

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (Pertemuan ke-1. RPP Daring)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Banjarmasin
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D
Kelas/ Semester : XI/Tiga
Materi Pokok : Prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
Alokasi Waktu : 3 JP (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

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 Multimedia 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 Multimedia. 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
Kompetensi Pengetahuan	3.1.1 Menjelaskan pengertian animasi 2D
3.1 Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	3.1.2 Menyebutkan prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D
Kompetensi Keterampilan	4.1.1 Membandingkan teknik dasar pembuatan animasi 2 dimensi
4.1 Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	

Nilai karakter : religius, kejujuran, mandiri, disiplin

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menjelaskan pengertian animasi dengan benar.
2. Menyebutkan fungsi prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran regular
 - a. Pengertian animasi 2D
 - b. Jenis-jenis prinsip dasar pembuatan animasi 2D
 - c. Fungsi prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D
 - d. Peralatan dan perangkat lunak prinsip dasar pembuatan animasi 2D
2. Materi pembelajaran remedial
 - a. Menganalisis pengertian animasi dari berbagai sumber dan

- b. Membuat kesimpulan mengenai prinsip-prinsip pembuatan animasi
3. Materi pembelajaran pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/ atau pendalaman materi (kompetensi) antara lain dalam bentuk tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, meringkas buku-buku/sumber referensi dan mewawancarai narasumber.

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Pendekatan Saintifik (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan).
- Model : *Flippep Classroom, Discovery Learning, PBL*
- Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan presentasi

F. Media dan Alat

- a. Media
 1. Modul / Power Point
 2. Aplikasi Zoom/Google Meet
 3. Browser untuk mengakses LMS pada laman <http://smkn2-bjm.sch.id/elearning>
 4. Aplikasi WhatsApp
- b. Alat
 1. Laptop/PC dengan perangkat lunak penampil video
 2. Smartphone

G. Sumber Belajar

1. Buku pendalaman materi Teknik Komputer dan Informatika. Modul 5: Multimedia. Kegiatan Belajar 3: Animasi 2D dan 3D, Kementerian pendidikan dan Kebudayaan, Halaman 182 s.d 197.
2. Buku Teknologi Animasi. Direktorat Pembinaan SMK 2008
3. Situs internet: <https://www.youtube.com/watch?v=MAkn8ujEPRQ>

4. Situs internet: <https://www.youtube.com/watch?v=pDVfNf5GvPg>

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke-1: 3 JP (135 Menit) – *Flipped Classroom*

<i>Before class (online)</i>	<ol style="list-style-type: none"> Guru mempersiapkan materi berupa power point dan modul pembelajaran mengenai teori dan prinsip dasar pembuatan animasi 2D beserta tugas (<i>assignment</i>) Peserta didik diwajibkan untuk mengakses, mendownload dan mempelajari materi yang telah diberikan sebagai prasyarat mengikuti pembelajaran <i>daring class</i> (PPK: Disiplin dan tanggung jawab) Peserta didik mengamati materi dan mencatat point penting dan termasuk hal yang belum dipahami agar nantinya akan dapat di bahas dipertemuan tatap muka (Literasi dan HOTS)
------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tahapan	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi waktu
	Langkah-langkah kegiatan	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat. (Penguatan Pendidikan Karakter (PPK): Spiritual & Mandiri) Guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesiapan belajar peserta didik melalui e-learning moodle (PPK: Disiplin) Peserta didik menyatakan kehadiran diri pada form absensi di <i>e-learning moodle</i> (PPK: Disiplin) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, yaitu menganalisis berbagai pengertian animasi 2D dan prinsip-prinsip pembuatan animasi 2D (HOTS) Peserta didik melihat, menyimak dan mencek informasi pembelajaran di <i>e-learning moodle</i> dengan materi yang sudah diberi sebelumnya. (PPK: Tanggung jawab) Guru mengingatkan kembali beberapa hal penting pada materi pertemuan sebelumnya Guru memberikan apersepsi, dimana guru memberikan motivasi terkait materi yang akan di pelajari, dengan cara mengintegrasikan materi dengan kebergunaan kompetensi dengan dunia industri maupun dengan mengulas materi sebelumnya dengan pertanyaan- 	30 menit

