

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Pertemuan ke-3. 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 : 6 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 Menggunakan alat dan perangkat lunak untuk menerapkan pembuatan animasi 2D sesuai prinsip-prinsip dasar animasi 2D
4.1 Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	4.1.2 Menampilkan hasil pembuatan animasi 2D sesuai prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D

Nilai karakter : religius, kejujuran, mandiri, disiplin

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menggunakan alat dan perangkat lunak untuk menerapkan pembuatan animasi 2D sesuai prinsip-prinsip dasar animasi 2D dengan benar
2. Menampilkan hasil pembuatan animasi 2D sesuai prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D dengan baik

D. Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran regular
 - a. Mengenal perangkat lunak Adobe Flash / Adobe Animate
 - b. Mengenal *tools* dan fungsi pada perangkat lunak Adobe Flash / Adobe Animate
 - c. Mengenal area kerja pada perangkat lunak Adobe Flash / Adobe Animate
 - d. Mengenal teknik dasar animasi *frame by frame* dan *tweening* pada perangkat lunak Adobe Flash / Adobe Animate

- e. Menerapkan prinsip-prinsip dasar animasi 2D dengan teknik *frame by frame* dan *tweening* pada animasi
- 2. Materi pembelajaran pengayaan
 - a. Menerapkan teknik animasi *frame by frame* dan *tweening* pada perangkat lunak Adobe Flash / Adobe Animate
 - b. Menerapkan prinsip-prinsip dasar animasi 2D pada perangkat lunak Adobe Flash / Adobe Animate
 - 3. Materi pembelajaran remedial

Mengerjakan soal-soal dari materi prinsip dasar pembuatan animasi 2D

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Pendekatan Saintifik (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan).
- Model : *Flippep Classroom, 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 Adobe Flash / Animate
 - 2. Smartphone

G. Sumber Belajar

- 1. Situs internet: <https://www.youtube.com/watch?v=2CjhNoGu4IU>
- 2. Situs internet: https://www.youtube.com/watch?v=G_fEWQBScN4

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke-3: 6 JP (270 Menit) – *Flippep Classroom*

<i>Before class (online)</i>	<ol style="list-style-type: none"> Guru mempersiapkan materi berupa power point dan modul pembelajaran mengenai langkah-langkah menggunakan alat dan perangkat lunak pembuatan animasi 2D menggunakan Adobe Flash/Adobe Animate 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 menggunakan alat dan perangkat lunak pembuatan animasi 2D menggunakan Adobe Flash/Adobe Animate (Literasi dan 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 dan mengaitkan nya dengan pertemuan ini 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 menggunakan alat dan perangkat lunak pembuatan animasi 2D menggunakan Adobe Flash/Adobe Animate melalui 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 alat dan perangkat lunak pembuatan animasi 2D menggunakan Adobe Flash/Adobe. (Literasi, 4C: Critical dan HOTS) Critical; Creative; Collaborative; Communicative (4C) Peserta didik memperhatikan penjelasan guru terkait alat dan perangkat lunak pembuatan animasi 2D menggunakan Adobe Flash/Adobe Animate. (Literasi) (Saintifik: Mengamati, Menanya) Peserta didik mengamati tayangan audio visual tentang alat dan perangkat lunak pembuatan animasi 2D menggunakan Adobe Flash/Adobe Animate (https://www.youtube.com/watch?v=2CjhNoGu4IU) (https://www.youtube.com/watch?v=G_fEWQBS4N4) (Literasi dan HOTS) (Saintifik: Mengamati, Menanya) <p>(Tahap 2) Stimulasi/pemberian rangsangan berpikir</p> <ul style="list-style-type: none"> Setelah mengamati tayangan audio visual guru meminta peserta didik untuk berfikir sejenak mengenai alat dan perangkat lunak pembuatan animasi 2D menggunakan Adobe Flash/Adobe Animate. Guru mengarahkan peserta didik untuk merumuskan langkah-langkah penggunaan alat dan perangkat lunak pembuatan animasi 2D menggunakan Adobe Flash/Adobe Animate. (HOTS dan 4C: Critical) (Saintifik: Mengamati, Menanya) Guru memberikan sebuah lembar kerja untuk peserta didik (LKPD) yang akan menjadi bahan untuk melakukan diskusi (4C : Critical) <p>(Tahap 3) Membimbing praktek</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing peserta didik saat melakukan 	225 menit

