

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: SMK NEGERI 1 Jombang</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</b>
<b>Komp. Keahlian</b>	<b>: Multimedia</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: XI / 2</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>: 2020/2021</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 4 JP</b>

### **A. Kompetensi Inti ( KI )**

- KI-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.
- KI-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 )**

- 3.11 Mengambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan  
4.11 Membuat sketsa rancangan obyek 3D

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.11.1 Menjelaskan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan  
3.11.2 Mengambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan  
4.11.1 Merancang sketsa rancangan obyek 3D  
4.11.2 Membuat sketsa rancangan obyek 3D

### **D. Tujuan Pembelajaran**

- Melalui tahapan pembelajaran model discovery learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:
1. Menjelaskan karakteristik obyek 3D dengan percaya diri
  2. Menggambar sketsa rancangan obyek 3D dengan kreatif
  3. Menjelaskan vertex, edge, face dengan percaya diri
  4. Menjelaskan Macam-macam objek 3 dimensi dalam komputer dengan percaya diri
  5. Mendemonstrasikan sketsa rancangan obyek 3D dengan percaya diri
  6. Mempraktekkan rancangan obyek 3D dengan percaya diri

### **E. Materi Pembelajaran**

- Karakteristik obyek 3D
- Sketsa rancangan obyek 3D
- Pembuatan sketsa obyek 3D
- Vertex, edge, face
- Macam-macam obyek 3 dimensi dalam komputer

### **F. Model dan Metode**

- a. Pendekatan pembelajaran : Pendekatan saintifik
- b. Model pembelajaran : Discovery learning
- c. Metode pembelajaran :
  - a) Ceramah
  - b) Diskusi
  - c) Penugasan

## G. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan. (Penumbuhan karakter peduli lingkungan dan disiplin sebagai budaya sekolah serta karakter peduli sosial)</li> <li>Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius)</li> <li>Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.</li> <li>Guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'
Kegiatan Inti	<p><b>Pemberian rangsangan (Stimulation)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengamati objek disekitar yang 3D dan 2D. (menumbuhkan rasa ingin tahu)</li> <li>Siswa memperhatikan objek-objek disekitarnya.</li> </ul> <p><b>Pernyataan/Identifikasi masalah (Problem Statement)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi pertanyaan berkenaan dengan objek 3D dan 2D.</li> <li>Siswa menjawab berdasarkan pengetahuan dasar yang telah dimiliki</li> </ul> <p><b>Pengumpulan data (Data Collection)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa menggambarkan objek 3D dalam sketsa rancangan. (menumbuhkan ketelitian dan cermat)</li> <li>Siswa melakukan browsing di internet dan mencari referensi di perpustakaan (literasi) berkenaan dengan bentuk objek 3D. (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi)</li> </ul> <p><b>Pembuktian (Verification)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa mempresentasikan hasil dari diskusi dan pengumpulan data yang telah dilakukan. (menumbuhkan mandiri dan tanggung jawab)</li> <li>Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan pengumpulan data yang telah dilaksanakan</li> </ul>	160'	<p>Media : Google Classroom</p> <p>Guru menampilkan gambar-gambar dibawah ini di google classroom</p> <p>Objek 2D: lukisan/gambar dan photographi</p> <p>Objek 3D : gambar gedung, gelas, patung</p> <p>Dari gambar tersebut siswa dapat menyimpulkan perbedaan objek 2D dan 3D.</p> <p>Untuk penguatan materi link youtube tentang Pengertian Seni Rupa 2 dimensi dan 3 dimensi</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=x4F0HJcEiLs">https://www.youtube.com/watch?v=x4F0HJcEiLs</a></p> <p>Untuk bisa menganalisis perbedaan animasi 2D dan 3D maka ditampilkan 2 video</p> <p>Animasi 2D : Potongan Film Tom And Jerry</p> <p>Link youtube : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tCRGEhVI6vE">https://www.youtube.com/watch?v=tCRGEhVI6vE</a></p> <p>Animasi 3D : Potongan Film shark</p> <p>Link Youtube : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EteFWaF-WWw">https://www.youtube.com/watch?v=EteFWaF-WWw</a></p>	<p>10'</p> <p>10'</p> <p>10'</p> <p>120'</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
	<p><b>Menarik simpulan/generalisasi (Generalization)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa menarik kesimpulan dari hasil diskusi</li> <li>• Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah diperoleh siswa</li> <li>• Siswa menyimpulkan dari hasil diskusi yang telah dilaksanakan</li> </ul>		<p>Untuk penguatan ditampilkan cuplikan beberapa film animasi dan siswa mampu menyebutkan termasuk dalam animasi 2D atau 3D</p> <p>Link youtube</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZB3ED706_uw">https://www.youtube.com/watch?v=ZB3ED706_uw</a></li> <li>2. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KGqBfyQFG_g">https://www.youtube.com/watch?v=KGqBfyQFG_g</a></li> <li>3. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6-KublhrmM">https://www.youtube.com/watch?v=6-KublhrmM</a></li> <li>4. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xfF-ZL3xvxw">https://www.youtube.com/watch?v=xfF-ZL3xvxw</a></li> </ol> <p>Guru menampilkan video tutorial berkenaan dengan objek 3D</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan blender</li> <li>2. Pengenalan interface</li> <li>3. Penggunaan tool</li> <li>4. Dasar Pewarnaan</li> <li>5. Pewarnaan di objek mode dan edit mode</li> </ol>	10'
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa.</li> <li>2. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari.</li> <li>3. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>4. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. <b>(menumbuhkan karakter religious)</b></li> </ol>	10'	<p>Media : Google Classroom</p> <p>Klasikal dengan cara berdiskusi di kolom komentar di google classroom</p>	10'

