

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 1)

Sekolah : **SMK MUHAMMADIYAH BULAKAMBA**  
Mata Pelajaran : **Teknik Animasi 2D &3D**  
Kelas/Semester : **XI /1**  
Materi Pokok : **Animasi Tweening 2D**  
Alokasi Waktu : **270 Menit**

### A. Kompetensi Inti (KI)

K 1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
K 2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
K 3	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasaingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
K 4	Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. 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 dibawah pengawasan langsung. 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 dibawah pengawasan langsung

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

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menerapkan teknik animasi tweening 2D	3.3.1 Meyimpulkan pengertian tweening 3.3.2 Menyiapkan pembuatan animasi tweening
4.3 Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening	4.3.1 Merancang penentuan frame kunci (key frame) 4.3.2 Membuat animasi tweening

## C. Tujuan Pembelajaran

### Pertemuan 1

Selama dan Setelah mengikuti serangkaian pembelajaran peserta didik diharapkan dapat :

1. Menyimpulkan pengertian animasi tweening.
2. Mempersiapkan komputer dan aplikasi yang akan digunakan untuk pembuatan animasi tweening. Sesuai prosedur standar kerja yang benar dengan rasa ingin tahu, kerja keras, tanggung jawab, bersikap bersahabat/ komunikatif selama proses pembelajaran.

## D. Materi Pembelajaran

### 1. Materi Pembelajaran Reguler

#### Fakta

- Pengertian animasi tweening
- Macam-macam animasi tweening

#### Konsep

- **Tweening** adalah Proses membuat sebuah animasi pergerakan dengan cara memberikan perubahan pada bentuk atau posisi objek dengan menentukan keyframe awal dan akhir sehingga dapat terbentuk frame-frame baru.
- **Macam-macam animasi tweening** adalah motion guide, masking dan shape tween.

#### Prinsip

- Menentukan macam-macam animasi yaitu motion guide, masking dan shape tween menggunakan teknik tweening dengan perangkat lunak grafis, disesuaikan dengan fasilitas yang tersedia

#### Prosedur

- Menuliskan kembali teknik Animasi Tweening ke dalam media presentasi.

## 2. Remedial

- Membuat animasi tweening sederhana

## E. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Blended Learning “*flipped classroom*”
3. Metode : Discovery Learning

## F. Media/Alat dan Bahan Pembelajaran

Media/Alat : Whastapp, googlemeet, google classroom, zoom, PC/Laptop, internet /jaringan

## G. Sumber Belajar

- a. Modul Teknik Animasi 2D & 3D
- b. Buku Paket : Kasdani, S. dkk. 2018. *Buku Siswa Animasi 2D dan 3D*. Jakarta: Erlangga.
- c. Youtube : [https://www.youtube.com/watch?v=f3zpHx\\_tzOA](https://www.youtube.com/watch?v=f3zpHx_tzOA)
- d. Google
- e. <https://www.wandah.org/dkv/animasi-motion-tween>

## H. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan 1 270 menit

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka	Online		
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>	Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi Waktu	
Orientasi	- Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam. - Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. - Peserta didik diminta menceritakan kembali buku yang sudah dibaca. - Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya.	10 menit	Menggunakan aplikasi googlemeet /classroom dalam kegiatan motivasi dan perkenalan serta absensi	Saat proses pembelajaran kelas online berlangsung

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memeriksa kehadiran siswa</li> </ul>			
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik atau dengan pembelajaran sebelumnya. Pertanyaan sederhana yang disampaikan guru kepada peserta didik: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa fungsi dari papan kerja (stage) pada Adobe Flash?</li> <li>• Apa fungsi dari timeline pada Adobe Flash?</li> </ul> </li> <li>Jawaban yang diharapkan : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Papan kerja (Stage) adalah dokumen atau layer yang berfungsi dalam proses, mengolah, dan menganimasikan seluruh objek yang telah di buat maupun yang akan di import ke dalam aplikasi Adobe Flash.</li> <li>✓ Timeline berfungsi mengolah dan mengatur gerakan animasi seluruh objek yang ada pada area stage dengan menggunakan keyframe.</li> </ul> </li> <li>- Mengingat kembali materi pengenalan Area Kerja Adobe Flash (Menu Bar, Tab Dokumen, Workspace, Stage, Sale View, Timeline, Motion Editor, Tools dan Panels) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menu Bar Deretan menu yang berfungsi memberikan perintah dalam bekerja menggunakan Adobe Flash</li> <li>• Tab Dokumen Tabulasi yang menunjukkan nama dokumen yang sedang dierjakan, baik sudah maupun belum melakukan penyimpanan. Tanda (*) menunjukkan bahwa file tersebut belum disimpan</li> </ul> </li> </ul>	20 menit	<i>Searching</i> (mencari) bahan, menu menu dan fungsinya pada Adobe Flash terutama pada Toolbox <i>Share link</i> antar teman, <i>Chatt room</i> terkait hasil temuan materi Upload bahan (materi)	Saat proses pembelajaran kelas online berlangsung

