

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah : SMKS Multimedia Nusantara Jakarta  
Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2D dan 3D  
Kelas / Semester : XI / 3  
Materi Pokok : Pembuatan Karakter Animasi  
Alokasi Waktu : 2JP ( 2 x 30 Menit )

A. Tujuan Pembelajaran

1. Pengetahuan

a. Produk

- 1) Secara mandiri tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan konsep karakter animasi dengan mengerjakan soal terkait di LP 3 minimal nilai sama dengan KKM.
- 2) Secara mandiri tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menerapkan karakter animasi yang terkait dengan LP 4 minimal nilai sama dengan KKM.

b. Proses

Peserta didik diharapkan dapat menjelaskan langkah – langkah pembuatan karakter animasi dengan mengerjakan evaluasi yang terkait dengan LP 4 minimal nilai sama dengan KKM.

2. Keterampilan

Dengan menggunakan laptop/komputer siswa dapat membuat karakter animasi sesuai rincian tugas kerja di LP 5 minimal nilai sama dengan pengetahuan.

B. Kompetensi Dasar

3. 2. Menerapkan teknik pembuatan gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D
4. 2. Membuat gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

1. Pengetahuan

a. Produk

- 3.2.1. Menjelaskan konsep karakter animasi
- 3.2.2. Menerapkan konsep karakter animasi

- b. Proses
  - 3.2.3. Menjelaskan langkah – langkah pembuatan obyek sederhana pada animasi 2D

2. Keterampilan

- 4.2. 1. Membuat karakter animasi sederhana secara manual dan pada aplikasi 2D.

D. Materi Pembelajaran : Pembuatan Karakter Animasi

E. Pendekatan, Model dan Metode

Pendekatan : TPACK

Model Pembelajaran : Project Base Learning

Metode : Observasi, diskusi, Tanya jawab, Praktik dan Penilaian.

F. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

a. Google Classroom

(<https://classroom.google.com/u/0/w/MzcxNTcwNzI0OTAz/tc/Mzc1MDQ3Mjk3ODAz>) untuk aktivitas asinkron dan Google Meet untk aktivitas sinkron.

b. Slide : Materi Pembuatan Karakter Animasi

c. Peralatan : Laptop/Komputer, Adobe Flash / Adobe Animated.

Sumber Belajar

a. Google Classroom

(<https://classroom.google.com/u/0/w/MzcxNTcwNzI0OTAz/tc/Mzc1MDQ3Mjk3ODAz>) untuk aktivitas asinkron dan Google Meet untk aktivitas sinkron.

b. Buku Referensi :

- Siswanti dan Endah Damayanti.2020.Animasi 2D&3D, Kelas XI. Malang: PT Kuantum Buku Sejahtera.
- Siwi Widi Asmoro.2019.Animasi 2D & 3D, Kelas XI.Jakarta: PT Bumi Aksara.
- <https://idseducation.com/simak-4-tipe-desain-karakter-dari-seorang-animator-dunia/>
- <https://ariefqosim.com/2020/03/mengenal-workspace-adobe-flash-cs-6/>
- <http://drahmanisa.blogspot.com/2013/12/adobe-flash-professional-cs6.html>

## Alat dan Bahan

1. Laptop/Komputer
2. Adobe Flash / Adobe Animated

## Sumber Ajar

1. Modul/Buku Animasi 2D dan 3D Kelas XI.

## G. Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengajak peserta didik bergabung di google meet melalui WA Group.</li><li>2. Guru menyapa kondisi peserta didik</li><li>3. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa secara mandiri</li><li>4. Guru meminta siswa untuk mengisi daftar hadir di Google Form (<a href="https://forms.gle/W2MRf5oQq9Gi1wR29">https://forms.gle/W2MRf5oQq9Gi1wR29</a>)</li><li>5. Peserta didik menyimak apersepsi dari guru tentang karakter animasi dengan memberikan gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari – hari dan untuk masa depan peserta didik.</li></ol>	<p>Disiplin</p> <p>Religius</p>	<p>Teknologi</p> <p>Communication</p>	5 Menit

## 2. Kegiatan Inti

Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
<p>Sintak 1 : Penentuan Project</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta peserta didik untuk menyaksikan powerpoint tentang konsep pembuatan karakter animasi.</li> <li>2. Guru memberikan pertanyaan mendasar yang bersifat eksploratif pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik berdasarkan pengalaman belajar yang bermuara pada penugasan diantaranya :               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pengertian dasar animasi</li> <li>b. Bagaimana pengaruh desain karakter terhadap animasi yang kita buat</li> <li>c. Bagaimana membuat sebuah karakter animasi sederhana.</li> </ol> </li> <li>3. Guru menentukan praktik pembuatan karakter animasi sederhana dengan menggunakan adobe flash/adobe animated.</li> <li>4. Peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapat tentang materi di powerpoint yang telah di tampilkan.</li> <li>5. Peserta didik mengamati langkah – langkah membuat karakter animasi sederhana.</li> <li>6. Guru memberikan slide powerpoint tentang materi pembuatan karakter animasi kepada peserta didik.</li> </ol>	<p>Gotong Royong Mandiri</p>	<p>Critical Thinking Communication Collaboration</p>	<p>5 Menit</p>

