

PERANGKAT PEMBELAJARAN ANIMASI

Satuan Pendidikan : SMK AL MAHRUSIYAH
Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D
Kelas/ Semester : XI / 1
Materi Pokok : **Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D**
Alokasi Waktu : 24 Jam Pelajaran X 45 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
	Kompetensi Pengetahuan 3.1 Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	IPK Penunjang: 3.1.1 Menerangkan Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D 2 dimensi 3.1.2 Mengurutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi IPK Kunci: 3.1.1 Memahami Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D 3.1.2 Menjelaskan animasi 2 dimensi 3.1.2 Menjelaskan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi

		IPK Pengayaan: (Tidak Wajib) 1. Macam – macam jenis animasi 2. Membedakan antar prinsip animasi 2 dimensi
	Kompetensi Keterampilan 4.1 Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	IPK Penunjang: 4.1.1 Melakukan kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi 4.1.2 Mempresentasikan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi IPK Kunci: 4.5.1. Menerapkan fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi 4.5.2. Menerapkan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi 4.5.3. Mengaplikasikan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi IPK Pengayaan: (Tidak Wajib) 1. Membuat contoh animasi 2 dimensi

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mampu menerangkan Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D 2 dimensi.
2. Mampu mengurutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi.
3. Mampu melakukan kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi
4. Mampu mempresentasikan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi

D. Materi Pembelajaran

- *Fakta*
Film animasi memerlukan proses panjang
- *Konsep*
Animasi 2D
- *Prinsip*
 1. Pengertian 2D
 2. Prinsip dasar pembuatan
- *Prosedur*
 1. Pengertian animasi 2D (vector)
 2. Fungsi prinsip – prinsip dasar pembuatan animasi 2 dimensi
 3. Jenis prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)
3. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, penugasan

F. Media Pembelajaran

Media :

- LCD Proyektor

- Laptop/Komputer yang ada aplikasi animasi 2D (Adobe Flash Profesional)
- Buku Paket

Alat/Bahan :

- Whiteboard
- Spidol

G. Sumber belajar

- Buku Animasi 2D dan 3D penerbit Erlangga , Tahun 2019
- Buku tambahan Animasi kartun lucu dan interaktif flash, Informatika: Jakarta
- Internet
- Lingkungan setempat

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke 1

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <i>(Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius)</i> 	5 menit
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan 	5 menit
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. ❖ Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D beserta mcama – macamnya dan contoh</i> ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung Mengajukan pertanyaan 	5 menit
B. Kegiatan Inti (1000 menit)		
Sintak Model Pembelajaran 1 Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D beserta mcama – macamnya dan contoh</i> dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melihat (tanpa atau dengan Alat) Menayangkan gambar/foto/video berupa film animasi. 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lembar kerja materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D beserta mcama – macamnya dan contoh.</i> ➤ Pemberian contoh-contoh materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb ❖ Membaca. Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D.</i> ❖ Menulis Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D.</i> ❖ Mendengar Pemberian materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> oleh guru. ❖ Menyimak Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D (untuk melatih rasa syukur, kesungguhan dan kedisiplinan, ketelitian, mencari informasi)</i> 	
<p>Sintak Model Pembelajaran 1 Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)</p>	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengajukan pertanyaan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) <i>(untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat)</i> 	<p>10 menit</p>
<p>Sintak Model Pembelajaran 1 Data collection (pengumpulan data)</p>	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati obyek/kejadian Mengamati dengan seksama <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya. ❖ Membaca sumber lain selain buku teks Secara <i>disiplin</i> melakukan <i>kegiatan literasi</i> dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> yang sedang dipelajari. ❖ Aktivitas Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> yang sedang dipelajari. ❖ Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber 	<p>10 menit</p>

	<p>Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru.</p> <p><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u> Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendiskusikan Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i>. ❖ Mengumpulkan informasi Mencatat semua informasi tentang materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. ❖ Mempresentasikan ulang Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi <i>dengan rasa percaya diri Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> sesuai dengan pemahamannya. ❖ Saling tukar informasi tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat (<i>untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat</i>). 	
<p>Data processing (pengolahan Data)</p>	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Berdiskusi tentang data dari Materi : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> ❖ Mengolah informasi dari materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i>. 	<p>20 menit</p>
<p>Verification (pembuktian)</p>	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan (<i>untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif</i>) dalam membuktikan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> 	<p>10 menit</p>

