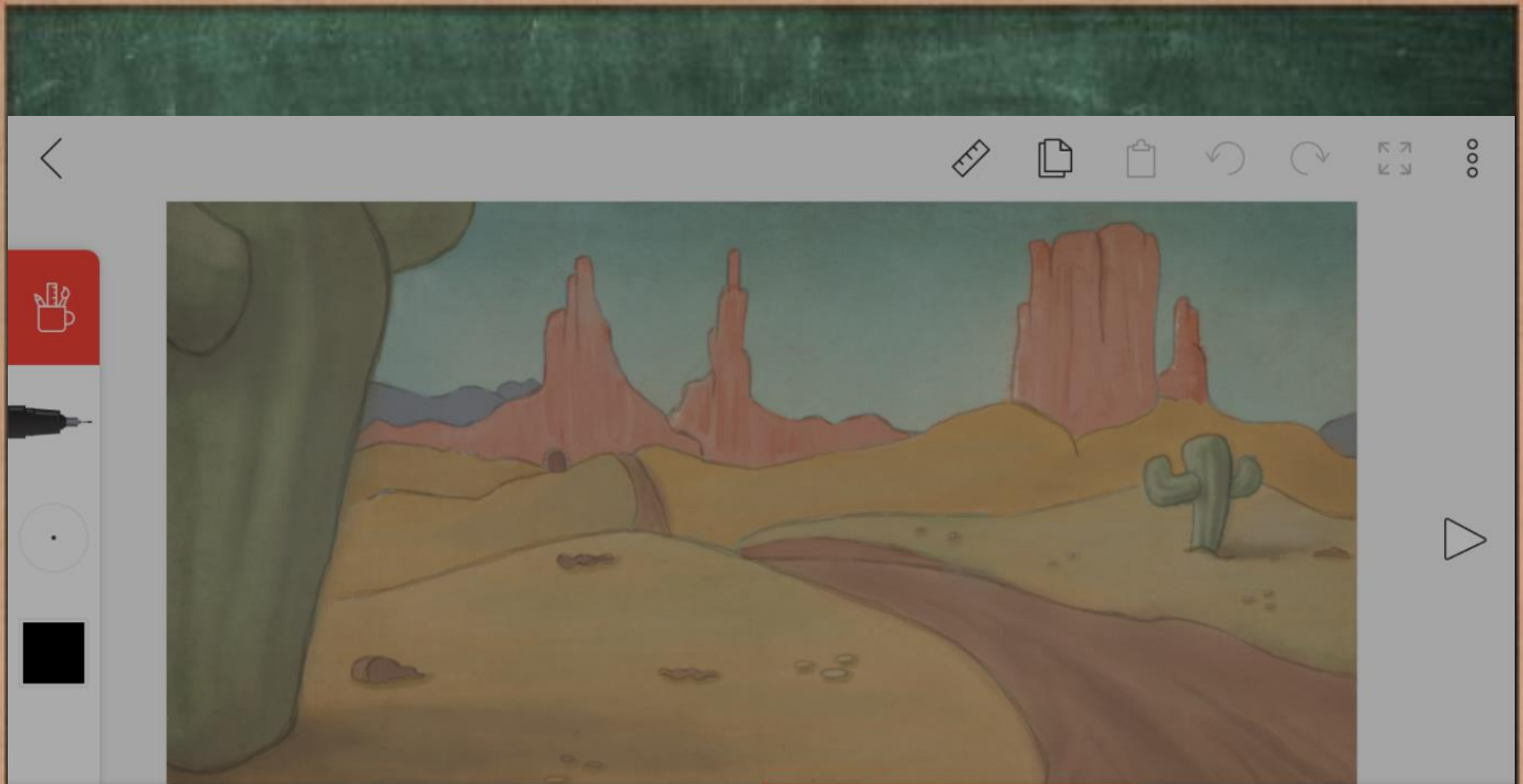


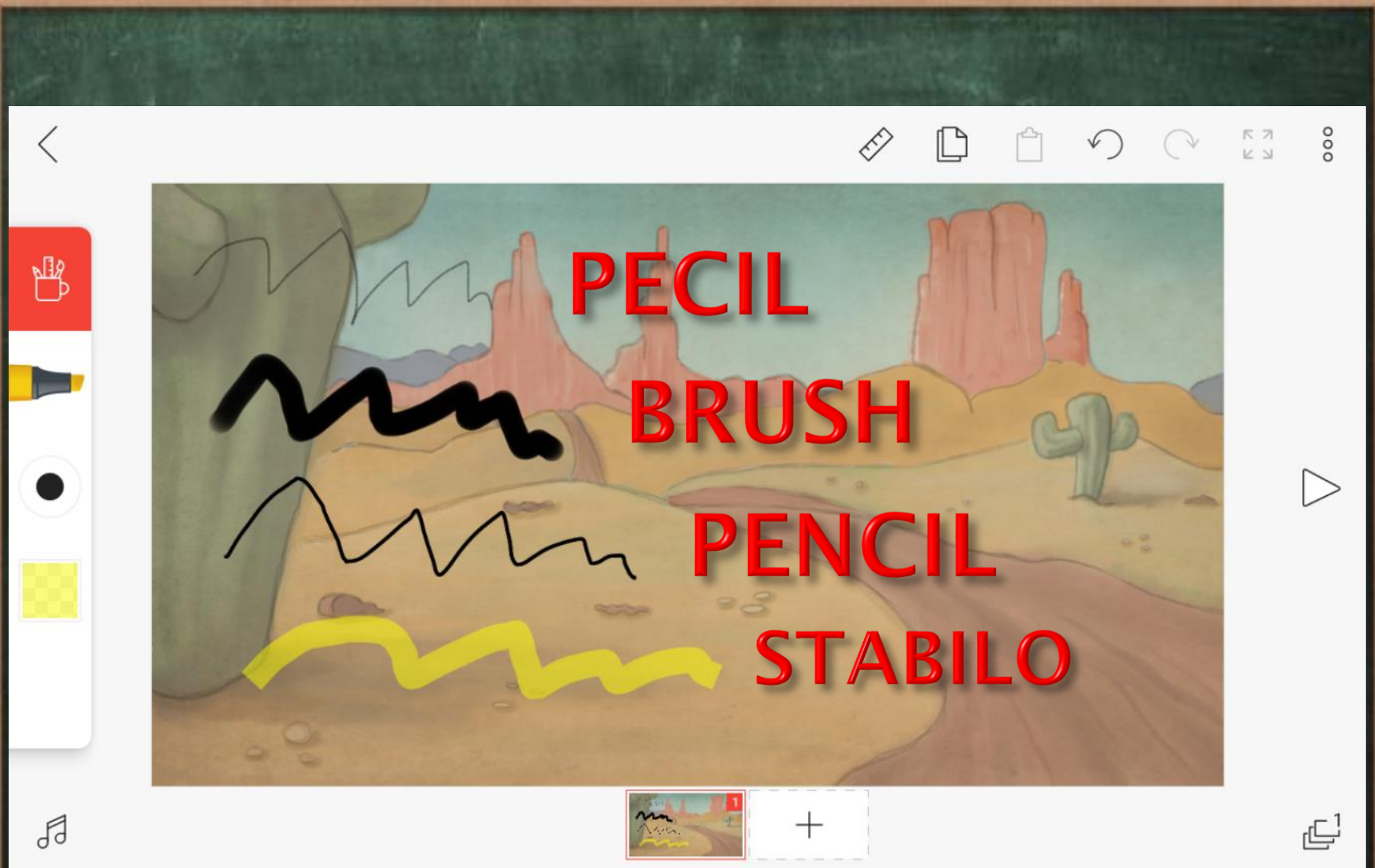




Show toolbar









KESIMPULAN

Untuk Membuat Obyek Sederhana Animasi 2D, kita harus tau terlebih dahulu apa itu obyek, aplikasi apa yang aka di gunakan serta memahami fungsi menu/tools pada aplikasi tersebut.

- ❑ **Objek identic dengan suatu tipe data dalam bentuk suara, gambar, maupun teks yang dapat digunakan untuk mengontrol movie**
- ❑ **Flipaclip adalah sebuah aplikasi android yang bisa membuat animasi sederhana**
- ❑ **Menu yang terdapat pada aplikasi FlipaClip diantaranya : Brushes, Eraser, Lasso Tool, Paint Bucket, Text Tool, Ruler, Copy, Paste, Turn, Setting, Menambah Frame, Menambah Layer.**





TUGAS

1. Buatlah animasi sederhana (Pantulan Bola dan kasih teks nama kalian), lalu kirimkan filenya ke WA group. Waktu pengerjaan waktu 60 Menit.
2. Kerjakan soal pilihan ganda di LMS Edmodo dengan waktu pengerjaan 30 Menit.





REFLEKSI

- ❑ Hal apa saja yang kalian belum fahami dari materi ini
- ❑ Hal apa saja yang kalian sudah fahami dari materi ini
- ❑ Kesulitan apa saja yang di alami ketika praktik membuat obyek sederhana animasin 2D
- ❑ Hal apa saja yang akan anda lakukan untuk mengatasi kesulitan dalam praktik tersebut?





Materi Selanjutnya

ANIMASI TWEENING

Do'a Penutup





TERIMAKASIH

