

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP )

<b>Satuan pendidikan</b>	: SMK BINA INFORMATIKA BINTARO
<b>Bidang Keahlian</b>	: Seni & industri kreatif
<b>Program Keahlian</b>	: Seni broadcasting & Film
<b>Kompetensi Keahlian</b>	: Produksi & Siaran program televisi
<b>Mata pelajaran</b>	: Kamera, Pencahayaan & Tata Suara / C.3
<b>Kelas / Semester</b>	: X.Broadcast tv / 2 (Genap)
<b>Materi pokok</b>	: Three point basic lighting (Key light, Fill light & Back light)
<b>Alokasi waktu/JP</b>	: 2 X 45 Menit / 3 TM
<b>Di susun oleh</b>	: Caesar Mochammad Miraj Leichira, S.Ikom
<b>Email</b>	: caesarleichira@gmail.com

### A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung jawab, santun, 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.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja produksi dan siaran program televisi 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.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja *Produksi dan Siaran Program Televisi*. Menampilkan kinerja mandiri 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 secara mandiri. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir. menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri

## B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.7	<b>Menganalisis three point basic lighting</b>	3.7.1	Siswa mampu memahami pengertian key light, fill light dan back light dalam <i>three point basic lighting</i> pencahayaan
		3.7.2	Siswa mampu memahami fungsi dan tujuan penggunaan <i>three point basic lighting</i> dalam produksi acara televisi
		3.7.3	Siswa mampu menerapkan <i>three point basic lighting</i> berdasarkan studi kasus yang disajikan dalam produksi acara televisi
		3.7.4	Siswa mampu menganalisis <i>three points basic lighting</i> berdasarkan naskah/ studi kasus yang disajikan
4.7	<b>Merancang three point basic lighting</b>	4.7.1	Siswa mampu merencanakan penggunaan <i>three points basic lighting</i> berdasarkan deskripsi / naskah yang disajikan
		4.7.2	Siswa mampu merancang <i>three points basic lighting</i> berdasarkan deskripsi / naskah yang disajikan

## C. Tujuan Pembelajaran

### Pengetahuan (Metode) :

1. Dengan disajikan materi modul pembelajaran, siswa mampu memahami pengertian key light, fill light dan back light dalam *three point basic lighting* pencahayaan
2. Dengan disajikan materi modul pembelajaran, siswa mampu memahami fungsi dan tujuan dalam penggunaan *key light, fill light dan back light* dalam produksi acara televisi
3. Melalui diskusi, siswa mampu menganalisis motivasi pengambilan gambar dengan sikap responsif dan antusias

**Ketrampilan (Alat) :**

4. Dengan disajikan skenario / deskripsi kasus siswa mampu menerapkan three point basic lighting
5. Dengan disajikan skenario / deskripsi kasus siswa mampu merancang three point basic lighting

**D. Materi Pembelajaran**

1. *Key light*
2. *Fill light*
3. *Back light*

**E. Metode Pembelajaran**

Moda Pembelajaran	: Daring (Flipped clasroom)
Pendekatan	: Scientific
Strategi	: Discovery learning
Metode	: Motivasi, Diskusi kelompok dan tanya jawab secara Daring

**F. Media, Alat dan Sumber pembelajaran**

1. Media : Ruang ( Indoor), modul pembelajaran, cuplikan gambar, cuplikan Video, power point, Lembar kerja
2. Alat : Laptop, Sound Speaker, Lembar Penilaian
3. Sumber :
  - Widagdo, M.Bayu, 2007, bikin film indie itu mudah, yogyakarta, Penerbit : CV Andi
  - Sarwo Nugroho, M.Kom, 2014, Teknik dasar videografi, Yogyakarta, Penerbit : CV ANDI OFFSET
  - Naratama, 2006, Menjadi sutradara televisi, Jakarta, Penerbit : PT. Grasindo
  - Modul pembelajaran
  - Situs internet yang relevan

## G. Langkah-langkah / Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran ini terdiri dari 3 bagian, yaitu Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan inti dan Penutup. Yang dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, dengan jam tatap muka 2 X 45 menit