	<p>pertanyaan. (HOTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan, yaitu mengamati tayangan video kemudian mengerjakan LK dengan cara diskusi (Literasi dan HOTS) 	
Kegiatan Inti	<p>(Tahap 1) Persiapan</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada peserta didik apakah sudah semua membaca modul dan menonton video yang diberikan, dan meminta tanggapan peserta didik tentang berbagai pengertian animasi 2D dan video/modul mengenai prinsip dasar pembuatan animasi 2D yang telah dipelajari. (Literasi, 4C: Critical dan HOTS) Critical; Creative; Collaborative; Communicative (4C) Peserta didik memperhatikan penjelasan guru terkait pengertian dan prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D. (Literasi) (Saintifik: Mengamati, Menanya) Peserta didik mengamati tayangan audio visual tentang 12 prinsip-prinsip animasi (https://www.youtube.com/watch?v=MAkn8ujEPRQ) (https://www.youtube.com/watch?v=pDVfNf5GvPg) (Literasi dan HOTS) (Saintifik: Mengamati, Menanya) <p>(Tahap 2) Stimulasi/pemberian rangsangan berpikir</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan peserta didik untuk merumuskan pertanyaan terkait prinsip animasi dalam tayangan video, yaitu prinsip animasi 2D mana saja yang sering ada dalam film animasi? (HOTS dan 4C: Communication) (Saintifik: Mengamati, Menanya) Guru memberikan sebuah lembar kerja untuk peserta didik (LKPD) yang akan menjadi bahan untuk melakukan diskusi (4C : Critical) <p>(Tahap 3) Menggali informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik terlibat aktif dalam melakukan diskusi dan menggali informasi melalui <i>e-learning moodle</i> (Saintifik: Mengumpulkan Informasi) (4C: Creativity & Communication) Guru membimbing dan selalu berada di antara peserta didik untuk memantau diskusi yang sedang terjadi dan membantu meluruskan konsep yang keliru 	90 menit
Kegiatan Penutup	<p>(Tahap 4) Menarik kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan umpan balik (kesimpulan) dengan 	15 menit

	<p>meminta salah satu siswa untuk menyampaikan beberapa hal penting atas topik pembelajaran yang telah terjadi kemudian guru meluruskan beberapa konsep yang keliru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak umpan balik yang disampaikan oleh guru melalui <i>e-learning moodle</i> • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam penutup. • Peserta didik melakukan doa untuk menutup pembelajaran Penguatan Pendidikan Karakter (PPK): Spiritual & Mandiri 	
<i>After class (online)</i>	<p>a. Peserta didik diwajibkan untuk mengakses media e-learning untuk mengumpulkan tugas LKPD yang telah dikerjakan, serta</p> <p>b. Guru menyiapkan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.</p>	

I. Penilaian

1. Teknik penilaian

a. Sikap spiritual

Teknik : Penilaian Diri

Bentuk instrument : Menggunakan fitur form pada LMS Moodle

Instrumen penilaian diri sikap spiritual

Nama :

Kelas :

Absen :

Petunjuk : berilah tanda centang (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya!

No	Sikap	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Ketaatan beribadah	Saya patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut		
		Saya mau mengajak keluarga untuk melakukan ibadah bersama		

		Saya melaksanakan ibadah sesuai ajaran agama		
		Saya ikut merayakan hari besar agama		
		Saya melaksanakan ibadah tepat waktu		
2	Berprilaku syukur	Saya mengakui kebesaran Tuhan dalam menciptakan alam semesta		
		Saya menjaga kelestarian alam dan tidak merusak tanaman		
		Saya tidak mengeluh		
		Saya selalu merasa gembira dalam segala hal		
		Saya selalu berterima kasih bila menerima pertolongan		
		Saya selalu menerima penugasan dengan sikap terbuka		
3	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Saya berdoa sebelum dan sesudah belajar		
		Saya berdoa sebelum dan sesudah makan		
		Saya mengajak teman berdoa saat memulai kegiatan		
		Saya mengingatkan saudara untk selalu berdoa		
4	Toleransi dalam beribadah	Saya tidak mengganggu orang tua/saudara yang sedang beribadah		
		Saya menghormati teman yang berbeda agama		
		Saya tidak menjelekkan ajaran agama lain		

b. Sikap sosial

Penilaian ini tidak dilakukan secara langsung ketika dalam proses pembelajaran . Penilaian ini dibatu oleh Wali kelas dan dilaksanakan maksimal 2 kali dalam seminggu untuk tidak mengganggu proses pembelajaran yang berlangsung dalam sistem Daring. Setelah selesai nanti Wali kelas membagikan hasil penilainya ke masing masing guru mata pelajaran. Teknik penilainnya meliputi Penilaian diri dari diri sendiri dalm bentuk instrument sebagai berikut:

Teknik : Penilaian Diri
 Bentuk instrument : Menggunakan fitur form pada LMS Moodle
 Instrumen penilaian diri sikap sosial
 Nama :
 Kelas :
 Absen :

Petunjuk: berilah tanda centang (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya!

No	Sikap	Pertanyaan	Ya	Tidak
		Saya tidak berbohong		
		Saya tidak mencotek		
		Saya mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru, tanpa menjiplak tugas orang lain		
		Saya mengerjakan soal penilaian tanpa mencotek		
		Saya mengatakan dengan sesungguhnya apa yang terjadi atau yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari		
		Saya mau mengakui kesalahan atau kekeliruan		
		Saya mengembalikan barang yang dipinjam atau ditemukan		
		Saya mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang diyakininya, walaupun berbeda dengan pendapat teman		
		Saya mengemukakan ketidak nyamanan belajar yang dirasakannya di rumah		
		Saya membuat laporan kegiatan kelas secara terbuka (transparan)		
		Total skor		
		Predikat		

c. Pengetahuan
 Lembar penilaian soal pilihan ganda

Soal : (5 soal bagian dari quiz)