## H. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Video Tutorial, youtube, internet, Google Classroom
2. Alat : HP, Personal Computer, Speaker, Proyektor, LCD, Headset
3. Bahan : Lembar Kerja Siswa, Kertas HVS
4. Sumber belajar :
  - Hendi Hendratman (2015), The Magic Of Blender 3D Modelling, Bandung: Penerbit Informatika
  - Renaldo Rhesky N. dkk (2013), Simulasi Digital Jilid 2, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
  - Internet: [www.dodyanimation.com](http://www.dodyanimation.com), [www.kelasanimasi.com](http://www.kelasanimasi.com)

## I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

### 1. Teknik Penilaian

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi Kerja Kelompok - Nilai Diri - Nilai Antar Teman - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Angket Nilai Diri - Angket Nilai Antar Teman - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Tugas - Tes Formatif	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

### 2. Instrumen Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.11 Mengambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan	3.11.1 Menjelaskan karakteristik obyek 3D	3.11.1 Mampu menjelaskan karakteristik obyek 3D	Soal Uraian & Tugas	Soal terlampir
4.11 Membuat sketsa rancangan obyek 3D	3.11.2 Menggambarkan sketsa rancangan obyek 3D	3.11.2 Mampu menggambarkan sketsa rancangan obyek 3D		
	3.11.3 Menjelaskan vertex, edge, face	3.11.3 Mampu menjelaskan vertex, edge, face		
	3.11.4 Menjelaskan Macam-macam objek 3 dimensi dalam komputer	3.11.4 Mampu menjelaskan Macam-macam objek 3 dimensi dalam komputer		
	4.11.1 Mendemonstrasikan sketsa rancangan obyek 3D	4.11.1 Mampu mendemonstrasikan sketsa rancangan obyek 3D		
	4.11.2 Mempraktekkan rancangan obyek 3D	4.11.2 Mampu mempraktekkan rancangan obyek 3D		

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

#### Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

#### Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Mengetahui:  
Kepala SMK Negeri 1 Jombang