Pertemuan 1 (2 x 45 Menit)		Nilai karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi waktu
Kegiatan pendahuluan			
<b>Guru :</b>			
<b>Orientasi :</b>			
1. Guru melakukan pembukaan dengan salam, siswa menjawab salam dengan santun	Santun	3 Menit	
2. Guru Menginstruksikan siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pelajaran	Religi		
3. Memeriksa absensi / kehadiran siswa dikelas	Disiplin, perilaku jujur		
4. Guru mengkondusifkan kondisi psikis siswa dan suasana pembelajaran yang kondusif kemudian menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia raya.	Nasionalis, Disiplin, peduli		
<b>Apersepsi :</b>			
1. Memberikan pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang akan disampaikan	Rasa ingin tahu	3 Menit	
5 Mengaitkan materi yang hendak diajar dengan relevansinya pada industri	Rasa ingin tahu		
6 Menyampaikan ruang lingkup dan batasan materi yang hendak diajar	Rasa ingin tahu		
7 Memberikan arahan yang jelas mengenai aturan yang diterapkan selama proses pembelajaran daring	Rasa ingin tahu		
<b>Motivasi :</b>			
1. Memberikan gambaran mengenai manfaat pembelajaran dengan kaitannya pada pembuatan projek	Rasa ingin tahu	3 Menit	
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	Rasa ingin tahu		
<b>Pemberian acuan :</b>			
1. Memberitahu materi yang hendak diajarkan	Rasa ingin tahu	2 menit	
2. Memberitahukan tentang KI/KD yang hendak dicapai serta KKM nya.	Rasa ingin tahu		
3. Membimbing pembuatan kelompok belajar dengan antusias	Responsif		
4. Menjelaskan skema / mekanisme proses pembelajaran daring dengan menggunakan flipped calssroom	Rasa ingin tahu		
<b>Kegiatan inti</b>			
<b>Kegiatan pembelajaran &amp; Sintak Model Pembelajaran</b>		<b>Nilai karakter</b>	<b>Alokasi waktu</b>

	(PPK), Literasi, 4C, HOTS	
<b>I. Stimulasi</b>		
<p>Peserta didik diberikan sebuah cuplikan video terkait three point basic lighting, Siswa mengamati cuplikan video yang disajikan oleh guru sebagai stimulasi. Peserta didik diberikan pertanyaan berdasarkan hasil cuplikan video tersebut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Informasi apa yang dapat anda terima pada cuplikan tersebut ?</li> </ol>	<p><i>Referensi stumulus, Critical thinking, Collaboration, Comunication</i></p>	5 Menit
<b>II. Identifikasi masalah</b>		
<p>Guru memberikan identifikasi masalah dengan tujuan siswa melakukan diskusi secara bersama. “Apa yang dimaksud dengan three point basic lighting?” “Persentasikanlah yang dimaksud dengan key light, fill light dan back light?” “Pada saat kebutuhan yang seperti apa, Industri pertelevisian menggunakan teknik pencahayaan three point basic lighting digunakan?”</p>	<p><i>Critical thinking, Collaboration</i></p>	4 Menit
<b>III. Pengumpulan data</b>		
a). Guru memberikan bahan ajar berupa modul pembelajaran dan batasannya	<i>Literasi</i>	30 Menit
b). Guru menginstruksikan siswa/i mencari bahan / sumber materi ajar diperpustakaan	<i>Literasi</i>	
c). Siswa mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi, melalui kegiatan :	<i>Critical thingking</i>	
1. Mengamati cuplikan yang telah disajikan		
2. Membaca modul yang telah disiapkan dengan seksama	<i>Literasi, Creativity</i>	
3. Mencari referensi buku dari perpustakaan maupun situs internet yang relevan		
4. Melakukan tanya jawab kepada guru dengan sikap yang santun	<i>Santun, Responsif</i>	
5. Melakukan diskusi dan mencatat point-point penting	<i>Creativity, Responsif</i>	
<b>IV. Pengolahan data</b>		
Siswa mengolah data / informasi secara bersama (Kelompok) yang diperoleh berdasarkan hasil pengamatan dalam kegiatan yang telah dilakukan, kemudian mempresentasikannya	<i>Critical thinking, Percaya diri, Comunication</i>	15 Menit
<b>V. Pembuktian</b>		
Siswa mempresentasikan hasil temuannya, untuk melakukan pembuktian pada permasalahan / pertanyaan yang telah teridentifikasi diawal melalui sumber-sumber materi yang relevan	<i>Comunication, Critical thinking, Creativity</i>	10 Menit

