

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 KERINCI
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi
Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI / 1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 12 JP (3x4 JP)

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran discovery learning, dengan metode diskusi dan praktik peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan Sejarah Animasi, Animasi Tradisional, Animasi Stop Motion dan Animasi Komputer dengan bertanggung jawab dan mampu mengimplementasikan dan mendemonstrasikan prinsip dasar pembuatan animasi Flip book dan Stop motion dengan percaya diri. Peserta didik diharapkan mampu mengkomunikasikan dalam bentuk video.

B. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi		
		Pertemuan 1	
	<ul style="list-style-type: none">Sejarah/Animasi TradisionalAnimasi Stop MotionAnimasi Komputer (4JP)		
Pendahuluan	Berdoa, menyiapkan peserta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.		
Kegiatan Inti	Model Discovery 1. Stimulus 2. Identifikasi masalah 3. Pengumpulan data 4. Pengolahan data 5. Verifikasi/ pembuktian 6. Menarik simpulan		
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.		
Media/ Alat& bahan Sumber belajar	Lembar Kerja Siswa Link Youtube Zoetrope https://www.youtube.com/watch?v=SBg6dAE3mI0 FLIP BOOK https://www.youtube.com/watch?v=rqtK_2qUrTI	Lembar Kerja Siswa Link Youtube Animasi Stop Motion https://www.youtube.com/watch?v=Dm_7EWS9nFM Shoun the shep https://www.youtube.com/watch?v=R3rLM9VPOhE hand drawing https://www.youtube.com/watch?v=EOu8jKb3HSQ	Lembar Kerja Siswa Link Youtube Video Animasi 2D https://www.youtube.com/watch?v=HJ2fvvdFc9s Video Animasi 3D https://www.youtube.com/watch?v=APkmcGsz-no

C. Penilaian Hasil Belajar

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Penugasan	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

Mengetahui:
Kepala SMK Negeri 1 Kerinci

Diperiksa Oleh :
Waka. Kurikulum

Kerinci, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

ALMI. Z, S.Pt, MM
NIP. 19740101 20604 2 012

LAHMIUR, S.Pt
NIP. 197311102014081003

ROMES ALIZAR, S.Pd
NUPTK. 7944766667120001

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PJJ DARING (DALAM JARINGAN)

Lampiran RPP Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D (vector)

Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 1 : Model Discovery Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
<p>Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.</p>	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
<p>Kegiatan Inti Pemberian rangsangan (Stimulation) <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengamati sebuah penggalan film animasi 2D. Siswa memperhatikan penggalan film animasi yang disampaikan Pernyataan/Identifikasi masalah (Problem Statement) <ul style="list-style-type: none"> Guru memberi pertanyaan berkenaan dengan film animasi (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis). Siswa menjawab berdasarkan pengetahuan dasar yang telah dimiliki Pengumpulan data (Data Collection) <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa mendefinisikan Sejarah animasi, Animasi Traditional, Animasi Stop Motion dan Animasi Komputer beserta prinsip pembuatannya. Siswa melakukan browsing di internet dan mencari referensi di perpustakaan serta bahan yang telah dilampirkan guru pada materi (literasi) (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) Guru dan siswa melakukan diskusi online via komentar di google classroom. Pembuktian (Verification) <ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan tentang Sejarah animasi, Animasi Traditional, Animasi Stop Motion dan Animasi Komputer. Siswa mengimplementasikan prinsip pembuatan animasi Flip book dan stop motion dengan bertanggung jawab. Siswa mengirimkan tugas hasil flip book dan stop motion yang telah dibuat dalam bentuk video ke media sosial dan link dikirim ke google classroom (menumbuhkan karakter bertanggung jawab) Menarik simpulan/generalisasi (Generalization) <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa menarik kesimpulan dari hasil diskusi online Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah diperoleh siswa Siswa menyimpulkan dari hasil diskusi yang telah dilaksanakan </p>	10' 25' 30' 400' 10'	<p>Media : Google Classroom Link Youtube https://www.youtube.com/watch?v=0StIH6KsmBI</p> <p>Animasi Tradisional Zoetrope https://www.youtube.com/watch?v=SBg6dAE3mI0 FLIP BOOK https://www.youtube.com/watch?v=rgtK_2qUrTI Pembuatan Animasi Flip Book dengan petunjuk LKS</p> <p>Animasi Stop Motion Teknik Pembuatan https://www.youtube.com/watch?v=Dm_7EWS9nFM Shoun the shep https://www.youtube.com/watch?v=R3rLM9VPOhE hand drawing https://www.youtube.com/watch?v=EOu8jKb3HSQ Pembuatan Animasi Stop Motion dengan petunjuk LKS</p> <p>Link Youtube Video Animasi 2D https://www.youtube.com/watch?v=HJ2fvvdFc9s Video Animasi 3D https://www.youtube.com/watch?v=APkmcGsz-no</p>	10' 25' 30' 400' 10'
<p>Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.</p>	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 KERINCI
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi dan 3
Dimensi Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI / 1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 12 JP

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan share di media sosial, peserta didik mampu menjelaskan dan mengaplikasikan teknik pembuatan gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D dengan bertanggung jawab. Peserta didik diharapkan mampu merancang dan membuat gambar obyek sederhana berdasarkan project yang dirancang menggunakan aplikasi animasi 2D dengan percaya diri serta mampu mengkomunikasikan hasil dengan share di media sosial dengan sikap bertanggung jawab.

B. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi
	Pertemuan 1 <ul style="list-style-type: none">• Pengertian Obyek• Pengetahuan Dasar Obyek pada Adobe Flash• Dasar-dasar Pewarnaan Obyek pada Adobe Flash• Membuat Gambar Obyek Ayam• Membuat Objek Kepala dan Bentuk Wajah• Membuat Karakter dengan Garis Bantu Sketsa
Pendahuluan	Berdoa, menyiapkan peserta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.
Kegiatan Inti	Project Based Learning 1. Penentuan Pertanyaan Mendasar 2. Mendesain Perencanaan Project 3. Menyusun Jadwal 4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek 5. Menguji Hasil 6. Mengevaluasi Pengalaman
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.
Media/ Alat&bahan Sumber belajar	Lembar Kerja Siswa Link Youtube https://www.youtube.com/watch?v=Pb-AG_1ihDg&t=74s https://www.youtube.com/watch?v=eaLKn8bk3QY Membuat objek bintang https://www.youtube.com/watch?v=UJZ1hhQsai8 Teknik menggambar karakter https://www.youtube.com/watch?v=1PIvUHYMGBM https://www.youtube.com/watch?v=Rr_35-0HN6U