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Workspace</b> Berfungsi mengatur layout pada tampilan area kerja dalam aplikasi Adobe Flash</li> <li>• <b>Stage</b> Dokume atau layer yang berfungsi dalam proses membuat, mengolah, dan menganimasikan seluruh objek yang telah di buat maupun yang di import ke dalam aplikasi Adobe Flash</li> <li>• <b>Scale View</b> Scale view berfungsi untuk mengatur ukuran atau skala pada stage</li> <li>• <b>Timline</b> Berfungsi mengolah dan mengatur gerakan animasi seluruh objek yang ada pada area stage dengan menggunakan key frame.</li> <li>• <b>Motion Editor</b> Merupakan kelanjutan dari jendela timeline yang juga berfungsi mengontrol gerak animasi yang di buat.</li> <li>• <b>Tools</b> Merupakan kumpulan peralatan yang dapat digunakan dalam melakukan pembuatan maupun perubahan gambar atau objek</li> <li>• <b>Panel</b> Berisikan fungsi yang digunakan untuk memodifikasi objek atau animasi dalam Adobe Flash.</li> </ul>			
Motivasi	<p>- Peserta didik melakukan ice breaking sesuai arahan guru. Guru memutarakan lagu senam otak. Peserta didik mengikuti gerakan yang ditampilkan di layar LCD.</p> <p><b>Senam Otak - Senam Pintar</b></p>	<b>5 menit</b>	<i>Searching</i> bahan untuk <i>ice breaking</i>	Saat proses pembelajaran kelas online berlangsung

	<p><b>(Brain Gym) Prana_team.mp4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana penilaian.</li> </ul>			
<b>B. Kegiatan Inti</b>				
<i>Stimulation</i> (pemberian rangsangan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan eksplorasi terhadap pengetahuan, ide, atau konsepsi awal yang diperoleh dari pengalaman sehari-hari atau diperoleh dari pembelajaran sebelumnya tentang pengenalan sudut pandang animasi 2 D, sehingga mampu mensyukuri nikmat Tuhan melalui penglihatan di alam semesta.</li> <li>2. Mengamati produk animasi 2D dengan teknik Tweening yang disajikan dalam bentuk Vidio.</li> </ol>	<b>20 menit</b>	<i>Searching</i> contoh produk animasi 2D dalam bentuk gambar dengan google search engine.	Saat proses pembelajaran kelas online berlangsung
<i>Statement</i> (identifikasi masalah)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membentuk kelompok 4-5 siswa/perkelompok dengan metode menghitung kelipatan sesuai jumlah siswa yang hadir di kelas secara berurutan</li> <li>2. Mengelompokkan diri sesuai angka yang disebutkan dan diberikan nomor kelompok di meja yang sudah disediakan</li> <li>3. Memahami lembar kegiatan tentang langkah langkah membuat Animasi 2D menggunakan teknik tweening</li> <li>4. Mendiskusikan lembar kegiatan tentang teknik tweening pada Animasi 2D</li> </ol>	<b>30 menit</b>	Chatt room menggunakan aplikasi Classroom atau menggunakan aplikasi zoom maupun google meet	Saat proses pembelajaran kelas online berlangsung
<i>Data collection</i> (pengumpulan data)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mencari informasi yang berkaitan dengan vidio tutor yang didapat.</li> <li>2. Peserta didik menggunakan sumber belajar: perpustakaan, internet, koran, dan buku penunjang untuk menggali informasi sebanyak mungkin.</li> <li>3. Peserta didik membaca bahan ajar yang diberikan oleh guru.</li> </ol>	<b>100 menit</b>	<i>Searching</i> bahan ajar Tutor Membuat Animasi 2D dengan teknik tweening dengan Youtube	Saat proses pembelajaran kelas online berlangsung