	<p>antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>	
<p>Generalization (menarik kesimpulan)</p>	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u> Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyampaikan hasil diskusi tentang materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya (<i>untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan</i>). ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. ❖ Bertanya atas presentasi tentang materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. <p><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara <i>tertulis</i> tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> ❖ Menjawab pertanyaan tentang materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> yang akan selesai dipelajari ❖ Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. 	<p>10 menit</p>
<p style="text-align: center;">Kegiatan Penutup (10 Menit)</p> <p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> yang baru dilakukan. ❖ Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> yang baru diselesaikan. ❖ Mengagendakan materi atau tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i>. ❖ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja pada materi pelajaran <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i>. <p style="text-align: center;">Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran <i>Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D</i> kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.</p>		

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

No	Aspek	Teknik	Bentuk Penilaian
1	Sikap	Observasi Penilaian diri Penilaian antar teman	Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Angket Angket
2	Pengetahuan	Tes Tertulis Penugasan	Soal Ulangan Harian LKPD
3	Keterampilan	Praktik Portofolio	Lembar Penilaian Kinerja Praktik Lembar Penilaian Portofolio

2. Instrumen Penilaian: Terlampir

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Program Remedial

Pembelajaran remedial dilakukan bagi Peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas (kurang dari KKM), dilakukan dengan cara:

- ✓ Pemberian pembelajaran ulang dengan metode dan media yang berbeda jika jumlah peserta yang mengikuti remedial lebih dari 50%
- ✓ Pemberian bimbingan secara khusus, misalnya bimbingan perorangan jika jumlah peserta remedial maksimal 20%
- ✓ Pemberian tugas-tugas kelompok jika jumlah peserta yang mengikuti remedial lebih dari 20 % tetapi kurang dari 50%
- ✓ Semua kegiatan pembelajaran remedial diakhiri dengan Tes Akhir. Baik Pembelajaran remedial dan tes akhir dilaksanakan di luar jam kegiatan belajar mengajar reguler
- ✓ 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

b. Program Pengayaan

Pembelajaran pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai atau melampaui ketuntasan belajar, dilakukan melalui:

- ✓ Belajar kelompok, yaitu sekelompok siswa diberi tugas pengayaan untuk dikerjakan bersama di luar jam pelajaran sekolah
- ✓ Belajar mandiri, yaitu siswa diberi tugas pengayaan untuk dikerjakan sendiri/individual

Mengetahui
Kepala SMK Al-Mahrusiyah Kediri

Kediri, 1 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Kartindria Farid Nugroho, S.Kom

Daru Wicaksono S.Pd

1. Penilaian Sikap

a. Observasi

Nama Sekolah : SMK Al Mahrusiyah Kediri
 Kelas/Semester : XI Multimedia A/1
 Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Nama Guru : Daru Wicaksono S.Pd

No	Waktu	Nama Peserta Didik	Rombel	Catatan Perilaku	Nilai Karakter

Nilai – Nilai Karakter dalam Penguatan Pendidikan Karakter

Integritas	Religius	Nasionalis	Mandiri	Gotong-royong
<ul style="list-style-type: none"> • Kesetiaan • Antikorupsi • Keteladanan • Keadilan • Menghargai martabat manusia 	<ul style="list-style-type: none"> • Melindungi yang kecil dan tersisih • Taat beribadah • Menjalankan ajaran agama • Menjauhi larangan agama 	<ul style="list-style-type: none"> • Rela berkorban • Taat hukum • Unggul • Diskusi • Berprestasi • Cinta damai 	<ul style="list-style-type: none"> • Tangguh • Kerja keras • Kreatif • Keberanian • Pembelajar • Daya Juang • Berwawasan informasi dan teknologi 	<ul style="list-style-type: none"> • Musyawah • Tolong menolong • Kerelawanan • Solidaritas • Anti diskriminasi

b. Penilaian diri

Nama :
 Kelas :
 Semester :