C. Penilaian Hasil Belajar

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Penugasan	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

Mengetahui:
Kepala SMK Negeri 1 Kerinci

Diperiksa Oleh :
Waka. Kurikulum

Kerinci, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

ALMI. Z, S.Pt, MM
NIP. 19740101 20604 2 012

LAHMIUR, S.Pt
NIP. 197311102014081003

ROMES ALIZAR, S.Pd
NUPTK. 7944766667120001

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PJJ DARING (DALAM JARINGAN)

Lampiran RPP Teknik Pembuatan Gambar Obyek Sederhana Menggunakan Aplikasi Animasi 2D Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 1 : Model Project Based Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
<p>Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.</p>	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
<p>Kegiatan Inti Penentuan Pertanyaan Mendasar <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengamati video tutorial/demonstrasi guru (link youtube) tentang teknik pembuatan gambar objek dengan Adobe Flash Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. Mendesain Perencanaan Project <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk merencanakan pembuatan gambar objek dengan Adobe Flash. Guru menugaskan siswa membuat perencanaan project objek sederhana. Siswa berdiskusi memilih objek sederhana yang akan dibuat. Menyusun Jadwal <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal pembuatan objek sederhana. (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis) Guru menugaskan siswa menuliskan langkah pembuatan objek sederhana. Siswa membuat jadwal perencanaan pembuatan objek sederhana. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek <ul style="list-style-type: none"> Guru memonitor siswa tentang project objek sederhana. Siswa mengerjakan project objek sederhana. Menguji Hasil <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil project yang telah dibuat. (menumbuhkan karakter komunikatif) Guru menguji project pembuatan objek sederhana. Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan project objek sederhana. Mengevaluasi Pengalaman <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa merangkum hasil project kepada siswa lain. Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya. Siswa membuat kesimpulan dari hasil project yang telah dibuat. </p>	10' 25' 10' 400' 10' 20'	<p>Media : Google Classroom Lembar Kerja Siswa Link Youtube https://www.youtube.com/watch?v=Pb-AG_1ihDg&t=74s https://www.youtube.com/watch?v=eaLKn8bk3QY Membuat objek bintang https://www.youtube.com/watch?v=UJZ1hhQsai8 Teknik menggambar karakter https://www.youtube.com/watch?v=1PIvUHYMGBM https://www.youtube.com/watch?v=Rr_35-0HN6U</p> <p>Hasil project di upload di media sosial dan diberikan keterangan tentang objek yang telah dibuat.</p>	10' 25' 10' 400' 10' 20'
<p>Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.</p>	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 KERINCI
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi dan 3
Dimensi Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI / 1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 24 JP

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan sharing, peserta didik mampu menjelaskan dan mengaplikasikan teknik animasi tweening 2D dengan bertanggung jawab. Peserta didik mampu merancang dan membuat project animasi 2D menggunakan teknik tweening dengan percaya diri serta mampu mengkomunikasikan hasil dengan share di media sosial dengan sikap bertanggung jawab.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-/Topik Materi			
Tahapan	<table border="1"> <tr> <td> Pertemuan 1 <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian animasi tweening • Jenis – jenis animasi tweening • Cara kerja animasi tweening • Penentuan frame kunci (key frame) • Motion shape tweening </td> <td> Pertemuan 2 <ul style="list-style-type: none"> • Masking tweening • Motion Guide • Pembuatan animasi tweening • Animasi Baling-baling </td> </tr> </table>	Pertemuan 1 <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian animasi tweening • Jenis – jenis animasi tweening • Cara kerja animasi tweening • Penentuan frame kunci (key frame) • Motion shape tweening 	Pertemuan 2 <ul style="list-style-type: none"> • Masking tweening • Motion Guide • Pembuatan animasi tweening • Animasi Baling-baling
Pertemuan 1 <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian animasi tweening • Jenis – jenis animasi tweening • Cara kerja animasi tweening • Penentuan frame kunci (key frame) • Motion shape tweening 	Pertemuan 2 <ul style="list-style-type: none"> • Masking tweening • Motion Guide • Pembuatan animasi tweening • Animasi Baling-baling 		
Pendahuluan	Berdoa, menyiapkan peserta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.		
Kegiatan Inti	Project Based Learning <ol style="list-style-type: none"> 1. Penentuan Pertanyaan Mendasar 2. Mendesain Perencanaan Project 3. Menyusun Jadwal 4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek 5. Menguji Hasil 6. Mengevaluasi Pengalaman 		
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.		
Media/ Alat&bahan Sumber belajar	<table border="1"> <tr> <td> Lembar Kerja Siswa Link Youtube Animasi Key Frame : https://www.youtube.com/watch?v=v6k401iK62U Animasi Shape Tween : https://www.youtube.com/watch?v=kE7-O85A9JU Animasi Motion Tween : https://www.youtube.com/watch?v=m5pbRkUCM5M Animasi Movie Clip : https://www.youtube.com/watch?v=YV5q487TRvA </td> <td> Lembar Kerja Siswa Link Youtube Animasi Color Effect dan Filter: https://www.youtube.com/watch?v=CPWO7cw8DJw Animasi Masking : https://www.youtube.com/watch?v=-I3RtTRZCJI Animasi Baling-baling: https://www.youtube.com/watch?v=1QnUqqxQkNw Animasi Guide : https://www.youtube.com/watch?v=nufdYMuqgM </td> </tr> </table>	Lembar Kerja Siswa Link Youtube Animasi Key Frame : https://www.youtube.com/watch?v=v6k401iK62U Animasi Shape Tween : https://www.youtube.com/watch?v=kE7-O85A9JU Animasi Motion Tween : https://www.youtube.com/watch?v=m5pbRkUCM5M Animasi Movie Clip : https://www.youtube.com/watch?v=YV5q487TRvA	Lembar Kerja Siswa Link Youtube Animasi Color Effect dan Filter: https://www.youtube.com/watch?v=CPWO7cw8DJw Animasi Masking : https://www.youtube.com/watch?v=-I3RtTRZCJI Animasi Baling-baling: https://www.youtube.com/watch?v=1QnUqqxQkNw Animasi Guide : https://www.youtube.com/watch?v=nufdYMuqgM
Lembar Kerja Siswa Link Youtube Animasi Key Frame : https://www.youtube.com/watch?v=v6k401iK62U Animasi Shape Tween : https://www.youtube.com/watch?v=kE7-O85A9JU Animasi Motion Tween : https://www.youtube.com/watch?v=m5pbRkUCM5M Animasi Movie Clip : https://www.youtube.com/watch?v=YV5q487TRvA	Lembar Kerja Siswa Link Youtube Animasi Color Effect dan Filter: https://www.youtube.com/watch?v=CPWO7cw8DJw Animasi Masking : https://www.youtube.com/watch?v=-I3RtTRZCJI Animasi Baling-baling: https://www.youtube.com/watch?v=1QnUqqxQkNw Animasi Guide : https://www.youtube.com/watch?v=nufdYMuqgM		