	<i>Collaboration</i>	
<b>VI. Menarik kesimpulan</b>		
Siswa dan Guru secara bersama-sama melakukan penarikan kesimpulan : a. Permasalahan yang telah teridentifikasi di awal b. Manfaat materi pembelajaran terkait terhadap pembuatan proyek	<i>Critical thinking, Communication Collaboration</i>	10 Menit
<b>Kegiatan penutup</b>		
a. Siswa membuat resume berdasarkan hasil pembelajaran	Creativity	5 Menit
b. Guru merefleksikan pengalaman yang didapat oleh peserta didik dari pembelajaran		
c. Guru menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran pertemuan minggu depan mengenai “Elemen of shot”, serta menginstruksikan untuk mempelajarinya terlebih dahulu		

<b>Pertemuan 2 (4 x 45 Menit)</b>		<b>Nilai karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS</b>	<b>Alokasi waktu</b>
<b>Kegiatan pendahuluan</b>			
<b>Guru :</b>			
<b>Orientasi :</b>			5 Menit
1. Guru melakukan pembukaan dengan salam, siswa menjawab salam dengan santun		Santun	
2. Guru Menginstruksikan siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pelajaran		Religi	
3. Memeriksa absensi / kehadiran siswa dikelas		Disiplin, perilaku jujur	
4. Guru mengkondusifkan kondisi psikis siswa dan suasana pembelajaran, demi ketercapaian pembelajaran yang efektif		Disiplin, peduli	
<b>Pemberian acuan :</b>		Rasa ingin tahu	2 menit
1. Memberitahu mengenai tugas yang akan dikerjakan		Rasa ingin tahu	
2. Memberitahukan tentang penilaian tugas yang hendak dicapai serta KKM nya.		Rasa ingin tahu	
3. Menjelaskan skema / mekanisme pengerjaan tugas		Rasa ingin tahu	
<b>Kegiatan inti</b>			
<b>Sintak Model pembelajaran</b>	<b>Kegiatan pembelajaran</b>	<b>Nilai karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS</b>	<b>Alokasi waktu</b>
<b>Stimulasi</b>	Guru memberikan gambaran pencapaian kompetensi dasar melalui tugas yang akan	<i>Critical thinking</i>	5 Menit

	disajikannya, tugas meliputi tugas pengetahuan dan tugas keterampilan		
<b>Identifikasi masalah</b>	Guru memberikan soal tugas	<i>Critical thinking, Collaboration</i>	5 Menit
<b>Pengumpulan data</b>	a). Guru memberikan bahan ajar berupa modul pembelajaran dan batasannya	<i>Literasi</i>	45 Menit
	b). Guru menginstruksikan siswa/i mencari bahan / sumber materi ajar melalui situs internet yang relevan	<i>Literasi</i>	
	c). Siswa mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi, melalui kegiatan : 1. Mengamati cuplikan yang telah disajikan	<i>Critical thinking</i>	
	2. Membaca modul yang telah disiapkan dengan seksama 3. Mencari referensi buku maupun situs internet yang relevan	<i>Literasi, Creativity</i>	
	4. Melakukan tanya jawab kepada guru apabila terdapat hal yang ingin ditanyakan dengan sikap yang santun	<i>Santun, Responsif</i>	
<b>Pengolahan data</b>	Siswa mengolah data / informasi secara bersama yang diperoleh berdasarkan hasil pengamatan dalam kegiatan yang telah dilakukan, kemudian mempresentasikannya	<i>Critical thinking, Percaya diri, Communication</i>	13 Menit
<b>Pembuktian</b>	Siswa melakukan pembuktian pada hasil pengamatan melalui sumber-sumber materi yang relevansi secara berkelompok	<i>Critical thinking, Creativity Collaboration</i>	10 Menit
<b>Menarik kesimpulan</b>	Tiap-tiap siswa diskusi melakukan penarikan kesimpulan secara bersama-sama terhadap : a. Permasalahan yang telah teridentifikasi di awal b. Manfaat materi pembelajaran terkait terhadap pembuatan projek	<i>Critical thinking, Communication Collaboration</i>	5 Menit
<b>Kegiatan penutup</b>			
	a. Siswa membuat resume berdasarkan hasil pembelajaran	<i>Creativity</i>	5 Menit
	b. Guru merefleksikan pengalaman yang didapat oleh peserta didik dari pembelajaran		
	c. Guru menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran pertemuan minggu depan serta memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah		