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya menyontek pada saat mengerjakan penilaian		
2	Saya bekerja-sama dalam menyelesaikan tugas kelompok		
3	Saya menunjukkan sikap disiplin dalam menyelesaikan tugas individu maupun kelompok		
4	Saya menunjukkan rasa percaya diri dalam mengemukakan gagasan, bertanya, atau menyajikan hasil diskusi		
5	Saya berusaha untuk berpikir kritis dalam mempelajari dasar dan pengukuran listrik		
6	Saya bertanggung-jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan, baik dalam tugas individu maupun kelompok		
7	Saya berusaha untuk selalu jujur dalam mengerjakan soal-soal latihan maupun saat ulangan/evaluasi		
8	Saya memiliki rasa ingin tahu berkaitan dengan materi yang disampaikan		
9	Saya belajar dengan sungguh – sungguh		
10	Saya datang ke sekolah tepat waktu		

Pedoman Penskoran :
 Skor 100, jika A = Selalu
 Skor 75, jika B = Sering
 Skor 50, jika C = Jarang
 Skor 25, jika D = Tidak pernah

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{\text{JumlahSkorPerolehan}}{56}$$

c. Penilaian Antar Teman

Nama teman yang dinilai :
 Nama Penilai :
 Kelas :
 Semester :

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Teman Saya menyontek pada saat mengerjakan ulangan		
2	Teman Saya bekerja-sama dalam menyelesaikan tugas kelompok		
3	Teman Saya menunjukkan sikap disiplin dalam menyelesaikan tugas individu maupun kelompok		
4	Teman Saya menunjukkan rasa percaya diri dalam mengemukakan gagasan, bertanya, atau menyajikan hasil diskusi		
5	Teman Saya berusaha untuk berpikir kritis dalam mempelajari dasar dan pengukuran listrik		
6	Teman Saya bertanggung-jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan, baik dalam tugas individu maupun kelompok		
7	Teman Saya berusaha untuk selalu jujur dalam mengerjakan soal-soal latihan maupun saat ulangan/evaluasi		
8	Teman Saya memiliki rasa ingin tahu berkaitan dengan materi yang disampaikan		
9	Teman Saya belajar dengan sungguh – sungguh		
10	Teman Saya datang ke sekolah tepat waktu		

2. Penilaian Pengetahuan

a. Tes Tertulis

Soal

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Prinsip – prinsip Animasi
2. Jelaskan Konsep Dasar Prinsip Animasi
3. Siapakah dua tokoh pencetus Prinsip Animasi pertama kali
4. Mengapa Prinsip Animasi sangat penting untuk dijadikan pedoman saat membuat karya Animasi
5. Apa yang dimaksud dengan Persistence of Vision
6. Jelaskan apa fungsi utama prinsip- prinsip animasi !
7. Apa pengaruh prinsip animasi terhadap penonton/audiens !
8. Jelaskan apa saja fungsi tambahan prinsip – prinsip animasi !
9. Mengapa prinsip animasi selalu disajikan saat membuat karya animasi !
10. Apa yang dimaksud dengan Limited Animation !

Jawaban

No	Jawaban	Skor
1	Animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks menjadi menarik secara visual dan juga dinamik sehingga animasi terus berkembang hingga saat ini.	10
2	Menumpuk beberapa gambar secara bergantian dan berurutan	10
3	Walt Disney dan Roy Disney	10
4	mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks menjadi menarik secara visual dan juga dinamik sehingga animasi terus berkembang hingga saat ini.	10
5	fenomena kelemahan mata manusia	10

6	agar setiap animasi yang dibuat kelihatan menarik, dramatis, dengan gerakan yang alami	10
7	memastikan bahwa setiap gerakan, ekspresi, dan mood dari si karakter harus terlihat jelas dan tidak disalahartikan	10
8	untuk media hiburan, media presentasi, dan media promosi atau iklan.	10
9	Dengan penggarapan prinsip animasi yang serius dan tepat mampu menghadirkan produk animasi yang memiliki daya jual. Fungsi hiburan ini biasanya digunakan pada film, video game, video klip, dan lain lain.	10
10	Animasi yang tidak menggunakan ke 12 prinsip animasi yang ada. Contohnya manga	10

LEMBAR ANALISIS PENILAIAN PENGETAHUAN - TES TERTULIS

No	Nama Siswa	Nomor										Nilai Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												
3												

b. Penugasan

Buatlah kelompok terdiri atas 2-3 orang. Dalam kegiatan ini peserta didik akan membuat analisa materi Prinsip – prinsip Dasar Animasi pada film **Finding Nemo**. Siswa mengamati dan memahami setiap prinsip animasi yang di terapkan. Masing-masing kelompok membuat ringkasannya. Kemudian secara bergantian masing-masing kelompok mempresentasikan hasilnya didepan kelas.