Jombang, 17 Januari 2021

Guru Mata Pelajaran,

Drs. SUPRIYADI, M.Kes  
NIP. 19620610 198710 1 004

LIN MULYATI, S.Kom  
NIP. 19790125 200901 2 002

## SOAL URAIAN

<b>Mata Pelajaran</b>	: <b>Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</b>
<b>Kelas</b>	: <b>XI / 2</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	: <b>3.11 Mengambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan 4.11 Membuat sketsa rancangan obyek 3D</b>
<b>Materi Pokok</b>	: <b>• Karakteristik obyek 3D • Sketsa rancangan obyek 3D • Pembuatan sketsa obyek 3D • Vertex, edge, face • Macam-macam obyek 3 dimensi dalam komputer</b>

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model *discovery learning*, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:

1. Menjelaskan karakteristik obyek 3D dengan percaya diri
2. Menggambarkan sketsa rancangan obyek 3D dengan kreatif
3. Menjelaskan vertex, edge, face dengan percaya diri
4. Menjelaskan Macam-macam objek 3 dimensi dalam komputer dengan percaya diri
5. Mendemonstrasikan sketsa rancangan obyek 3D dengan percaya diri
6. Mempraktekkan rancangan obyek 3D dengan percaya diri

### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.11.1 Menjelaskan karakteristik obyek 3D
- 3.11.2 Menggambarkan sketsa rancangan obyek 3D
- 3.11.3 Menjelaskan vertex, edge, face
- 3.11.4 Menjelaskan Macam-macam objek 3 dimensi dalam komputer
- 4.11.1 Mendemonstrasikan sketsa rancangan obyek 3D
- 4.11.2 Mempraktekkan rancangan obyek 3D

### C. Soal

#### Tugas 1

1. Amatilah film animasi yang ditayangkan oleh guru
2. Buatlah kelompok yang terdiri dari 3 siswa per kelompok
3. Tentukan jenis animasi yang digunakan pada video tersebut
4. Simpulkan perbedaan jenis animasi yang digunakan

#### Tugas 2

1. Amatilah video tutorial/demonstrasi yang dilakukan oleh guru
2. Diskusikan bersama kelompok anda berkenaan dengan video tutorial/demonstrasi yang dilakukan oleh guru
3. Bersama kelompok membuat sketsa rancangan :  
Lihatlah benda – benda yang ada disekitar lingkungan sekolahmu, buatlah sketsa rancangan salah satu benda tersebut sehingga membentuk gambar objek 3D yang digambar dari tampak Depan, Samping (kanan/kiri), Atas dan Prespective yang digambar dengan menggunakan Pencil dan Buku Gambar Ukuran A3 atau di Sketbook?
4. Buatlah mock up dari objek 3D yang telah anda buat sketsanya dengan menggunakan media kertas/stik yang sudah disediakan.
5. Uji projek anda
6. Jelaskan secara lisan di depan kelas tentang karakteristik objek 3D yang telah anda kerjakan bersama kelompok!

### D. Hasil

KATEGORI	EMPAT	TIGA	DUA	SATU
<b>DESIGN</b>	Desain menunjukkan imajinasi dan hati-hati manipulatif objek	Desain menunjukkan beberapa imajinasi tetapi kurang baik kontrol	Desain menunjukkan beberapa imajinasi tetapi hanya dalam satu objek	Desain menunjukkan sedikit antusiasme atau kontrol program
<b>COMPONENTS</b>	Tiga objek termasuk dan diatur berdasarkan parameter	tiga objek satu dari posisi atau spasial salah	Dua objek disertakan atau spasial salah	Dua objek yang disertakan.