	<p>praktek menggunakan alat dan perangkat lunak pembuatan animasi 2D menggunakan Adobe Flash/Adobe Animate.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi dan melakukan praktek menggunakan alat dan perangkat lunak pembuatan animasi 2D menggunakan Adobe Flash/Adobe Animate. (Saintifik: Mengumpulkan Informasi) (4C: Creativity & Communication) • Peserta didik menyelesaikan minimal 1 prinsip diantara 12 prinsip dasar animasi dan siap untuk mempresentasikan. (PPK: Tanggung jawab) • Guru membimbing dan selalu berada di antara peserta didik untuk memantau presentasi peserta didik yang sedang terjadi dan membantu meluruskan konsep yang keliru 	
Kegiatan Penutup	<p>(Tahap 4) Menarik kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan umpan balik (kesimpulan) dengan meminta salah satu siswa untuk menyampaikan beberapa hal penting atas topik pembelajaran yang telah terjadi kemudian guru meluruskan beberapa konsep yang keliru • Peserta didik menyimak umpan balik yang disampaikan oleh guru • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam penutup. • Peserta didik melakukan doa untuk menutup pembelajaran Penguatan Pendidikan Karakter (PPK): Spiritual & Mandiri) 	15 menit
<i>After class (online)</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik diwajibkan untuk mengakses <i>media e-learning</i> untuk mengumpulkan tugas LKPD yang telah dikerjakan, serta b. Guru menyiapkan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. 	

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 penilannya 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. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi 2D adalah...
 - a. Microsoft Word
 - b. Adobe Illustrator
 - c. Adobe Photoshop
 - d. Adobe Flash / Animate
 - e. Adobe Audition
2. Dalam perangkat lunak Adobe Flash / Animate kita mengenal istilah *Key Frame*. Fungsi dari *Key Frame* adalah.....
 - a. Untuk menggambar manual
 - b. Untuk menggerakkan gambar
 - c. Sebagai titik kunci gerak utama dari frame by frame
 - d. Sebagai kunci dari animasi 2D
 - e. Untuk memudahkan menggambar manual
3. Dalam perangkat lunak Adobe Flash / Animate kita mengenal ActionScript. Apa itu ActionScript ...
 - a. Untuk menuliskan baris perintah pemrograman pada objek yang kita buat

- b. Untuk menyimpan script yang sudah kita buat
 - c. Untuk menjalankan perintah pada animasi
 - d. Sekumpulan perintah-perintah pemrograman yang terdapat di dalam adobe Flash untuk menjalankan sebuah objek
 - e. Sekumpulan script gambar animasi
4. Untuk membuat bentuk bulat didalam perangkat lunak Adobe Flash / Animate, kita bisa menggunakan tools....
- a. Oval Tool
 - b. Rectangle Tool
 - c. Paint Bucket Tool
 - d. Line Tool
 - e. Pen Tool
5. Text Tool di dalam perangkat lunak Adobe Flash adalah untuk?
- a. Menganimasikan teks
 - b. Menebalkan teks
 - c. Mewarnai teks
 - d. Menghapus teks
 - e. Membuat dan mengedit teks

Indikator	Butir	Jumlah
Mengetahui fungsi dari perangkat lunak Adobe Flash	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 fungsi perangkat lunak Adobe Flash	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 animasi menggunakan Adobe Flash?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka file atau Ctrl+N. Pilih ActionScript, kemudian klik "OK". 2. Gambar sesuatu pada stage 3. Tambahkan frame pada timeline, kemudian gambar ulang lagi objek sebelumnya dengan sedikit perbedaan pada bentuknya 4. Ulangi terus tahap 3 sampai kita menemukan bentuk yang diinginkan 5. Simpan animasi dan publish
4	Jelaskan pengertian <i>tweening</i> dalam perangkat lunak Adobe Flash?	Teknik <i>tweening</i> yaitu teknik animasi di mana dalam proses animasi dilakukan dengan menentukan posisi frame awal dan frame akhir, kemudian menjalankan perintah <i>Create Motion Tween</i> untuk membuat gerakan diantara frame awal dan frame akhir secara otomatis.
5	Jelaskan perbedaan teknik <i>frame by frame</i> dengan <i>tweening</i> didalam Adobe Flash	teknik <i>frame by frame</i> adalah teknik animasi yang dilakukan dengan menggambar setiap gerakan didalam masing-masing frame. Sedang teknik <i>tweening</i> adalah hanya perlu menggambar pada frame awal dan frame akhirnya saja

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 teknik membuat animasi *frame by frame* dengan teknik *tweening*!

Rubrik penilaian praktik teknik membuat animasi *frame by frame* dengan teknik *tweening*

Kriteria	Skor	Indikator
Teknik animasi <i>frame by frame</i>	3	Menjelaskan teknik animasi <i>frame by frame</i> dengan tepat
	2	Menjelaskan teknik animasi <i>frame by frame</i> dengan kurang tepat
	1	Belum dapat menjelaskan teknik animasi <i>frame by frame</i> dengan tepat
Teknik animasi <i>tweening</i>	3	Menjelaskan teknik animasi <i>tweening</i> dengan tepat
	2	Menjelaskan teknik animasi <i>tweening</i> dengan kurang tepat
	1	Belum dapat menjelaskan teknik animasi <i>tweening</i> dengan tepat

Penilaian praktik membandingkan teknik dasar pembuatan animasi 2D

No	Nama	Skor	Jumlah	Nilai
----	------	------	--------	-------

		Teknik Animasi <i>frame by frame</i>	Teknik animasi <i>tweening</i>	Skor	
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