1. Tonton dan cermati film animasi Finding Nemo.
2. Buatlah ringkasan materi untuk Prinsip animasi (Film Finding Nemo) menggunakan software pengolah presentasi. Topik yang di tulis meliputi
 - 1) adegan mana yang menerapkan Prinsip Animasi,
 - 2) Berikan alasanmu
3. Presentasikan hasil ringkasan di depan kelas.

No	Nama	Aspek Penilaian			Jumlah
		Prinsip Animasi	Kemenarikan	Estetika	

3. Penilaian Keterampilan

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN PENILAIAN KINERJA (PRODUK)

Satuan Pendidikan :
Mata Pelajaran :
Kelas :

Kompetensi dasar

- 3.1 Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
- 4.1 Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)

Indikator

- 3.1.1 Menerangkan pengertian animasi 2 dimensi
- 3.1.2 Mengurutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi
- 4.1.1 Melakukan kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi
- 4.1.2 Mempresentasikan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi

Nama Produk :
Nama Peserta Didik :
Kelas :

Peralatan dan bahan yang harus disiapkan:

1. Komputer/laptop
2. Drawing pan table (jika ada)
3. File Foto wajah yang memiliki resolusi hambar tinggi
4. Sostware Adobe Flash dan Adobe Photoshop/Adobe Illustrator

Cara Kerja

1. Buka lah file foto dengan software Adobe Photoshop atau tempatkan file foto pada software adobe Ilustrator
2. Sesuaikan ukuran foto dengan lembar kerja yang berukuran A3
3. Buat sebuah gambar vektor yang merupakan hasil menggambar ulang/*redrawing* dari foto tersebut
4. Gambar hasil *redrawing* menggunakan satu warna (monotone) dan bercorak
5. Simpan hasil pekerjaan dengan format standar sesuai software yang digunakan

No	Nama	Penilaian Keterampilan Praktik			Jumlah Skor
		Persiapan Percobaan	Pelaksanaan Percobaan	Kegiatan Akhir Percobaan	
1					
2					
3					
....					

No	Keterampilan yang dinilai	Skor	Rubrik
1	Persiapan Praktik (Menyiapkan alat Bahan)	30	- Alat-alat tertata rapih sesuai dengan keperluannya - Foto telah ada dengan pixel > 3000 pixel - Software telah di instal dan dapat digunakan
		20	- Alat-alat tertata rapih sesuai dengan keperluannya - Foto telah ada dengan pixel > 1000 pixel - Software belum di instal
		10	- Alat-alat tertata rapih sesuai dengan keperluannya - Foto telah ada dengan pixel < 1000 pixel
2	Pelaksanaan Praktik	40	- Menggunakan alat dengan tepat - Membuat bahan percobaan yang diperlukan dengan tepat - Ada monotone - Ada corak dari foto - Mengamati hasil percobaan dengan tepat
		20	- Menggunakan alat dengan tepat - Membuat bahan percobaan yang diperlukan dengan tepat - Ada monotone - Mengamati hasil percobaan dengan tepat
		10	- Menggunakan alat dengan tepat - Membuat bahan percobaan yang diperlukan dengan tepat - Mengamati hasil percobaan dengan tepat
3	Kegiatan akhir praktik	30	- Menyimpan hasil pekerjaan sesuai standar - Laporan sesuai format - Dikumpulkan tepat waktu - Mengembalikan alat ke tempat semula
		20	- Menyimpan hasil pekerjaan sesuai standar - Laporan sesuai kurang sesuai format - Dikumpulkan tepat waktu - Mengembalikan alat ke tempat semula
		10	- Menyimpan hasil pekerjaan tidak sesuai standar - Laporan sesuai kurang sesuai format - Dikumpulkan melebihi waktu

Keterangan:

Skor maksimal = jumlah komponen yang dinilai x 25 = 4 x 25 = 100

Nilai Keterampilan = $Nilai = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal} \times 4$

c. Portofolio

**LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN
PENILAIAN PORTOFOLIO**

Satuan Pendidikan :

Mata Pelajaran :

Kelas :

Kompetensi dasar

- 3.1 Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
- 4.1 Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)

Indikator

- 3.1.1 Menerangkan pengertian animasi 2 dimensi
- 3.1.2 Mengurutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi
- 4.1.1 Melakukan kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi
- 4.1.2 Mempresentasikan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi

Jenis Portofolio : Individual dengan input dan bantuan kelompok kooperatif

Tujuan Portofolio : Memantau perkembangan kemampuan, keterampilan, dan komunikasi

Tugas : Membuat Vektor wajah

Rubrik Penilaian

Nama siswa :

Kelas :

No	Kategori	Skor	Alasan
1	Apakah portofolio lengkap dan sesuai dengan rencana?		
2	Apakah lembar isian dan lembar kuesioner yang dibuat sesuai?		
3	Apakah terdapat uraian tentang prosedur pengamatan yang dilakukan?		
4	Apakah hasil percobaan dilakukan secara benar?		
5.	Apakah hasil percobaan sesuai dengan tujuan?		
6.	Apakah interpretasi dan kesimpulan yang dibuat logis?		
7.	Apakah tulisan dan diagram disajikan secara menarik?		
8.	Apakah bahasa yang digunakan untuk menginterpretasikan lugas, sederhana, runtut dan sesuai dengan kaidah EYD?		
9.	Apakah siswa mengumpulkan produk tepat waktu		
10.	Apakah siswa membuat laporan tepat waktu		
Jumlah			

Kriteria: 100 = sangatbaik,
80 = baik,
60 = cukup,
40 = kurang, dan
20 = sangat kurang

Nilai Perolehan :

D. PROGRAM REMIDIAL DAN PENGAYAAN

PROGRAM REMIDI

Sekolah : SMK AL MAHRUSIYAH Tahun Pelajaran : _____
 Mata Pelajaran : Animasi KI / KD : _____
 Kelas/Semester : _____ Materi : _____
 Program Keahlian : _____ KKM : _____

No	Nama Peserta Didik	Indikator yang Belum Dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai		Ket
				Ulangan	Remedial	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Soal Remidi:

- Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah ...
 - Menghidupkan
 - Mematikan
 - Hidup
 - Kehidupan
 - Mati
- Yang termasuk dalam prinsip Straight Ahead yaitu, *kecuali*.....
 - Perubahan volume
 - Panjang dan lebar
 - Proporsi
 - Ukuran
 - Gerakan spontan
- Pendahulu dari proyektor modern, terdiri dari lukisan menyala tembus dan lampu sederhana adalah pengertian dari....
 - Lentera ajaib
 - Zoetrope
 - Buku flip
 - Thaumatrope
 - Phenakistroscope
- Seseorang yang menemukan phenakistroscope adalah.....
 - Athanasius Kircher
 - Charler
 - Ting Huan
 - Eadweard Muybridge
 - Emile Renaud
- Sebuah prinsip animasi dimana animator memberikan tanda pada penonton mengenai apa yang akan dilakukan oleh si karakter....
 - Staging
 - Arch
 - Squash And Stretch
 - Anticipation
 - Secondary Action
- Pada tahun berapa prinsip dasar animasi diciptakan...
 - 1930
 - 1981
 - 1970
 - 1931
 - 1961
- Sebuah prinsip yang digunakan untuk membuat ilusi seberapa keras permukaan sebuah benda adalah deskripsi dari prinsip...
 - Pose to pose
 - Straight Ahead
 - Staging
 - Squasd and Stretch
 - Antisipation