<b>CREATIVITY</b>	Model ini sangat kreatif dan menyenangkan	Model yang ditunjukkan kreativitas tetapi memiliki cacat dalam struktur	Model serampangan dan tidak menyenangkan	Tidak ada model yang disajikan
<b>PRINTABILITY</b>	Model dicetak baik dalam semua dimensi tidak melebihi atau bagian tidak seimbang	Model dicetak salah satu melebihi atau bagian tidak seimbang	Model dicetak buruk karena desain yang buruk atau memperhatikan detail	Model runtuh atau berada dalam bahaya runtuh
<b>FINAL MODEL</b>	Model ini selesai dan siap dalam segala hal	Model selesai tetapi membutuhkan beberapa perbaikan kecil	Model tidak selesai atau kurang satu segi atau sisi	Model yang kurang beberapa item atau aspek

#### E. Rubrik Penilaian

#### LEMBAR NILAI PRAKTEK

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Design				
2	Components				
3	Creativity				
4	Printability				
5	Final model				
Jumlah Skor yang Diperoleh					

Pedoman Pengamatan pada saat Diskusi:

No.	Kriteria	A (91-100)	B (81-90)	C (71-80)	D (61-70)	E (51-60)
1.	Cara mengemukakan pendapat					
2.	Cara menerima pendapat					
3.	Ketepatan waktu					
4.	Ketepatan hasil					

**TUGAS /  
LEMBAR KERJA SISWA**  
( Tugas Kelompok )

<b>Mata Pelajaran</b>	: <b>Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</b>
<b>Kelas</b>	: <b>XI / 2</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 3.11 Mengambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan 4.11 Membuat sketsa rancangan obyek 3D
<b>Materi Pokok</b>	: • Karakteristik obyek 3D • Sketsa rancangan obyek 3D • Pembuatan sketsa obyek 3D • Vertex, edge, face • Macam-macam obyek 3 dimensi dalam komputer

**A. Tujuan Pembelajaran**

Melalui tahapan pembelajaran model *discovery learning*, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:

1. Menjelaskan karakteristik obyek 3D dengan percaya diri
2. Menggambar sketsa rancangan obyek 3D dengan kreatif
3. Menjelaskan vertex, edge, face dengan percaya diri
4. Menjelaskan Macam-macam objek 3 dimensi dalam komputer dengan percaya diri
5. Mendemonstrasikan sketsa rancangan obyek 3D dengan percaya diri
6. Mempraktekkan rancangan obyek 3D dengan percaya diri

**B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.11.1 Menjelaskan karakteristik obyek 3D
- 3.11.2 Menggambar sketsa rancangan obyek 3D
- 3.11.3 Menjelaskan vertex, edge, face
- 3.11.4 Menjelaskan Macam-macam objek 3 dimensi dalam komputer
- 4.11.1 Mendemonstrasikan sketsa rancangan obyek 3D
- 4.11.2 Mempraktekkan rancangan obyek 3D

**C. Alat/Bahan**

Alat : Personal Computer, Speaker, Proyektor, LCD, Headset  
Bahan : Lembar Kerja Siswa, Kertas HVS

**D. Tugas / Petunjuk Pengerjaan / Langkah Kerja**

1. Amatilah video tutorial/demonstrasi yang dilakukan oleh guru
2. Diskusikan bersama kelompok anda berkenaan dengan video tutorial/demonstrasi yang dilakukan oleh guru
3. Jelaskan apa perbedaan antara animasi 2 dimensi dengan animasi 3 dimensi berikan contoh?
4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Vertex, Edge dan Face pada suatu objek 3Dimensi?
5. Sebutkan software aplikasi apa saja yang termasuk dalam software aplikasi animasi 3D ?
6. Jelaskan apa kekurangan dan kelebihan dari software aplikasi 3D Blender dibanding software aplikasi animasi 3D yang lain?
7. Sebutkan Shortcut untuk Menggerakkan, Memutar dan Merubah ukuran Pada Objek 3D yang menggunakan software aplikasi animasi 3D Blender?

