



::: 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 3.5 Menganalisis elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D.</i> <i>KD 4.5 Membuat elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D.</i>
PERTEMUAN ALOKASI WAKTU	: ke-6 5 x 45 Menit.

3. TUJUAN PEMBELAJARAN.

- Siswa *dapat membuat* konsep gambar digital puppeteer animasi 2D.
- Siswa *dapat menerapkan* elemen-elemen gambar digital puppeteer animasi 2D.
- Siswa *dapat menyusun* elemen gambar digital puppeteer menjadi sebuah animasi 2D menggunakan aplikasi pengolah animasi (Adobe Flash CS 3 atau versi di atasnya)

4. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN.

4.1 Alat dan Bahan.

- Alat : Modul, LCD Proyektor, Internet, Video (sumber : Youtube atau lainnya), Kamera.
- Bahan : Komputer/Laptop, Aplikasi pengolah animasi 2D (Adobe Flash CS 3 atau versi di atasnya), ATK dan pensil warna.
- Pertanyaan :
 - Buat sebuah gambar karakter pada kertas, dan potong sesuai bentuk yang Anda buat perbagian tubuh karakter!*
 - Berikan warna pada karakter yang Anda buat menggunakan pensil warna?*
 - Sebagai referensi penyusunan karakter bisa dilihat pada video yang sudah disiapkan (video : [Making puppet for animation](#))!*
 - Foto setiap gerakan karakter sesuai konsep yang Anda buat!*
 - Susun foto-foto tersebut pada timeline sehingga terbentuk sebuah gerakan!*

4.2 Kegiatan Pembelajaran.

- Siswa *membuat* konsep gambar karakter yang akan digunakan dalam proses digital puppeteer 2D.
- Siswa *melakukan* pengambilan gambar (foto) pada karakter yang sudah dibuat.
- Siswa *menyusun* gambar-gambar karakter yang dibuat secara berurutan kedalam *timeline*.
- Siswa *mengkreasikan* hasil pembuatan gambar digital puppeteer menjadi sebuah animasi.
- Siswa *menghasilkan* animasi 2D sederhana menggunakan teknik *gambar digital puppeteer*.

4.3 Refleksi Kegiatan Pembelajaran.

- Siswa *membuat* hasil karya animasi 2D sederhana menggunakan teknik gambar digital puppeteer.
- Siswa *mengkreasikan* hasil pembuatan animasi digital puppeteer yang mereka buat.
- Siswa *menghasilkan* animasi digital puppeteer 2D sesuai ide mereka.

4.4 Kesimpulan dan Penilaian Kegiatan Pembelajaran.

- Guru/Instruktur *memberikan refleksi* hasil pembuatan gambar digital puppeteer pada animasi 2D.
- Guru/Instruktur *membuka sesi tanya jawab* pembuatan gambar digital puppeteer pada animasi 2D.
- Guru/Instruktur *memberikan penilaian* hasil pembuatan gambar digital puppeteer pada animasi 2D.
- Guru/Instruktur *memberikan tugas proyek* secara berkelompok membuat animasi gambar digital puppeteer pada siswa (*Tugas dikumpulkan pada pertemuan ke-7*).

Mangetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Pungging.

Mojokerto, Mei 2020.
Guru Mata Pelajaran,

Drs. Harol Kristiandoko, MT
Nip | 19600826 1986 03 1 014

Zainul Arifin, S. Kom
Nip | 19820317 2010 01 1 012