C. Penilaian Hasil Belajar

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Penugasan	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

Kerinci, Juli 2020

Mengetahui:
Kepala SMK Negeri 1 Kerinci

Diperiksa Oleh :
Waka. Kurikulum

Guru Mata Pelajaran,

ALMI. Z, S.Pt, MM
NIP. 19740101 20604 2 012

LAHMIUR, S.Pt
NIP. 197311102014081003

ROMES ALIZAR, S.Pd
NUPTK. 7944766667120001

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PJJ DARING (DALAM JARINGAN)

Lampiran RPP Teknik Animasi Tweening 2D

Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 1 : Model Project Based Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
<p>Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.</p>	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
<p>Kegiatan Inti Penentuan Pertanyaan Mendasar <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengamati video tutorial/demonstrasi guru tentang teknik animasi tweening • Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. Mendesain Perencanaan Project <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk merencanakan pembuatan animasi tweening dengan Adobe Flash. • Guru menugaskan siswa membuat perencanaan project animasi tweening. • Siswa berdiskusi memilih animasi tweening yang akan dibuat (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis) Menyusun Jadwal <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal pembuatan animasi tweening. (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) • Guru menugaskan siswa menuliskan langkah pembuatan animasi tweening. • Siswa membuat jadwal perencanaan pembuatan animasi tweening. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek <ul style="list-style-type: none"> • Guru memonitor siswa tentang project animasi tweening. • Siswa mengerjakan project animasi tweening. (menumbuhkan karakter mandiri) Menguji Hasil <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil project yang telah dibuat. (menumbuhkan karakter komunikatif) • Guru menguji project pembuatan animasi tweening. • Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan project animasi tweening. Mengevaluasi Pengalaman <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa merangkum hasil project kepada siswa lain. • Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya. • Siswa membuat kesimpulan dari hasil project yang telah dibuat. </p>	10' 25' 10' 400' 10' 20'	<p>Media : Google Classroom Lembar Kerja Siswa Link Youtube Animasi Key Frame : https://www.youtube.com/watch?v=v6k401iK62U Animasi Shape Tween : https://www.youtube.com/watch?v=kE7-O85A9JU Animasi Motion Tween : https://www.youtube.com/watch?v=m5pbRkUCM5M Animasi Movie Clip : https://www.youtube.com/watch?v=YV5q487TRvA</p> <p>Hasil project di upload di media sosial dan diberikan keterangan tentang project yang telah dibuat.</p>	10' 25' 10' 400' 10' 20'
<p>Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.</p>	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

Lampiran RPP Teknik Animasi Tweening 2D

Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 2 : Model Project Based Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
<p>Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.</p>	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
<p>Kegiatan Inti Penentuan Pertanyaan Mendasar <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengamati video tutorial/demonstrasi guru tentang teknik animasi tweening • Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. Mendesain Perencanaan Project <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk merencanakan pembuatan animasi tweening dengan Adobe Flash. • Guru menugaskan siswa membuat perencanaan project animasi tweening. • Siswa berdiskusi memilih animasi tweening yang akan dibuat (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir krtitis) Menyusun Jadwal <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal pembuatan animasi tweening. (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) • Guru menugaskan siswa menuliskan langkah pembuatan animasi tweening. • Siswa membuat jadwal perencanaan pembuatan animasi tweening. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek <ul style="list-style-type: none"> • Guru memonitor siswa tentang project animasi tweening. • Siswa mengerjakan project animasi tweening. (menumbuhkan karakter mandiri) Menguji Hasil <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil project yang telah dibuat. (menumbuhkan karakter komunikatif) • Guru menguji project pembuatan animasi tweening. • Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan project animasi tweening. Mengevaluasi Pengalaman <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa merangkum hasil project kepada siswa lain. • Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya. • Siswa membuat kesimpulan dari hasil project yang telah dibuat. </p>	10' 25' 10' 400' 10' 20'	Media : Google Classroom Lembar Kerja Siswa Link Youtube Animasi Color Effect dan Filter: https://www.youtube.com/watch?v=CPWO7cw8DJw Animasi Masking : https://www.youtube.com/watch?v=-I3RtTRZCJI Animasi Baling-baling: https://www.youtube.com/watch?v=1QnUqqxQkNw Animasi Guide : https://www.youtube.com/watch?v=nufdYMuqgM Hasil project di upload di media sosial dan diberikan keterangan tentang project yang telah dibuat.	10' 25' 10' 400' 10' 20'
<p>Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.</p>	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 KERINCI
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi
Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI / 1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 24 JP

