PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB. BANTUL
SMKN 2 SEWON
ꦱꦩꦏꦤ꧀ ꦱꦼꦮꦺꦴꦤ꧀
Alamat: Unit 1 Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472,
Unit 2 (Induk) Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463179 Fax: 0274-6463472
Website: www.smksewon2.sch.id, Email: smksewon2@yahoo.co.id, Kode Pos: 55186

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMK 2 SEWON
Mata Pelajaran : ANIMASI 2 D DAN 3D
Kelas/Semester : XI/2
Materi Pokok : Menerapkan dan membuat produk animasi 2D (Stop Motion)
Alokasi Waktu : 24JP x 45 menit

1. **Kompetensi Dasar**
   3.9. Menerapkan teknik produksi animasi 2D
   4.9 Membuat produk animasi 2D
2. **Tujuan Pembelajaran**
   a. Peserta didik mampu merancang dan membuat produk animasi 2D Stop Motion
   b. Peserta didik mampu membuat laporan proses pengerjaan dan mempresentasikan hasil produk animasi 2D Stop Motion melalui media sosial atau platform digital lainnya.
3. **Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

GURU	SISWA
Kegiatan Pembuka	
membuka kelas online dengan salam dan memimpin berdoa bersama	Menjawab salam dan berdoa bersama
menyapa siswa dengan menanyakan kabar siswa di rumah menyemangati dan memberi motivasi	Terlibat aktif dan berinteraksi
Kegiatan Inti	
Menyampaikan Kompetensi Dasar yang akan di pelajari	Menyimak
Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	Menyimak
Memberikan link dan video contoh produk animasi yang akan dibuat pada proyek ini (Animasi Stop Motion)	Melihat video/tautan yang sudah diberikan oleh guru
Memimpin diskusi kelas mengenai contoh animasi yang sudah dilihat	Terlibat aktif dan berinteraksi dalam diskusi
Menguatkan pemahaman siswa dengan membagikan e-materi kepada siswa	Menyelesaikan membaca materi dan memahaminya
Memberikan instruksi penengerjaan proyek secara detail	Mengerjakan proyek secara mandiri diluar jam online dengan detail tahapan yang sduah diinstruksikan oleh guru (terlampir)
Kegiatan Penutup	
Memberikan umpan balik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya.	Terlibat aktif dan berinteraksi
Mengajak siswa untuk melakukan refleksi tentang pembelajaran yang dilakukan	Terlibat aktif dan berinteraksi dalam diskusi
Memberikan penguatan dan motivasi kepada murid untuk tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran	Terlibat aktif dan berinteraksi dalam diskusi
Menutup pembelajaran dengan mengucapkan terima kasih dan mengucapkan salam	Menjawab salam dan berdoa bersama

4. **Penilaian Pembelajaran**
   a. Penilaian Sikap : Diamati langsung oleh guru selama proses pembelajaran (disiplin, kerja keras, kejujuran, etos kerja, kerjasama, dll)
   b. Penilaian Pengetahuan : Penilaian melalui Quiz Online Google form (mengukur pemahaman siswa tentang materi yang telah dibaca dan didiskusikan di kelas daring)
   c. Penilaian Keterampilan : Dinilai sejak proses Pra produksi, produksi dan pasca produksi secara daring melalui Whatsapp group dan akun instagram siswa.

Mengesahkan,
Kepala SMK 2 Sewon

Sewon, Januari 2020
Guru Pengampu Mata Pelajaran,

Titis Sukowanto, S.Pd.
NIP. 196401021987031014

Arifah Suryaningsih, S. Pd., MBA.
NIP. 19761222 2008 01 2008

PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB. BANTUL
SMKN 2 SEWON
ꦱꦩꦏꦤ꧀ ꦱewꦺꦴꦤ꧀
Alamat: Unit 1 Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472,
Unit 2 (Induk) Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463179 Fax: 0274-6463472
Website: www.smksewon2.sch.id, Email: smksewon2@yahoo.co.id, Kode Pos: 55186