**F. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran**

I	Kunci Jawaban	Skor
1.	2D atau 2 dimensi : Ruang desain 2 dimensi hanya mengenal 2 parameter dimensi yaitu panjang dan lebar. Ruang desain 2 dimensi mengenal dua sumbu koordinat atau axis yaitu sumbu X yang secara default dalam posisi horizontal dan sumbu Y yang secara default dalam posisi vertikal 3D atau 3 Dimensi : adalah sebuah objek / ruang yang memiliki panjang, lebar dan tinggi yang memiliki bentuk Mengacu pada tiga dimensi spasial, bahwa 3D menunjukkan suatu titik koordinat Cartesian X, Y dan Z.	10
2.	Vertex merupakan titik-titik yang membentuk object 3 dimensi Edce merupakan garis yang menghubungkan titik-titik yang membentuk object 3 dimensi Face merupakan bidang yang membentuk object 3 dimensi	20
3.	• 3D Studio Max	20

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maya</li> <li>• Poser (figure animation)</li> <li>• Bryce (landscape animation)</li> <li>• Vue (landscape animation)</li> <li>• Cinema 4D</li> <li>• Blender (gratis)</li> <li>• Daz3D (gratis)</li> </ul>	
4	<p><b>Kekurangan</b> : Blender tampilannya akan terlihat agak rumit dibanding software aplikasi animasi 3D yang lain seperti 3DSMax.</p> <p><b>Kelebihan</b> : Blender adalah termasuk software aplikasi animasi 3D yang cenderung lebih ringan dan tidak banyak menghabiskan space dibanding software aplikasi animasi 3D yang lain seperti 3DSMax.</p> <p>Softwarentya juga Gratis jadi siapapun yang ingin menggunakan Blender tinggal download saja di Internet melalui alamat situs <a href="http://www.blender.org">http://www.blender.org</a>.</p>	20
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grab/Move [G] menggeser objek dengan menekan tombol [G]</li> <li>• Rotation[R] memutar objek dengan menekan tombol [R]</li> <li>• Scale [S] menskala (memperbesar atau memperkecil) objek dengan menekan tombol [S]</li> </ul>	30

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maximum}} \times 100$$



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: SMK NEGERI 1 Jombang</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</b>
<b>Komp. Keahlian</b>	<b>: Multimedia</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: XI / 2</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>: 2020/2021</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 8 JP</b>

### **A. Kompetensi Inti ( KI )**

- KI-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.
- KI-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 )**

- 3.12 Menerapkan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface  
4.12 Membuat Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.12.1 Menjelaskan pengertian pemodelan Hardsurface dan macam-macam model sederhana hardsurface  
3.12.2 Mengaplikasikan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface  
4.12.1 Merancang Model Sederhana Hardsurface  
4.12.2 Membuat Model Sederhana Hardsurface

### **D. Tujuan Pembelajaran**

- Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:
1. Menjelaskan pengertian pemodelan Hardsurface dan macam-macam model sederhana hardsurface dengan bertanggung jawab
  2. Mengaplikasikan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface dengan mandiri
  3. Merancang Model Sederhana Hardsurface dengan kreatif
  4. Membuat Model Sederhana Hardsurface dengan kerja keras

### **E. Materi Pembelajaran**

- Pengertian Pemodelan Hardsurface
- Macam-macam Model Sederhana Hardsurface
- Cara kerja Pemodelan Hardsurface
- Proses pembuatan Pemodelan Hardsurface sederhana

### **F. Model dan Metode**

- a. Pendekatan pembelajaran : Pendekatan saintifik
- b. Model pembelajaran : project based learning
- c. Metode pembelajaran :
  - a) Ceramah
  - b) Diskusi
  - c) Penugasan

