



## ::: RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN :::

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK Negeri 1 Pungging Mojokerto Prov. Jawa Timur.
PELAJARAN   KELAS   SEMESTER	: Animasi 2D dan 3D   XI Multimedia SMK   Ganjil.
MATERI POKOK	: <i>KD 3.4 Menerapkan teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D.</i> <i>KD 4.4 Membuat karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D.</i>
PERTEMUAN   ALOKASI WAKTU	: ke-4   5 x 45 Menit.

### 1. TUJUAN PEMBELAJARAN.

- Siswa *dapat menjelaskan* jenis tools yang digunakan dalam pembuatan karakter 2D.
- Siswa *dapat menerapkan* pembuatan karakter menggunakan tools yang disediakan pada aplikasi pengolah animasi 2D.
- Siswa *dapat berkrasi* dalam membuat karakter 2D menggunakan aplikasi pengolah animasi 2D sesuai dengan idenya.

### 2. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN.

#### 2.1 Alat dan Bahan.

- Alat : Modul, LCD Proyektor, Internet, Video (sumber : Youtube atau lainnya).
- Bahan : Komputer/Laptop, Aplikasi pengolah animasi 2D (Adobe Flash CS 3 atau versi di atasnya).
- Pertanyaan : 1. *Jelaskan tools apa saja yang bisa digunakan dalam menggambar karakter 2D?*  
2. *Buat sebuah karakter sederhana menggunakan aplikasi pengolah animasi 2D?*

#### 2.2 Kegiatan Pembelajaran.

- Siswa *mengamati* video proses pembuatan karakter pada aplikasi pengolah animasi 2D.
- Guru *menjelaskan* tools yang digunakan dalam menggambar karakter 2D (Contoh : Pen Tools, Brush Tool, Eraser Tools dll).
- Guru *mempraktekan* cara membuat karakter sederhana menggunakan aplikasi pengolah animasi 2D.
- Siswa *berdiskusi* dan *berkreasi* dalam membuat sebuah karakter sederhana dengan aplikasi animasi 2D

#### 2.3 Refleksi Kegiatan Pembelajaran.

- Siswa *membuat* karakter sederhana menggunakan tools yang ada pada aplikasi animasi 2D.
- Siswa *berkreasi* membuat sebuah karakter sederhana sesuai dengan idenya.
- Siswa *mencari* dan *memodifikasi* karakter 2D sederhana dari sumber lain.

#### 2.4 Kesimpulan dan Penilaian Kegiatan Pembelajaran.

- Guru/Instruktur *memberikan refleksi* hasil pembelajaran pembuatan karakter animasi 2D.
- Guru/Instruktur *membuka sesi tanya jawab* tentang proses pembuatan karakter animasi 2D.
- Guru/Instruktur *memberikan penilaian* hasil pembelajaran.

Mangetahui,  
Kepala SMK Negeri 1 Pungging.

Drs. Harol Kristiandoko, MT

Nip | 19600826 1986 03 1 014

Mojokerto, ..... Mei 2020.  
Guru Mata Pelajaran,

Zainul Arifin, S. Kom

Nip | 19820317 2010 01 1 012