LAMPIRAN

PROSES PEMBELAJARAN DARING

MAPEL ANIMASI 2D DAN 3D KD. 3.9 DAN 4.9 KELAS XI MULTIMEDIA
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

1. **Sumber Belajar**
   a. Modul Animasi 2D untuk SMK/MAK., 2013. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
   b. https://id.wikihow.com/Membuat-Animasi-Stop-Motion
   c. https://www.academia.edu/10120106/Langkah_Praktis_Membuat_Animasi_Stop_Motion
   d. https://animasianimasi.weebly.com/animasi-stop-motion.html

2. **Proses Pemelajaran**
   Pembelajaran daring ini menggunakan tiga platform digital yaitu:
   a. Group WhatsApp : Untuk melakukan diskusi interaktif dengan siswa
   b. Google ClassRoom : Untuk guru mengunggah link materi dan Quiz dan merima respon siwa
   c. Instagram : Untuk siswa mengunggah hasil karyanya
   d. Zoom : Untuk video conference tatap muka dengan siswa

3. **Proses Penilaian**

Ranah Penilaian	Indikator
Sikap	Disiplin kehadiran di grup Whatsapp kelas Keaktifan tanggapan dan diskusi interaktif dan di group WhatsApp Disiplin dan komitmen waktu pada mengumpulan tugas
Pengetahuan	Tanggapan siswa terhadap materi yang diunggah di Google Classroom Diskusi materi di group Whatsapp Quiz online menggunakan GoogleQuiz
Ketrampilan	Laporan proses pembuatan proyek melalui grup WhatsApp Unggahan Karya di Instagram

PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB. BANTUL
SMKN 2 SEWON
Alamat: Unit 1 Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472,
Unit 2 (Induk) Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463179 Fax: 0274-6463472
Website: www.smksewon2.sch.id, Email: smksewon2@yahoo.co.id, Kode Pos: 55186

4. Detail Instruksi Guru

A. Tema:
Segala hal tentang kehidupan kita yang berkaitan dengan Pandemi Corona
(Social distancing, physical distancing, pesan Gaya hidup sehat, cuci tangan, WFH, SFH, dll)

B. Contoh Karya
Perhatikan contoh karya yang sudah saya bagikan, itu bisa menjadi salah satu referensi. Durasi karya Ada Corona Diantara Kita" adalah 1 menit 43 detik.
Teknik yang diambil pada karya tersebut adalah puppet animation yang dikombinasikan dengan sedikit video untuk melengkapi alur cerita saja (video cmn 25% dari stop motionnya).
Properties menggunakan mainan Lego dan mobil2an Hotwheels serta beberapa aksesoris yang ada di rumah, kain jilbab sebagai background, HP, lampu memakai senter dari HP lain, tanpa tripod.
Jadi, pada karya kalian nanti: Gunakan properti yang kalian miliki di rumah. Tidak perlu mengada-adakan. Namun hasil bisa maksimal. Itulah perlunya mengoptimalkan creative thingking.

B. Persiapan:
1. Ide
2. alur cerita
3. Properties (Semua perlengkapan yg dibutuhkan)
4. Handphone (Pastikan memory aman)
5. Install sofware Stop Motion Studio
6. Mini tripod (Atau seadanya, saya bikin itu dg teknik ndlosor campur pegel tanpa tripod)
7. Instal Video Editing (Saya pake inshot)

C. Yang harus ada di produk:
1. Judul video
2. Animasi Isi cerita
3. Efek (visual/stiker/suara)
4. Backsound
5. Pesan singkat di akhir/awal cerita (optional - boleh ada boleh tidak) → Lihat contoh karya sy
6. Credit Tittle (nama crew, smk 2 sewon, bulan buat, tahun buat)

D. Pengumpulan Karya
1. Dalam bentuk file .MP4
2. Durasi minimal 50 detik maksimal 240 detik (3 menit)
3. Kirim melalui WAG atau lebih disarankan Posting di Instagram, tag akun IG bu guru @arifahfafa
4. Tuliskan caption sesuai karyamu berilah tagar
   #stopmotioncoronaskarose #sekolahdarirumah #tetapberkarya