## A. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan. (Penumbuhan karakter peduli lingkungan dan disiplin sebagai budaya sekolah serta karakter peduli sosial)</li> <li>2. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius)</li> <li>3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.</li> <li>5. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal	10'
Kegiatan Inti	<p><b>Penentuan Pertanyaan Mendasar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mengamati demonstrasi guru berkenaan dengan pemodelan hardsurface dan mengamati video tutorial berkenaan dengan pemodelan hardsurface. (menumbuhkan rasa ingin tahu)</li> <li>• Siswa mengamati demonstrasi yang dilakukan guru dan mengamati bahan tayang.</li> </ul> <p><b>Mendesain Perencanaan Project</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk melakukan perancangan pemodelan hardsurface sederhana. (menumbuhkan ketelitian dan cermat)</li> <li>• Guru menugaskan siswa membuat pemodelan hardsurface sederhana berdasarkan rancangan sebelumnya.</li> <li>• Siswa berdiskusi untuk perancangan dan pembuatan model hardsurface. (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis)</li> </ul> <p><b>Menyusun Jadwal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal pembuatan pemodelan hardsurface (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi)</li> <li>• Guru menugaskan siswa merancang dan menulis langkah-langkah pembuatan pemodelan hardsurface.</li> </ul>	340'	<p>Media : Google Classroom</p> <p>Guru menampilkan video tutorial berkenaan dengan objek 3D</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merangkai objek sederhana</li> <li>2. Dasar membuat objek di edit mode</li> <li>3. Pengenalan tool pada objek mode</li> <li>4. Pengenalan modifier</li> </ol> <p>Siswa mengikuti tutorial/demonstrasi yang dilakukan guru.</p> <p>Dari tutorial tersebut siswa dapat membuat pemodelan objek 3D hardsurface.</p> <p>Siswa diminta merancang objek 3D Hardsurface untuk mendesain kursi dan meja</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tutorial meja dan kursi <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-BQ1UrQ0d7E">https://www.youtube.com/watch?v=-BQ1UrQ0d7E</a></li> <li>2. Tutorial Mug <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EEqMuc01g3k">https://www.youtube.com/watch?v=EEqMuc01g3k</a></li> </ol>	<p>10'</p> <p>10'</p> <p>10'</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membuat jadwal perencanaan pembuatan pemodelan hardsurface. (menumbuhkan bekerja keras dan tanggung jawab)</li> </ul> <p><b>Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memonitor siswa tentang perancangan dan pembuatan pemodelan hardsurface.</li> <li>• Siswa mengerjakan perancang dan pembuatan pemodelan hardsurface. (menumbuhkan kreatif dan tanggung jawab)</li> </ul> <p><b>Menguji Hasil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil perancangan dan pembuatan pemodelan hardsurface. (menumbuhkan karakter mandiri)</li> <li>• Guru menguji pemodelan hardsurface yang telah dibuat siswa. (menumbuhkan tanggung jawab)</li> <li>• Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan pemodelan hardsurface.</li> </ul> <p><b>Mengevaluasi Pengalaman</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menugaskan siswa merangkum hasil perancangan dan pembuatan yang dilakukan oleh siswa lain.</li> <li>• Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya.</li> <li>• Siswa membuat kesimpulan dari hasil perancangan dan pembuatan pemodelan hardsurface yang telah dibuat. (menumbuhkan tanggung jawab)</li> </ul>			<p style="text-align: center;">300'</p> <p style="text-align: center;">20'</p> <p style="text-align: center;">10'</p>
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa.</li> <li>2. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari.</li> <li>3. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>4. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. (menumbuhkan karakter religious)</li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal dengan cara berdiskusi di kolom komentar di google classroom	10'

### A. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Video Tutorial
2. Alat : Personal Computer, Speaker, Proyektor, LCD, Headset
3. Bahan : Lembar Kerja Siswa
4. Sumber belajar :
  - Hendi Hendratman (2015), The Magic Of Blender 3D Modelling, Bandung: Penerbit Informatika
  - Renaldo Rhesky N. dkk (2013), Simulasi Digital Jilid 2, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
  - Internet: [www.dodyanimation.com](http://www.dodyanimation.com), [www.kelasanimasi.com](http://www.kelasanimasi.com)

### B. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

#### 1. Teknik Penilaian

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi Kerja Kelompok - Nilai Diri - Nilai Antar Teman - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Angket Nilai Diri - Angket Nilai Antar Teman - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Tugas - Tes Formatif	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