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada di bahan ajar. Bahan ajar dapat digunakan sebagai referensi oleh peserta didik.</li> <li>5. Peserta didik kembali mendiskusikan dari gagasan yang disampaikan oleh setiap peserta didik dalam kelompok tersebut.</li> <li>6. Peserta didik menuliskan hasil jawaban pada LKS</li> <li>7. Peserta didik berkonsultasi dengan guru jika mendapatkan hal yang kurang jelas</li> <li>8. Ketua kelompok menggabungkan dan menyusun jawaban hasil kerja anggotanya</li> <li>9. Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik</li> </ol>			
<i>Data processing</i> (pengolahan Data)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mendiskusikan LK dari teks eksposisi yang disajikan.</li> <li>2. Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat, argumentasi, dan ide terhadap jawaban yang telah didapatkan secara mandiri di kelompoknya masing-masing.</li> <li>3. Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik</li> </ol>	<b>20 menit</b>	Chatt room menggunakan aplikasi Classroom atau menggunakan aplikasi zoom maupun google meet	Saat proses pembelajaran kelas online berlangsung
<i>Verification</i> (pembuktian)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menganalisis tentang prinsip-prinsip dan langkah langkah pembuatan Animasi 2D dengan teknik tweening dari hasil diskusi kelompok</li> <li>2. Peserta didik mengkonsultasikan hasil diskusi kelompok dengan guru.</li> <li>3. Peserta didik memperbaiki hasil jawaban yang masih kurang tepat.</li> </ol>	<b>15 menit</b>	<i>Share link Upload Materi Chatt room</i>	Saat proses pembelajaran kelas online berlangsung

	4. Peserta didik menyajikan dalam bentuk power point hasil diskusi kelompok prinsip-prinsip dan langkah langkah pembuatan Animasi 2D dengan teknik tweening di kehidupan sehari-hari			
<i>Generalization</i> (menarik kesimpulan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menarik kesimpulan atas jawaban dari daftar pertanyaan yang diperoleh.</li> <li>2. Peserta didik menunjukkan pengaruh prinsip-prinsip dasar dan langkah-langkah membuat animasi 2D dengan teknik tweening terhadap kehidupan sehari-hari melalui presentasi.</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi peserta didik.</li> </ol>	<b>30 menit</b>	<i>Share link</i> dan zoom meeting	Saat proses pembelajaran kelas online berlangsung
<b>C. Kegiatan Penutup</b>				
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran.</li> <li>2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi (<i>assignment for lesson</i>)</li> <li>3. Peserta didik mendapat umpan balik.</li> <li>4. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan besok.</li> <li>5. Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME.</li> </ol>	<b>20 menit</b>	google meet dan class room	Saat proses pembelajaran online berlangsung

## I. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi / Pengamatan
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis / Test Online
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja / Praktik/ Tugas

NO	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
1	Sikap	Observasi Penilaian diri Penilaian antar teman Jurnal	Lembar observasi Format penilaian Format penilaian Catatan
2	Pengetahuan	Tes Tertulis	Soal pilihan ganda Soal uraian
3	Keterampilan	Penilaian Praktik	Lembar Pengamatan

2. Bentuk Penilaian:

- a. Observasi : lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes tertulis : uraian dan lembar kerja
- c. Unjuk kerja : lembar penilaian presentasi / Praktik

3. Remedial

- a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi Peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas.
- b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial *teaching* (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- c. Tes remedial, dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali

4. Pengayaan

Bagi Peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:

- a. Siswa yang mencapai nilai ketuntasan belajar diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
- b. Siswa yang mencapai nilai ketuntasan belajar diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Cartipan Budiarto, S.Pd.  
NBM. 1074018

Bulakamba, Juli 2020  
Guru Mata Diklat,

Wayah Rimat Damar S.Kom  
NBM. 1178480