1. Objek gambar yang menggunakan titik-titik koordinat dan rumus-rumus tertentu disebut...
 - a. Polygon
 - b. Pixel
 - c. Vector
 - d. Titik
 - e. Bitmap
2. Dalam sebuah animasi terdapat beberapa elemen diantaranya suara, gambar, dan teks yang digunakan untuk mengontrol movie. Ketiga elemen diatas digolongkan kedalam....
 - a. Polygon
 - b. Titik
 - c. Vector
 - d. Bitmap
 - e. Objek
3. Representasi grafis yang paling sederhana untuk suatu objek disebut...
 - a. Polygon
 - b. Titik
 - c. Vector
 - d. Bitmap
 - e. Objek
4. Bentuk linier yang akan menghubungkan paling sedikit dua titik dan digunakan untuk mempresentasikan objek-objek dua dimensi disebut....
 - a. Polygon
 - b. Titik
 - c. Vector
 - d. Garis
 - e. Objek
5. Di awal perkembangan animasi, sekitar tahun 1930an para animator membuat animasi dengan menggambar setiap gerakan pada lembar transparan. Diperlukan ratusan bahkan ribuan gambar untuk menjadi sebuah animasi saat itu. Teknik apakah yang digunakan untuk membuat animasi

tersebut?

- a. Cell technique
- b. Teknik bayangan
- c. Teknik computing 2D
- d. Teknik computing 3D
- e. Teknik stop motion

Indikator	Butir	Jumlah
Menjelaskan prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D	A1, A2, A3, A4, A5	5

Pedoman penskoran soal pilihan ganda

Bobot soal nomor 1-5 = 20

Jumlah skor maksimal = 100

Nilai pilihan ganda = (jumlah skor perolehan : jumlah skor maksimal) x 100

Lembar penilaian soal uraian

Indikator	Butir	Jumlah
Menjelaskan pengertian animasi 2D	B1, B2	2
Menjelaskan prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D	B3, B4, B5	3

Instrumen soal uraian

No	Soal	Jawaban
1	Jelaskan pengertian animasi?	Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi.

2	Bagaimana animasi 2D dibuat?	Animasi 2D dibuat menggunakan sketsa gambar, lalu sketsa gambar digerakkan satu per satu, sehingga tampak seperti nyata dan bergerak
3	Bagaimana tahapan dalam pembuatan teknik animasi manual (cell technique)?	Rangkaian gambar dibuat diatas lembar celluloid (lembar transparan) yang berlapis-lapis. Objek utama yang mengeksploitasi gerak dibuat terpisah dengan latar belakang dan latar depan yang statis.
4	Jelaskan pengertian teknik animasi 2D komputer?	Teknik membuat animasi dengan bantuan komputer mulai dari perancangan model hingga pengisian suara/dubbing. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat dan memungkinkan pengguna tidak melakukan kegiatan yang sama berulang-ulang
5	Jelaskan perbedaan objek gambar animasi berbasis bitmap dan vector?	Gambar berbasis vector adalah objek gambar yang menggunakan titik-titik koordinat dan rumus-rumus tertentu, lebih irit dari segi ukuran file yang dihasilkan sedangkan gambar berbasis bitmap adalah objek gambar yang dibentuk dengan raster/pixel/titik koordinat, ukuran file relative besar

Pedoman penskoran soal uraian

Nomor soal	Bobot soal	Kriteria					Skor
		0	5	10	15	20	
B1	20						
B2	20						
B3	20						
B4	20						
B5	20						

Jumlah skor	100						
-------------	-----	--	--	--	--	--	--

Nilai uraian = (jumlah skor perolehan : jumlah skor maksimal) x 100

d. Keterampilan

Soal : Buatlah uraian tentang kajian untuk membandingkan teknik dasar pembuatan animasi 2D!

Rubrik penilaian praktik membandingkan teknik pembuatan dasar animasi 2D

Kriteria	Skor	Indikator
Teknik animasi manual	3	Menjelaskan teknik animasi manual dengan tepat
	2	Menjelaskan teknik animasi manual dengan kurang tepat
	1	Belum dapat menjelaskan teknik animasi manual dengan tepat
Teknik animasi 2D komputer	3	Menjelaskan teknik animasi 2D komputer dengan tepat
	2	Menjelaskan teknik animasi 2D komputer dengan kurang tepat
	1	Belum dapat menjelaskan teknik animasi 2D komputer dengan tepat

Penilaian praktik membandingkan teknik dasar pembuatan animasi 2D

No	Nama	Skor		Jumlah Skor	Nilai
		Teknik Animasi manual	Teknik animasi 2D komputer		
1					
2					
3					
4					
5					
6					

2. Pembelajaran remedial

Tulis kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:

- Pembelajaran ulang

- Bimbingan perorangan
- Belajar kelompok
- Pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian

3. Pembelajaran pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/ atau pendalaman materi (kompetensi) antara lain dalam bentuk tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, meringkas buku-buku referensi dan mewawancarai narasumber.

Mengetahui

Kepala SMK Negeri 2 Banjarmasin

Banjarmasin, 30 April 2021

Guru Mata Pelajaran

H. Almunawar, ST., M.Pd
Pembina Tk.I
NIP.19650323 199003 1 009

Nor Riduan, S.Kom