<p>7. Guru memberikan aturan yang akan di jalankan dalam membuat sebuah karakter animasi sederhana.</p>			
<p>Sintak-2 : Perencanaan Langkah – langkah Penyelesaian Project.</p> <p>8. Peserta didik mencari beberapa informasi dari berbagai sumber baik buku ataupun internet tentang membuat karakter animasi sederhana yaitu ayam.</p> <p>9. Peserta didik menyusun rencana tahapan pembuata karakter sederhana na animasi yaitu ayam.</p> <p>10. Peserta didik menggunakan peralatan dan perangkat yang sudah disampaikan oleh guru.</p>	<p>Gotong Royong Mandiri Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thinking Communication Collaboration HOTS</p>	<p>5 Menit</p>
<p>Sintak-3 : Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Project</p> <p>11. Peserta didik bersama guru menyepakati rentang waktu yang akan dibutuhkan untk project pembuatan karakter animasi sederhana yaitu ayam.</p> <p>12. Peserta didik menyusun jadwal project pembuatan karakter animasi sederhana dengan berpedoman kepada rentang waku yang sudah disepakati bersama.</p> <p>13. Guru memantau dan memberikan bimbingan jika peserta didik mengalami kesulitan.</p>	<p>Bertanggung Jawab Mandiri</p>	<p>Critical Thinking Communication Collaboration HOTS</p>	<p>5 Menit</p>
<p>Sintak-4 : Penyelesaian Project dengan Fasiitas dan Monitoring Guru.</p> <p>14. Guru membagikan LKPD dengan tagihan berupa :</p>	<p>Gotong Royong Mandiri</p>	<p>Critical Thinking Communication Collaboration</p>	<p>20 Menit</p>

<p>Melakukan hal berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat karakter animasi tahap demi tahap.</li> <li>- Memilih warna yang menarik terhadap desain karakter.</li> </ul> <p>15. Guru memonitoring aktivitas peserta didik sesuai jadwal yang ditentukan.</p>	<p>Bertanggung Jawab</p>	<p>HOTS</p>	
<p>Sintak-5 : Penyusunan Laporan Presentasi/Publikasi Hasil Project.</p> <p>16. Peserta didik berdiskusi bersama guru membahas desain karakter yang telah dibuat.</p> <p>17. Peserta didik memaparkan hasil desain karakter animasi yang telah dibuat.</p> <p>18. Peserta didik memberikan tanggapan dan masukan terkait desain karakter animasi yang telah dibuat.</p> <p>19. Peserta didik menyampaikan laporan tentang hasil pembuatan karakter animasi sederhana yang dilakukan dengan mengirimkan melalui google classroom.</p>	<p>Gotong Royong Mandiri Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thinking Communication Collaboration HOTS</p>	<p>10 Menit</p>
<p>Sintak-6 : Evaluasi Proses dan Hasil Project</p> <p>20. Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan dan merefleksikan hasil dari desain proyek yang telah dibuat.</p> <p>21. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan dari perancangan produk yang telah dilakukan.</p>	<p>Bertanggung Jawab Mandiri</p>	<p>Critical Thinking Communication Collaboration</p>	<p>5 Menit</p>

### 3. Kegiatan Penutup

Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
<p>Guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil – hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat dari pelajaran yang berlangsung.</li> <li>2. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran,</li> <li>3. Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas baik individual maupun kelompok.</li> <li>4. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</li> <li>5. Menutup pembelajaran dengan berdoa.</li> </ol>	<p>Mandiri Religius Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thinking Communication Collaboration HOTS</p>	<p>5 menit</p>

### H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

#### 1. Teknik Penilaian

- a. Sikap Perilaku Karakter : Format Penilaian Sikap
- b. Sikap Sosial : Format Penilaian Sikap
- c. Produk : Ujian Tulis
- d. Proses : Format Asesmen Kinerja Proses
- e. Keterampilan : Format Asesmen Kinerja Keterampilan

#### 2. Instrumen Penilaian

- a. LP1 : Sikap Perilaku Karakter
- b. LP2 : Sikap Sosial
- c. LP3 : Produk dilengkapi kunci LP3

- d. LP4 : Proses
- e. LP5 : Keterampilan

### 3. Pembelajaran remedil dan pengayaan

#### I. Lampiran

- 1. Materi Pelajaran
- 2. Rubrik penilaian

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Jakarta, Agustus 2021  
Guru Mata Pelajaran

Drs. Nekad Simaibang, MM

Heriany Nainggolan,S.Kom