8. Kemampuan untuk menggambar karakter dalam berbagai angle sehingga karakter itu dapat terlihat bervolume dan konsisten dalam setiap frame animasi disebut ...
- Solid drawing**
 - Realistic drawing
 - Arch
 - Exaggeration
 - Appeal
9. Ada berapa prinsip dasar yang adopsi dari animasi produksi Walt Disney...
- 9
 - 5
 - 11
 - 12**
 - 10
10. Contoh animasi Exageration dibawah ini, kecuali...
- Bola mata tom yang melompat keluar karena kaget
 - Muka donald yang membara ketika marah
 - Air mata nobita yang mengalir seperti air terjun
 - Burung yang terbang dilangit**
 - Tubuh donald melayang mengikuti sumber asap saat hidung donald mencium aroma masakan
11. Prinsip dasar jenis animasi tradisional adalah...
- Zoetrope
 - Lentara ajaib
 - Buku flip**
 - Thaumatrope
 - Phenakistroscope
12. Prinsip dasar “Arch” cocok digunakan untuk gerakan...
- Batu dan air
 - Mesin dan angin
 - Api dan air
 - Awan dan pohon
 - Hewan dan manusia**
13. Prinsip yang digunakan memberikan Emphasize untuk memperkuat gerakan utama adalah...
- Timing
 - Appeal
 - Staging
 - Secondary Action
 - Arch
14. Prinsip yang memungkinkan animasi bergerak “smooth” karena gerakan mengikuti polah lengkung adalah...
- Arch
 - Follow trough
 - Appeal
 - Pose to pose**
 - Staging
15. Prinsip-prinsip cara kerja tradisional adalah...
- Definisi animasi stop motion**
 - Jenis animasi stop motion
 - Animasi start motion
 - Animasi Clay Celay Animation
 - Animasi cutout

PROGRAM PENGAYAAN

Sekolah	: SMK AL MAHRUSIYAH	Tahun Pelajaran	: _____
Mata Pelajaran	: Animasi	KI / KD	: _____
Kelas/Semester	: _____	Materi	: _____
Program Keahlian	: _____	KKM	: _____

No	Nama Peserta Didik	Bentuk Tindakan Pengayaan	Nilai		Ket
			Ulangan	Pengayaan	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8.					
...					

Soal Pengayaan

1. Teknik animasi yang dilakukan dengan bentuk gambar yang menjadikan gambar tersebut berbeda di setiap frame dinamakan teknik animasi ...
Jawab: teknik animasi frame by frame
2. Dua pendekatan umum yang biasanya dipakai dalam menganimasikan disebut...
Jawab: straight a head dan pose to pose
3. Squash And Stretch adalah...
Jawab: prinsip yang digunakan untuk membuat ilusi seberapa keras permukaan sebuah benda
4. Terlihat bervolume dan konsisten adalah kemampuan dari...
Jawab: solid drawing
5. Bagaimana cara membuat karakter menjadi lebih menarik selain menggunakan karakter lucu.....
Jawab: (exaggeration)
6. Apa yang di maksud dengan teknik tweened animation ?
Jawab: Teknik *tweened animation* yaitu teknik animasi dimana dalam proses animasi dilakukan dengan menentukan posisi frame awal dan frame akhir, kemudian mengerjakan animasi frame-frame sisanya yang berada diantara posisi awal dan akhir frame tersebut.
7. Sebutkan dan jelaskan 3 saja prinsip-prinsip animasi!
Jawab: **Squash And Stretch:** Squash and Stretch ini adalah sebuah prinsip yang digunakan untuk membuat ilusi seberapa keras permukaan sebuah benda.
Anticipation :Anticipation adalah sebuah prinsip animasi dimana kita sebagai animator memberikan tanda pada penonton mengenai apa yang akan dilakukan oleh si karakter.
Staging: Staging merupakan gerak keseluruhan dalam sebuah adegan yang harus tampak jelas dan detail untuk mendukung suasana atau “mood” yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan scene.
8. Apa yang disebut dengan Staging ?
Jawab: Staging merupakan gerak keseluruhan dalam sebuah adegan yang harus tampak jelas dan detail untuk mendukung suasana atau “mood” yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan scene.
9. Apa perbedaan dari solid drawing dengan Appeal. Jelaskan!
Jawab: **Appeal** adalah tentang bagaimana kita membuat karakter kita menjadi menarik dan tidak selaluharus yang lucu seperti yang banyak orang pikirkan.
Solid Drawing adalah kemampuan untuk menggambar karakter dalam berbagai angle sehingga karakter tersebut terlihat bervolume dan konsisten dalam setiap frame animasi
10. Apa perbedaan Timing dengan Spacing?
Jawab: **Timing** adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara **spacing** adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.