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan sharing peserta didik mampu menjelaskan dan mengaplikasikan teknik yang digunakan untuk membuat karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D dengan bertanggung jawab. Peserta didik mampu merancang dan membuat karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D dengan bertanggungjawab serta mampu mengkomunikasikan hasil dengan share di media sosial dengan sikap bertanggung jawab.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-/Topik Materi			
Tahapan	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"> Pertemuan 1 <ul style="list-style-type: none"> Jenis-jenis karakter animasi berdasarkan style-nya karikatur, fabel dan syle bebas Tahapan dalam dalam menggambarkan karakter sederhana <ol style="list-style-type: none"> Kontruksi anatomi meliputi a). Kontruksi kepala Kontruksi badan, tangan dan kaki </td> <td style="width: 50%;"> Pertemuan 2 <ul style="list-style-type: none"> Tahapan dalam dalam menggambarkan karakter sederhana <ol style="list-style-type: none"> Kontruksi anatomi meliputi c). Pose n line of action, Kontruksi rotation </td> </tr> </table>	Pertemuan 1 <ul style="list-style-type: none"> Jenis-jenis karakter animasi berdasarkan style-nya karikatur, fabel dan syle bebas Tahapan dalam dalam menggambarkan karakter sederhana <ol style="list-style-type: none"> Kontruksi anatomi meliputi a). Kontruksi kepala Kontruksi badan, tangan dan kaki 	Pertemuan 2 <ul style="list-style-type: none"> Tahapan dalam dalam menggambarkan karakter sederhana <ol style="list-style-type: none"> Kontruksi anatomi meliputi c). Pose n line of action, Kontruksi rotation
Pertemuan 1 <ul style="list-style-type: none"> Jenis-jenis karakter animasi berdasarkan style-nya karikatur, fabel dan syle bebas Tahapan dalam dalam menggambarkan karakter sederhana <ol style="list-style-type: none"> Kontruksi anatomi meliputi a). Kontruksi kepala Kontruksi badan, tangan dan kaki 	Pertemuan 2 <ul style="list-style-type: none"> Tahapan dalam dalam menggambarkan karakter sederhana <ol style="list-style-type: none"> Kontruksi anatomi meliputi c). Pose n line of action, Kontruksi rotation 		
Pendahuluan	Berdoa, menyiapkan peserta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.		
Kegiatan Inti	Project Based Learning <ol style="list-style-type: none"> Penentuan Pertanyaan Mendasar Mendesain Perencanaan Project Menyusun Jadwal Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek Menguji Hasil Mengevaluasi Pengalaman 		
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.		
Media/ Alat&bahan Sumber belajar	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"> Lembar Kerja Siswa Link Youtube Jenis-jenis karakter animasi berdasarkan style-nya karikatur, fabel dan syle bebas : https://www.youtube.com/watch?v=N RyvsQ5Vk-k Kontruksi kepala manual: https://www.youtube.com/watch?v=bj NZLVY2k9E </td> <td style="width: 50%;"> Lembar Kerja Siswa Link Youtube Proporsi tubuh anime pria tampak belakang: https://www.youtube.com/watch?v=1szPurkz wU </td> </tr> </table>	Lembar Kerja Siswa Link Youtube Jenis-jenis karakter animasi berdasarkan style-nya karikatur, fabel dan syle bebas : https://www.youtube.com/watch?v=N RyvsQ5Vk-k Kontruksi kepala manual: https://www.youtube.com/watch?v=bj NZLVY2k9E	Lembar Kerja Siswa Link Youtube Proporsi tubuh anime pria tampak belakang: https://www.youtube.com/watch?v=1szPurkz wU
Lembar Kerja Siswa Link Youtube Jenis-jenis karakter animasi berdasarkan style-nya karikatur, fabel dan syle bebas : https://www.youtube.com/watch?v=N RyvsQ5Vk-k Kontruksi kepala manual: https://www.youtube.com/watch?v=bj NZLVY2k9E	Lembar Kerja Siswa Link Youtube Proporsi tubuh anime pria tampak belakang: https://www.youtube.com/watch?v=1szPurkz wU		

C. Penilaian Hasil Belajar

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Penugasan	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

Mengetahui:
Kepala SMK Negeri 1 Kerinci

Diperiksa Oleh :
Waka. Kurikulum

Kerinci, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

ALMI. Z, S.Pt, MM
NIP. 19740101 20604 2 012

LAHMIUR, S.Pt
NIP. 197311102014081003

ROMES ALIZAR, S.Pd
NUPTK. 7944766667120001

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PJJ DARING (DALAM JARINGAN)

Lampiran RPP Teknik Pembuatan Karakter Sederhana Menggunakan Aplikasi Animasi 2D Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke 1 : Model Project Based Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
<p>Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.</p>	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
<p>Kegiatan Inti Penentuan Pertanyaan Mendasar <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengamati video tutorial/demonstrasi guru tentang teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D • Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. Mendesain Perencanaan Project <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk merencanakan pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D. • Guru menugaskan siswa membuat perencanaan project teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D. • Siswa berdiskusi memilih teknik pembuatan karakter sederhana yang akan dibuat (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir krtitis) Menyusun Jadwal <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal pembuatan karakter sederhana. (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) • Guru menugaskan siswa menuliskan langkah pembuatan karakter sederhana. • Siswa membuat jadwal perencanaan pembuatan karakter sederhana. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek <ul style="list-style-type: none"> • Guru memonitor siswa tentang project karakter sederhana. • Siswa mengerjakan project karakter sederhana.. Menguji Hasil <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil project yang telah dibuat. (menumbuhkan karakter mandiri) • Guru menguji project pembuatan karakter sederhana. • Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan project karakter sederhana. Mengevaluasi Pengalaman <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa merangkum hasil project kepada siswa lain. • Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya. • Siswa membuat kesimpulan dari hasil project yang telah dibuat </p>	<p>10'</p> <p>25'</p> <p>10'</p> <p>400'</p> <p>10'</p> <p>20'</p>	<p>Media : Google Classroom Link Youtube Jenis-jenis karakter animasi berdasarkan style-nya karikatur,fabel dan syle bebas : https://www.youtube.com/watch?v=NRyvsQ5Vk-k Kontruksi kepala manual: https://www.youtube.com/watch?v=bjNZLVY2k9E Kontruksi kepala Digital: https://www.youtube.com/watch?v=IX1baK5YcfU https://www.youtube.com/watch?v=XF9RJMcFGA8 Kontruksi badan,tangan dan kaki: https://www.youtube.com/watch?v=fSracNIe0IY https://www.youtube.com/watch?v=WVIfVQVsx10</p> <p>Hasil project di upload di media sosial dan diberikan keterangan tentang karakter yang telah dibuat.</p>	<p>10'</p> <p>25'</p> <p>10'</p> <p>400'</p> <p>10'</p> <p>20'</p>

Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'
---	-----	--------------------------------------	-----

