

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Sekolah</b>	: SMK Negeri 1 Gianyar	<b>Bidang Keahlian</b>	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
<b>Kelas/Semester</b>	: XI / Ganjil	<b>Program Keahlian</b>	: Teknik Komputer dan Informatika
<b>KD</b>	: 3.1; 4.1	<b>Kompetensi Keahlian</b>	: Multimedia (C3)
<b>Materi</b>	: Prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	<b>Mata pelajaran</b>	: Animasi 2D dan 3D
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 Pertemuan (12 x 45 menit)		

### TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Kegiatan pembelajaran daring ini peserta didik mampu : Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) dan menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Peserta didik mengisi form presensi pada aplikasi *google form* dengan mengeklik *link* yang sudah diberikan pada grup WA
- Setelah melaksanakan presensi, peserta didik dipersilahkan untuk masuk pada aplikasi *Google Classroom*

#### Kegiatan Inti

##### *Pertemuan 1*

- Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang Prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
- Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau simulasi atau hal-hal yang berhubungan dengan Prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
- Mengumpulkan data tentang Prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
- Mengolah data tentang Prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
- Mendiskusikan tentang Prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)

##### *Pertemuan 2*

- Menyimpulkan Prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
- Mengomunikasikan tentang Prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
- Mengoperasikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
- Merancang desain pembuatan animasi 2D (vector)

#### Refleksi dan konfirmasi

- Peserta didik melakukan umpan balik (tanya jawab) di kolom diskusi *Google Classroom*
- Guru memberikan refleksi dan umpan balik hasil pengamatan dan diskusi kelas.
- Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran daring.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.

### PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Melalui soal pilihan ganda dan esai dalam memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) sesuai dengan instrumen dan rubrik penilaian pengetahuan.	Melalui unjuk kerja langsung dan atau simulasi dalam memahami dan menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) sesuai dengan instrumen dan lembar ceklis penilaian Keterampilan.	Melalui pengamatan perilaku sikap spiritual dan sikap sosial dalam memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) sesuai dengan instrumen penilaian sikap (disiplin, tanggung jawab dan kerja sama)

Mengetahui,  
Kepala SMK Negeri 1 Gianyar,

Gianyar, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Drs. I Dewa Putu Alit, M.Pd.  
NIP. 19660609 199303 1 007

I Made Oka Susila, S.Pd.  
NIP. 19930606 201903 1 018