## H. Penilaian

<b>Nama Sekolah</b>	: SMK BINA INFORMATIKA BINTARO
<b>Kelas / Semester</b>	: X / 2 (Genap)
<b>Tahun pelajaran</b>	: 2020-2021
<b>Paket Keahlian</b>	: Broadcasting tv
<b>Mata pelajaran</b>	: Kamera, Pencahayaan & Tata suara
<b>Penilaian</b>	: Portofolio

Kode KD.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal
3.7	Menganalisis three point basic lighting	1. Key light 2. Fill light 3. Back light	Disajikan beberapa soal, siswa mampu menganalisis three point basic lighting	Lisan
4.7	Merancang three point basic lighting	1. Key light 2. Fill light 3. Back ligh	Disajikan deskripsi studi kasus, siswa mampu merancang three point basic lighting	Portofolio

### A. SOAL PENILAIAN PENGETAHUAN :

**Disajikan sebuah cuplikan video (Terlampir),**

**Jawablah Pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat !**

1. Elemen-elemen shot apa saja yang terkandung pada cuplikan video tersebut !
2. Motivasi yang terkandung pada cuplikan video tersebut adalah !
3. Informasi apa saja yang dapat anda temukan pada cuplikan video tersebut !

### B. SOAL PENILAIAN KETRAMPILAN :

*Perhatikan deskripsi berikut ini !*

Pada hari ini anda diminta untuk menata cahaya pada program Berita Petang, Tugas anda adalah mengatur penataan cahaya untuk Seorang presenter Berita televisi.

#### **SOAL !**

Buatlah rancangan penggunaan three point basic lighting untuk deskripsi tersebut !



Langkah pelaksanaan pengerjaan tugas :

1. Mempelajari studi kasus
2. Menganalisis kebutuhan set
3. Membuat floor plan lighting yang dilengkapi dengan :
  - a. Gambar posisi pemain
  - b. Gambar posisi set perlengkapan penataan set yang dibutuhkan
  - c. Gambar posisi arah kamera
  - d. Gambar posisi arah lighting
4. Menempatkan key light dan mengatur intensitasnya
5. Menempatkan fill light dan mengatur intensitasnya
6. Menempatkan back light dan mengatur intensitasnya

**Rubrik Penilaian Tugas 3 :**

No	Komponen / Sub Komponen	Capaian kompetensi			
		BK 0-64	CK 65-77	K 78-85	SK 86-100
<b>1</b>	<b>Persiapan (Skor maksimal 100) bobot 10%</b>				
a	Siswa menganalisis dan membuat konsep rancangan three point basic lighting				
<b>2</b>	<b>Pelaksanaan (Skor maksimal 300) bobot 60%</b>				
a	Rancangan Key light dengan tepat				
b	Rancangan Fill light dengan tepat				
c	Rancangan Back light dengan tepat				
<b>3</b>	<b>Hasil (Skor maksimal 100) bobot 30%</b>				
a	Hasil rancangan sesuai dengan deskripsi naskah dan ketentuan soal				
b	Hasil three point basic lighting dengan tepat dan rapih				

**C. PENILAIAN SIKAP :**

Penilaian ini dilakukan secara observasi secara langsung selama proses kegiatan pembelajaran, dengan aspek sikap : Responsif, bertanggung jawab, dan Proaktif

No	Aspek sikap	Instrumen penilaian	Score
----	-------------	---------------------	-------