Lampiran RPP Teknik Pembuatan Karakter Sederhana Menggunakan Aplikasi Animasi 2D
Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 2 : Model Project Based Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti Penentuan Pertanyaan Mendasar <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengamati video tutorial/demonstrasi guru tentang teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. Mendesain Perencanaan Project <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk merencanakan pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D. Guru menugaskan siswa membuat perencanaan project teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D. Siswa berdiskusi memilih teknik pembuatan karakter sederhana yang akan dibuat (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis) Menyusun Jadwal <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal pembuatan karakter sederhana. (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) Guru menugaskan siswa menuliskan langkah pembuatan karakter sederhana. Siswa membuat jadwal perencanaan pembuatan karakter sederhana. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek <ul style="list-style-type: none"> Guru memonitor siswa tentang project karakter sederhana. Siswa mengerjakan project karakter sederhana.. Menguji Hasil <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil project yang telah dibuat. (menumbuhkan karakter mandiri) Guru menguji project pembuatan karakter sederhana. Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan project karakter sederhana. 	10' 25' 10' 400' 10' 20'	Media : Google Classroom Link Youtube Lembar Kerja Siswa Link Youtube Proporsi tubuh anime pria tampak belakang: https://www.youtube.com/watch?v=1szPuorkzwU Proporsi tubuh anime wanita tampak belakang: https://www.youtube.com/watch?v=8EEkn6tyY4M Proporsi tubuh anime pria ¾: https://www.youtube.com/watch?v=6R86iNYOyXs Proporsi tubuh anime wanita ¾: https://www.youtube.com/watch?v=8MIS1vZIIv8 Proporsi anime Pria tampak samping: https://www.youtube.com/watch?v=mNdx3tB2yjc Proporsi anime wanita tampak samping: https://www.youtube.com/watch?v=eAciD97lxIo Proporsi anime Pria tampak depan: https://www.youtube.com/watch?v=Nus95kVIiOM Proporsi anime Wanita tampak depan: https://www.youtube.com/watch?v=EHb8Qghn1t0 Pose n line of action https://www.youtube.com/watch?v=jJuqiu1FEJU Hasil project di upload di media sosial dan diberikan keterangan tentang karakter yang telah dibuat.	10' 25' 10' 400' 10' 20'

Mengevaluasi Pengalaman <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa merangkum hasil project kepada siswa lain. • Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya. • Siswa membuat kesimpulan dari hasil project yang telah dibuat 			
Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 KERINCI
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi dan 3
Dimensi Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI / 1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 24 JP

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model discovery learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu menentukan dan menganalisis elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D dengan percaya diri. Peserta didik mampu merancang dan membuat elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D dengan bertanggungjawab mampu mengkomunikasikan hasil dengan share di media sosial dengan sikap bertanggung jawab.

B. Materi Pembelajaran

- Pengertian digital puppeteer dalam animasi 2D
- Jenis-jenis elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D
- Media yang digunakan dalam gambar digital puppeteer dalam animasi 2D
- Proses pembuatan digital puppeteer dalam animasi 2D

C. Kegiatan Pembelajaran

	Pertemuan ke-/Topik Materi
Tahapan	Pertemuan 1 <ul style="list-style-type: none">• Pengertian digital puppeteer dalam animasi 2D• Jenis-jenis elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D• Media yang digunakan dalam gambar digital puppeteer dalam animasi 2D• Proses pembuatan digital puppeteer dalam animasi 2D
Pendahuluan	Berdoa, menyiapkan peserta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.
Kegiatan Inti	Model Discovery <ol style="list-style-type: none">1. Stimulus2. Identifikasi masalah3. Pengumpulan data4. Pengolahan data5. Verifikasi/ pembuktian6. Menarik simpulan
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.
Media/ Alat&bahan Sumber belajar	Lembar Kerja Siswa Materi Puppeteer pada ppt Link Youtube https://www.youtube.com/watch?v=5fSaWtIqsI8 https://www.youtube.com/watch?v=SRvp4-wgLa0 https://www.youtube.com/watch?v=r1BatA0vLyw

D. Penilaian Hasil Belajar

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Penugasan	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

Mengetahui:
Kepala SMK Negeri 1 Kerinci

Diperiksa Oleh :
Waka. Kurikulum

Kerinci, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

ALMI. Z, S.Pt, MM
NIP. 19740101 20604 2 012

LAHMIUR, S.Pt
NIP. 197311102014081003

ROMES ALIZAR, S.Pd
NUPTK. 7944766667120001

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PJJ DARING (DALAM JARINGAN)

Lampiran RPP Elemen Gambar Digital Puppeteer dalam Animasi 2D

Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 1 : Model Discovery Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti Pemberian rangsangan (Stimulation) <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengamati beberapa gambar puppeteer dalam animasi 2D. Siswa memperhatikan gambar puppeteer dalam animasi 2D yang disampaikan. 	10'	Media : Google Classroom Materi Puppeteer pada ppt Link Youtube https://www.youtube.com/watch?v=5fSaWtIqsl8	10'
Pernyataan/Identifikasi masalah (Problem Statement) <ul style="list-style-type: none"> Guru memberi pertanyaan berkenaan dengan gambar puppeteer dalam animasi 2D (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis) Siswa menjawab berdasarkan pengetahuan dasar yang telah dimiliki 	25'	https://www.youtube.com/watch?v=SRvp4-wgLa0 https://www.youtube.com/watch?v=r1BatA0vLyu	25'
Pengumpulan data (Data Collection) <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa menganalisis elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D Siswa melakukan browsing di internet dan mencari referensi di perpustakaan (literasi) (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) 	10'		10'
Pengumpulan data (Data Collection) <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa menganalisis elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D Siswa melakukan browsing di internet dan mencari referensi di perpustakaan (literasi) (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) 	400'		400'
Pembuktian (Verification) <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa mempresentasikan hasil dari diskusi dan pengumpulan data yang telah dilakukan. (menumbuhkan karakter mandiri) Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan pengumpulan data yang telah dilaksanakan (menumbuhkan karakter komunikatif) 	10'	Hasil project di upload di media sosial dan diberikan keterangan tentang elemen gambar pappeter yang telah dibuat.	10'
Menarik simpulan/generalisasi (Generalization) <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa menarik kesimpulan dari hasil diskusi Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah diperoleh siswa Siswa menyimpulkan dari hasil diskusi yang telah dilaksanakan 	20'		20'
Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 KERINCI
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi dan 3
Dimensi Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI / 1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 36 JP

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu menjelaskan dan mengaplikasikan gerak digital puppetter pada animasi 2D dengan bertanggung jawab. Peserta didik mampu merancang dan membuat gerak digital puppetter pada animasi 2D dengan bertanggungjawab serta mampu mengkomunikasikan hasil dengan share di media sosial dengan sikap bertanggung jawab.

B. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi		
	Pertemuan 1 • Puppet pin tool • Proses pembuatan gerak digital puppetter dalam animasi 2D	Pertemuan 2 Project Puppetter	Pertemuan 3 Project Puppetter
Pendahuluan	Berdoa, menyiapkan peserta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.		
Kegiatan Inti	Project Based Learning 1. Penentuan Pertanyaan Mendasar 2. Mendesain Perencanaan Project 3. Menyusun Jadwal 4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek 5. Menguji Hasil 6. Mengevaluasi Pengalaman		
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.		
Media/ Alat&bahan Sumber belajar	Lembar Kerja Siswa Link Youtube https://www.youtube.com/watch?v=L3W4QsOgQk https://www.youtube.com/watch?v=4PMgWSgdyO4		

C. Penilaian Hasil Belajar

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Penugasan	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

Mengetahui:
Kepala SMK Negeri 1 Kerinci

Diperiksa Oleh :
Waka. Kurikulum

Kerinci, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

ALMI. Z, S.Pt, MM
NIP. 19740101 20604 2 012

LAHMIUR, S.Pt
NIP. 197311102014081003

ROMES ALIZAR, S.Pd
NUPTK. 7944766667120001

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PJJ DARING (DALAM JARINGAN)

Lampiran RPP Teknik Pembuatan Karakter Sederhana Menggunakan Aplikasi Animasi 2D Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 1 : Model Project Based Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti Penentuan Pertanyaan Mendasar <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengamati video tutorial/demonstrasi guru tentang gerak digital puppetter pada animasi 2D Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. Mendesain Perencanaan Project <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk merencanakan pembuatan gerak digital puppetter pada animasi 2D. Guru menugaskan siswa membuat perencanaan project gerak digital puppetter pada animasi 2D. Siswa berdiskusi memilih gerak digital puppetter pada animasi 2D yang akan dibuat (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis) Menyusun Jadwal <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal pembuatan gerak digital puppetter pada animasi 2D. (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) Guru menugaskan siswa menuliskan langkah pembuatan gerak digital puppetter pada animasi 2D. Siswa membuat jadwal perencanaan pembuatan gerak digital puppetter pada animasi 2D. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek <ul style="list-style-type: none"> Guru memonitor siswa tentang project gerak digital puppetter pada animasi 2D. Siswa mengerjakan project gerak digital puppetter pada animasi 2D. 	10' 25' 10'	Media : Google Classroom Lembar Kerja Siswa Link Youtube https://www.youtube.com/watch?v=L3W4QsOgQk https://www.youtube.com/watch?v=4PMgWSgdyO4	10' 25' 10'
Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.	430'	Hasil project di upload di media sosial dan diberikan keterangan tentang animasi puppeter yang telah dibuat.	430'
Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

Lampiran RPP Teknik Pembuatan Karakter Sederhana Menggunakan Aplikasi Animasi 2D Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 2 : Model Project Based Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek <ul style="list-style-type: none"> Guru memonitor siswa tentang project gerak digital puppetter pada animasi 2D. Siswa mengerjakan project gerak digital puppetter pada animasi 2D. 	475	Media : Google Classroom Lembar Kerja Siswa	475
Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

Lampiran RPP Teknik Pembuatan Karakter Sederhana Menggunakan Aplikasi Animasi 2D Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 3 : Model Project Based Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek <ul style="list-style-type: none"> Guru memonitor siswa tentang project gerak digital puppetter pada animasi 2D. Siswa mengerjakan project gerak digital puppetter pada animasi 2D. 	365	Media : Google Classroom Lembar Kerja Siswa	365
Menguji Hasil <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil project yang telah dibuat. (menumbuhkan karakter mandiri) Guru menguji project pembuatan gerak digital puppetter pada animasi 2D. Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan project gerak digital puppetter pada animasi 2D. 	90		90
Mengevaluasi Pengalaman <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa merangkum hasil project kepada siswa lain. Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya. Siswa membuat kesimpulan dari hasil project yang telah dibuat. 	20		20
Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 KERINCI
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi dan 3
Dimensi Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI / 1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 20 JP

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan sharing peserta didik mampu mempelajari dan menjelaskan prinsip dasar menggambar latar(perspektif) dengan bertanggung jawab. Peserta didik mampu merancang dan membuat gambar latar dengan mandiri serta mampu mengkomunikasikan hasil dengan share di media sosial dengan sikap bertanggung jawab.

B. Materi Pembelajaran

- Prinsip dasar menggambar latar (perspektif)
- Pembuatan gambar latar (background Design)

C. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi	
	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Pendahuluan	• Prinsip dasar menggambar latar (perspektif)	• Pembuatan gambar latar (background Design)
Kegiatan Inti	Project Based Learning 1. Penentuan Pertanyaan Mendasar 2. Mendesain Perencanaan Project 3. Menyusun Jadwal 4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek 5. Menguji Hasil 6. Mengevaluasi Pengalaman	
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.	
Media/ Alat&bahan Sumber belajar	Lembar Kerja Siswa Materi Perpektif pada ppt Link Youtube Cara menggambar latar perspektif https://www.youtube.com/watch?v=jwzdXLHH8R8	

D. Penilaian Hasil Belajar

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Penugasan	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

Kerinci, Juli 2020

Mengetahui:
Kepala SMK Negeri 1 Kerinci

Diperiksa Oleh :
Waka. Kurikulum

Guru Mata Pelajaran,

ALMI. Z, S.Pt, MM
NIP. 19740101 20604 2 012

LAHMIUR, S.Pt
NIP. 197311102014081003

ROMES ALIZAR, S.Pd
NUPTK. 7944766667120001

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PJJ DARING (DALAM JARINGAN)

Lampiran RPP Prinsip Dasar Menggambar Latar (perspektif)

Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 1 : Model Project Based Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
<p>Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.</p>	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
<p>Kegiatan Inti Penentuan Pertanyaan Mendasar <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengamati video tutorial/demonstrasi guru tentang prinsip dasar menggambar latar Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. </p>	10'	Media : Google Classroom Lembar Kerja Siswa Materi Perpektif pada ppt Link Youtube Cara menggambar latar perspektif	10'
<p>Mendesain Perencanaan Project <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk merencanakan pembuatan gambar latar. Guru menugaskan siswa membuat perencanaan project gambar latar. Siswa berdiskusi memilih gambar latar yang akan dibuat (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis) </p>	25'	https://www.youtube.com/watch?v=jwzdXLHH8R8	25'
<p>Menyusun Jadwal <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal pembuatan gambar latar. (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) Guru menugaskan siswa menuliskan langkah pembuatan gambar latar. Siswa membuat jadwal perencanaan pembuatan gambar latar. </p>	10'		10'
<p>Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek <ul style="list-style-type: none"> Guru memonitor siswa tentang project gambar latar. Siswa mengerjakan project gambar latar. </p>	430'	Hasil project di upload di media sosial dan diberikan keterangan tentang background yang telah dibuat.	430'
<p>Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.</p>	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

Lampiran RPP Prinsip Dasar Menggambar Latar (perspektif)**Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 2 : Model Project Based Learning**