#### 2. Instrumen Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.12 Menerapkan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface	3.12.1 Menjelaskan pengertian pemodelan Hardsurface dan macam-macam model sederhana hardsurface	3.12.1 Mampu menjelaskan pengertian pemodelan Hardsurface dan macam-macam model sederhana hardsurface	Soal Uraian & Tugas	Soal terlampir
4.12 Membuat Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface	3.12.2 Mengaplikasikan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface	3.12.2 Mampu mengaplikasikan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface		
	4.12.1 Merancang Model Sederhana Hardsurface	4.12.1 Mampu merancang Model Sederhana Hardsurface		
	4.12.2 Membuat Model Sederhana Hardsurface	4.12.2 Mampu membuat Model Sederhana Hardsurface		

#### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

##### Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

##### Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Jombang, 17 Januari 2021

Mengetahui:  
Kepala SMK Negeri 1 Jombang

Guru Mata Pelajaran,

Drs. SUPRIYADI, M.Kes  
NIP. 19620610 198710 1 004

LIN MULYATI, S.Kom  
NIP. 19790125 200901 2 002

## SOAL URAIAN

<b>Mata Pelajaran</b>	: Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi
<b>Kelas</b>	: XI / 2
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 3.12 Menerapkan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface 4.12 Membuat Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface
<b>Materi Pokok</b>	: • Pengertian Pemodelan Hardsurface • Macam-macam Model Sederhana Hardsurface • Cara kerja Pemodelan Hardsurface • Proses pembuatan Pemodelan Hardsurface sederhana

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:

1. Menjelaskan pengertian pemodelan Hardsurface dan macam-macam model sederhana hardsurface dengan bertanggung jawab
2. Mengaplikasikan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface dengan mandiri
3. Merancang Model Sederhana Hardsurface dengan kreatif
4. Membuat Model Sederhana Hardsurface dengan kerja keras

### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.12.1 Menjelaskan pengertian pemodelan Hardsurface dan macam-macam model sederhana hardsurface
- 3.12.2 Mengaplikasikan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface
- 4.12.1 Merancang Model Sederhana Hardsurface
- 4.12.2 Membuat Model Sederhana Hardsurface

### C. Soal

1. Sebut dan jelaskan 3 jenis teknik modelling 3D yang anda ketahui?
2. Jelaskan ada berapa seleksi object yang bisa dilakukan sebagai dasar pembuatan objek 3D?
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan modelling Objek sederhana berbasis 3D Hardsurface?
4. Diskusikan dengan teman sekelompok mu untuk mencari benda – benda disekitar mu yang bisa dikategorikan benda – benda yang dapat dilakukan untuk modelling Objek sederhana berbasis 3D Hardsurface ?
5. Jelaskan apa fungsi Modifiers pada sebuah Objek dasar berikan contohnya?

### D. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran

I	Kunci Jawaban	Skor
1.	Teknik Modelling 3D secara umum dibedakan menjadi 3 macam yaitu : 1. Constructive Solid Geometry (Primitive Modelling) 2. Implicit Surfaces (Nurbs Modelling) 3. Subdivision Surface (Sculpting)	10
2.	Seleksi Face Face adalah permukaan sebuah object. Apabila melakukan seleksi Face pada Objek rubah mode object menjadi Edit Mode lalu Klik icon Face terlebih dahulu. Seleksi Edge Edge adalah garis – garis pada Object, Untuk melakukan seleksi Edge sama dengan seleksi Face dilakukan pada Edit Mode. Seleksi Vertex Vertex adalah titik – titik pada Object. Untuk melakukan seleksi Vertex juga dilakukan pada Edit Mode.	20
3.	Membuat pemodelan dengan menggunakan objek tunggal yang dimodifikasi	20
4.	Monitor, keyboard, printer, kursi, meja, almari	20
5.	Modifier digunakan untuk mengubah bentuk dan tampilan objek (Mesh) secara cepat.	30