01	Responsif	: Selama proses pembelajaran siswa <b>sangat cepat tanggap</b> terhadap permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, diskusi dan mampu memberikan solusi pada permasalahan tersebut, serta <b>sangat mampu</b> dalam berfikir lebih maju terhadap materi pembelajaran	3,80 - 4,00
		: Selama proses pembelajaran siswa <b>cepat tanggap</b> terhadap permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, diskusi dan mampu memberikan solusi pada permasalahan tersebut, serta <b>mampu</b> dalam berfikir lebih maju terhadap materi pembelajaran	3,00 - 3,79
		: Selama proses pembelajaran siswa <b>cukup cepat tanggap</b> terhadap permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, diskusi dan mampu memberikan solusi pada permasalahan tersebut, serta <b>cukup mampu</b> dalam berfikir lebih maju terhadap materi pembelajaran	2,50 - 2,99
		: Selama proses pembelajaran siswa <b>kurang cepat tanggap</b> terhadap permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, diskusi dan mampu memberikan solusi pada permasalahan tersebut, serta <b>kurang mampu</b> dalam berfikir lebih maju terhadap materi pembelajaran	1,00 - 2,49
02	Bertanggung jawab	: Selama proses pembelajaran siswa <b>sangat mampu</b> melaksanakan tugas / pekerjaan sesuai dengan target kualitas yang hendak dicapai, dan apabila belum tercapai mampu memperbaikinya hingga targetnya tercapai / tuntas	3,80 - 4,00
		: Selama proses pembelajaran siswa <b>mampu</b> melaksanakan tugas / pekerjaan sesuai dengan target kualitas yang hendak dicapai, dan apabila belum tercapai mampu memperbaikinya hingga targetnya tercapai / tuntas	3,00 - 3,79
		: Selama proses pembelajaran siswa <b>cukup mampu</b> melaksanakan tugas / pekerjaan sesuai dengan target kualitas yang hendak dicapai, dan apabila belum tercapai mampu memperbaikinya hingga targetnya tercapai / tuntas	2,50 - 2,99
		: Selama proses pembelajaran siswa <b>kurang mampu</b> melaksanakan tugas / pekerjaan sesuai dengan target kualitas yang hendak	1,00 - 2,49

		dicapai, dan apabila belum tercapai mampu memperbaikinya hingga targetnya tercapai / tuntas	
03	Proaktif	: Selama proses pembelajaran siswa memiliki inisiatif dalam bertindak sesuai dengan tugas / pekerjaan serta memiliki motivasi untuk terus maju dan berkembang <i>dengan sangat baik</i>	3,80 - 4,00
		: Selama proses pembelajaran siswa memiliki inisiatif dalam bertindak sesuai dengan tugas / pekerjaan serta memiliki motivasi untuk terus maju dan berkembang <i>dengan baik</i>	3,00 - 3,79
		: Selama proses pembelajaran siswa memiliki inisiatif dalam bertindak sesuai dengan tugas / pekerjaan serta memiliki motivasi untuk terus maju dan berkembang <i>dengan cukup baik</i>	2,50 - 2,99
		: Selama proses pembelajaran siswa memiliki inisiatif dalam bertindak sesuai dengan tugas / pekerjaan serta memiliki motivasi untuk terus maju dan berkembang <i>dengan kurang baik</i>	1,00 - 2,49

#### D. REMIDIAL & PENGAYAAN

- Kegiatan remedial dilakukan dengan cara menuntaskan soal dan IPK yang belum tuntas dalam pengerjaan soal, serta diberikan bimbingan dan tugas khusus apabila masih belum tuntas dalam remedial
- Kegiatan pengayaan dilakukan dengan cara melakukan daring diskusi secara lisan mengenai kompetensi dasar dan memanfaatkan siswa untuk menjadi tutor sebaya

**Mengetahui,**  
Kepala SMK Bina Informatika Bintaro

Bintaro, 11 July 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Drs. Suherman, AG.MM**  
NIK. 130.701.001

**Caesar Moch.M.Leichira, S.Ikom**  
NIK. 131509108