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek <ul style="list-style-type: none">Guru memonitor siswa tentang project gambar latar.Siswa mengerjakan project gambar latar.	10'	Media : Google Classroom Lembar Kerja Siswa Hasil project di upload di media sosial dan diberikan keterangan tentang background yang telah dibuat.	10'
Menguji Hasil <ul style="list-style-type: none">Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil project yang telah dibuat. (menumbuhkan karakter mandiri)Guru menguji project pembuatan gambar latar.Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan project gambar latar pada animasi 2D.	325'		325'
Mengevaluasi Pengalaman <ul style="list-style-type: none">Guru menugaskan siswa merangkum hasil project kepada siswa lain.Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya.Siswa membuat kesimpulan dari hasil project yang telah dibuat.	30'		30'
Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 KERINCI
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi
Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI / 1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 12 JP

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model discovery learning, dengan metode diskusi, praktik peserta didik mampu mempelajari dan menjelaskan prinsip - prinsip dasar animasi dengan percaya diri dengan bertanggung jawab. Peserta didik mengidentifikasi dan mendentrasikan prinsip-prinsip animasi dalam produksi animasi dengan bertanggungjawab

B. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-/Topik Materi	
Tahapan	Pertemuan 1 • 12 prinsip - prinsip dasar animasi • Tujuan penggunaan 12 prinsip dasar animasi • Pembuatan gambar sesuai prinsip animasi
Pendahuluan	Berdoa, menyiapkan peserta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.
Kegiatan Inti	Model Discovery 1. Stimulus 3. Pengumpulan data 5. Verifikasi/ pembuktian 2. Identifikasi masalah 4. Pengolahan data 6. Menarik simpulan
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.
Media/ Alat&bahan Sumber belajar	Lembar Kerja Siswa Materi 12 prinsip animasi pada ppt Link Youtube Squash And Stretch https://www.youtube.com/watch?v=lki1Jf7h-x4&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5 Anticipation https://www.youtube.com/watch?v=3IE3SUJwpMM&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=2 Arc https://www.youtube.com/watch?v=y_YDjp8NUCI&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=6 Secondary Action https://www.youtube.com/watch?v=mjMRB8Ebb0Q&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=7 Follow Through & Overlapping Action https://www.youtube.com/watch?v=GSVZbpcUGVs&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=8

C. Penilaian Hasil Belajar

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Penugasan	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

Mengetahui:
Kepala SMK Negeri 1 Kerinci

Diperiksa Oleh :
Waka. Kurikulum

Kerinci, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

ALMI. Z, S.Pt, MM
NIP. 19740101 20604 2 012

LAHMIUR, S.Pt
NIP. 197311102014081003

ROMES ALIZAR, S.Pd
NUPTK. 7944766667120001

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PJJ DARING (DALAM JARINGAN)

Lampiran RPP Prinsip - Prinsip Dasar Animasi

Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 1 : Model Discovery Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
<p>Pendahuluan Berdoa, menyiapkan peserta didik dan motivasi, persepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.</p>	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Pemberian rangsangan (Stimulation)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengamati film animasi yang berkenaan dengan 12 prinsip animasi. Siswa memperhatikan film animasi yang disampaikan. <p>Pernyataan/Identifikasi masalah (Problem Statement)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberi pertanyaan berkenaan dengan film animasi terutama berkenaan dengan 12 prinsip animasi (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis). Siswa menjawab berdasarkan pengetahuan dasar yang telah dimiliki <p>Pengumpulan data (Data Collection)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa menganalisis 12 prinsip dasar animasi. Siswa melakukan browsing di internet dan mencari referensi di perpustakaan (literasi) (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) <p>Pembuktian (Verification)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa mempresentasikan hasil dari diskusi dan pengumpulan data yang telah dilakukan. (menumbuhkan karakter mandiri) Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan pengumpulan data yang telah dilaksanakan (menumbuhkan karakter komunikatif) <p>Menarik simpulan/generalisasi (Generalization)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa menarik kesimpulan dari hasil diskusi Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah diperoleh siswa Siswa menyimpulkan dari hasil diskusi yang telah dilaksanakan 	<p>10'</p> <p>25'</p> <p>400'</p> <p>30'</p> <p>10'</p>	<p>Media : Google Classroom</p> <p>Lembar Kerja Siswa</p> <p>Materi 12 prinsip animasi pada ppt Link Youtube</p> <p>Squash And Stretch</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=lki1Jf7h-x4&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5</p> <p>Anticipation</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=3IE3SUJwpMM&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=2</p> <p>Staging https://www.youtube.com/watch?v=RIwsXwVDzPs&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=3</p> <p>Straight Ahead & Pose-to-Pose Action</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=BylrK8eG0xs&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=4</p> <p>Follow Through & Overlapping Action</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=4OxphYV8W3E&list=PLBPAj4LJCbv4k92TeKY1fqu2mQhkfad4W&index=5</p> <p>Slow In & Slow Out</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=T-IsI0Mt94c&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=5 Arc</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=y_YDjp8NUCI&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=6</p> <p>Secondary Action</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=mjMRB8Ebb0Q&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=7</p> <p>Follow Through & Overlapping Action</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=GSVZbpcUGVs&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=8</p>	<p>10'</p> <p>25'</p> <p>400'</p> <p>30'</p> <p>10'</p>

		Timing https://www.youtube.com/watch?v=Kc64A9PsUbg&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=9 Exaggeration https://www.youtube.com/watch?v=b_sbQVsTIC0&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=10 Solid Drawing https://www.youtube.com/watch?v=6gRsNhZU9IQ&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=11 Appeal https://www.youtube.com/watch?v=Ltruxzh3sE0&list=PLu7Jn5bqwu0Va35N_628Fes_AcA4zH3H5&index=12	
Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 KERINCI
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi
Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI / 1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 36 JP

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan sharing, peserta didik mampu menjelaskan dan mengaplikasikan teknik produksi animasi 2D dengan bertanggung jawab. Peserta didik mampu merancang dan membuat produk animasi 2D dengan mandiri serta mampu mengkomunikasikan hasil dengan share di media sosial dengan sikap bertanggung jawab.

B. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi		
	Pertemuan 1 • Kebutuhan alat yang digunakan • Tahap pembuatan produksi animasi 2D Pra-produksi, Pasca-produksi dan Post-produksi	Pertemuan 2 • proses pembuatan produksi animasi 2D	Pertemuan 3 • proses pembuatan produksi animasi 2D
Pendahuluan	Berdoa, menyiapkan peserta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.		
Kegiatan Inti	Project Based Learning 1. Penentuan Pertanyaan Mendasar 2. Mendesain Perencanaan Project 3. Menyusun Jadwal 4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek 5. Menguji Hasil 6. engevaluasi Pengalaman		
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.		
Media/ Alat&bahan Sumber belajar	Lembar Kerja Siswa Materi ppt Kebutuhan alat yang digunakan Materi ppt Tahap pembuatan produksi animasi 2D Pra-produksi, Pasca-produksi dan Post-produksi Link Youtube https://www.youtube.com/watch?v=ryQ6YLYeSQ		

C. Penilaian Hasil Belajar

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Penugasan	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

Mengetahui:
Kepala SMK Negeri 1 Kerinci

Diperiksa Oleh :
Waka. Kurikulum

Kerinci, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

ALMI. Z, S.Pt, MM
NIP. 19740101 20604 2 012

LAHMIUR, S.Pt
NIP. 197311102014081003

ROMES ALIZAR, S.Pd
NUPTK. 7944766667120001

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PJJ DARING (DALAM JARINGAN)

Lampiran RPP Teknik Produksi Animasi 2D

Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 1 : Model Project Based Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti Penentuan Pertanyaan Mendasar <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengamati video tutorial/demonstrasi guru tentang teknik produksi animasi 2D. Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. Mendesain Perencanaan Project <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk merencanakan pembuatan produk animasi 2D. Guru menugaskan siswa membuat perencanaan project produk animasi 2D. Siswa berdiskusi memilih produk animasi 2D yang akan dibuat (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis) Menyusun Jadwal <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal pembuatan produk animasi 2D. (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) Guru menugaskan siswa menuliskan langkah pembuatan produk animasi 2D. Siswa membuat jadwal perencanaan pembuatan produk animasi 2D. 	10' 475' 30'	Media : Google Classroom Lembar Kerja Siswa Materi ppt Kebutuhan alat yang digunakan Materi ppt Tahap pembuatan produksi animasi 2D Pra-produksi, Pasca-produksi dan Post-produksi Link Youtube https://www.youtube.com/watch?v=ryQ6YLYYeSQ	10' 475' 30'
Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

Lampiran RPP Teknik Produksi Animasi 2D

Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 2 : Model Project Based Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek <ul style="list-style-type: none"> Guru memonitor siswa tentang project produk animasi 2D. Siswa mengerjakan project produk animasi 2D. 	470'	Media : Google Classroom Lembar Kerja Siswa Hasil project di upload di media sosial	470'

Menguji Hasil <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil project yang telah dibuat. (menumbuhkan karakter mandiri) Guru menguji project pembuatan produk animasi 2D. Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan project produk animasi 2D. 	45'		45'
Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

Lampiran RPP Teknik Produksi Animasi 2D

Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 3 : Model Project Based Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek <ul style="list-style-type: none"> Guru memonitor siswa tentang project produk animasi 2D. Siswa mengerjakan project produk animasi 2D. 	440'	Media : Google Classroom Lembar Kerja Siswa Hasil project di upload di media sosial	440'
Menguji Hasil <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil project yang telah dibuat. (menumbuhkan karakter mandiri) Guru menguji project pembuatan produk animasi 2D. Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan project produk animasi 2D. 	45'		45'
Mengevaluasi Pengalaman <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa merangkum hasil project kepada siswa lain. Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya. Siswa membuat kesimpulan dari hasil project yang telah dibuat. 	30'		30'
Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 KERINCI
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi dan 3
Dimensi Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI / 1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 8 JP

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, dan praktik peserta didik mampu menganalisis dan mengevaluasi produk animasi 2D dengan bertanggung jawab. Peserta didik mampu merancang dan membuat review produk animasi 2D dengan percaya diri.

B. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi
	Pertemuan 1 • evaluasi produk • review produk
Pendahuluan	Berdoa, menyiapkan peserta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.
Kegiatan Inti	Project Based Learning 37. Penentuan Pertanyaan Mendasar 38. Mendesain Perencanaan Project 39. Menyusun Jadwal 40. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek 41. Menguji Hasil 42. Mengevaluasi Pengalaman
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.
Media/ Alat&bahan Sumber belajar	Lembar Kerja Siswa Materi ppt evaluasi produk dan review produk pada ppt Link Youtube https://www.youtube.com/watch?v=kwcVtyPrBY0

C. Penilaian Hasil Belajar

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Penugasan	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

Mengetahui:
Kepala SMK Negeri 1 Kerinci

Diperiksa Oleh :
Waka. Kurikulum

Kerinci, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

ALMI. Z, S.Pt, MM
NIP. 19740101 20604 2 012

LAHMIUR, S.Pt
NIP. 197311102014081003

ROMES ALIZAR, S.Pd
NUPTK. 7944766667120001

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PJJ DARING (DALAM JARINGAN)

Lampiran RPP Menganalisis Produk Animasi 2D

Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke 1 : Model Project Based Learning

KEGIATAN	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
<p>Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.</p>	15'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
<p>Kegiatan Inti Penentuan Pertanyaan Mendasar <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengamati produk animasi yang telah dibuat pada project sebelumnya. • Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. Mendesain Perencanaan Project <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk melakukan evaluasi terhadap produk animasi 2D. • Guru menugaskan siswa membuat membuat review terhadap produk animasi 2D. • Siswa berdiskusi membuat review terhadap produk animasi 2D (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir krtitis) Menyusun Jadwal <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal review terhadap produk animasi 2D. (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) • Guru menugaskan siswa menuliskan langkah review terhadap produk animasi 2D. • Siswa membuat jadwal perencanaan review terhadap produk animasi 2D. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek <ul style="list-style-type: none"> • Guru memonitor siswa tentang review produk animasi 2D. • Siswa mengerjakan membuat review produk animasi 2D. (menumbuhkan karakter mandiri) Menguji Hasil <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil review produk animasi 2D. (menumbuhkan karakter komunikatif) • Guru menguji review produk animasi 2D yang telah dibuat siswa. • Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan review produk animasi 2D. Mengevaluasi Pengalaman <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa merangkum hasil riview kepada siswa lain. • Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya. • Siswa membuat kesimpulan dari hasil riview yang telah dibuat. </p>	10' 120' 30' 35' 120' 20'	Media : Google Classroom Lembar Kerja Siswa Materi ppt evaluasi produk dan review produk pada ppt Link Youtube https://www.youtube.com/watch?v=kwcVtyPrBY0	10' 475' 30'
<p>Penutup Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik, mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.</p>	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'