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maximum}} \times 100$$

**TUGAS /  
LEMBAR KERJA SISWA**  
( Tugas Kelompok )

<b>Mata Pelajaran</b>	: <b>Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</b>
<b>Kelas</b>	: XI / 2
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 3.12 Menerapkan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface 4.12 Membuat Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface
<b>Materi Pokok</b>	: <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengertian Pemodelan Hardsurface</li><li>• Macam-macam Model Sederhana Hardsurface</li><li>• Cara kerja Pemodelan Hardsurface</li><li>• Proses pembuatan Pemodelan Hardsurface sederhana</li></ul>

**A. Tujuan Pembelajaran**

Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:

1. Menjelaskan pengertian pemodelan Hardsurface dan macam-macam model sederhana hardsurface dengan bertanggung jawab
2. Mengaplikasikan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface dengan mandiri
3. Merancang Model Sederhana Hardsurface dengan kreatif
4. Membuat Model Sederhana Hardsurface dengan kerja keras

**B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

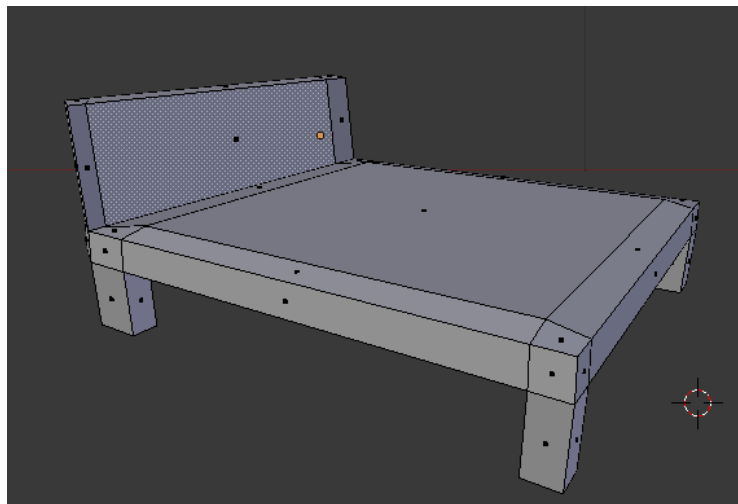
- 3.12.1 Menjelaskan pengertian pemodelan Hardsurface dan macam-macam model sederhana hardsurface
- 3.12.2 Mengaplikasikan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface
- 4.12.1 Merancang Model Sederhana Hardsurface
- 4.12.2 Membuat Model Sederhana Hardsurface

**C. Alat/Bahan**

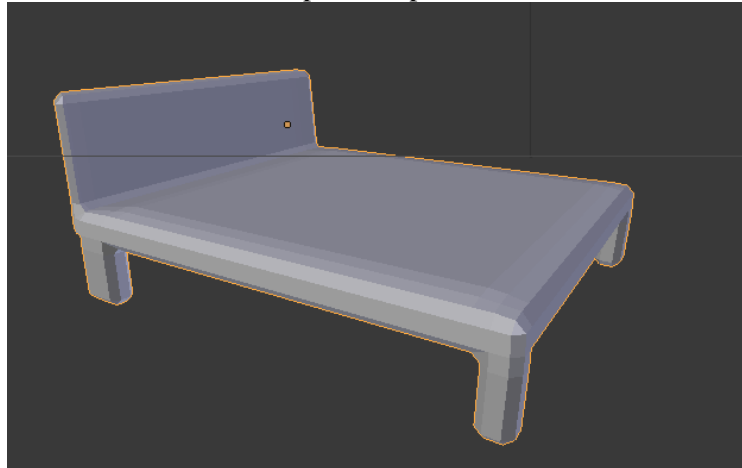
Alat : Personal Computer, Speaker, Proyektor, LCD, Headset  
Bahan : Lembar Kerja Siswa

**D. Tugas / Petunjuk Pengerjaan / Langkah Kerja**

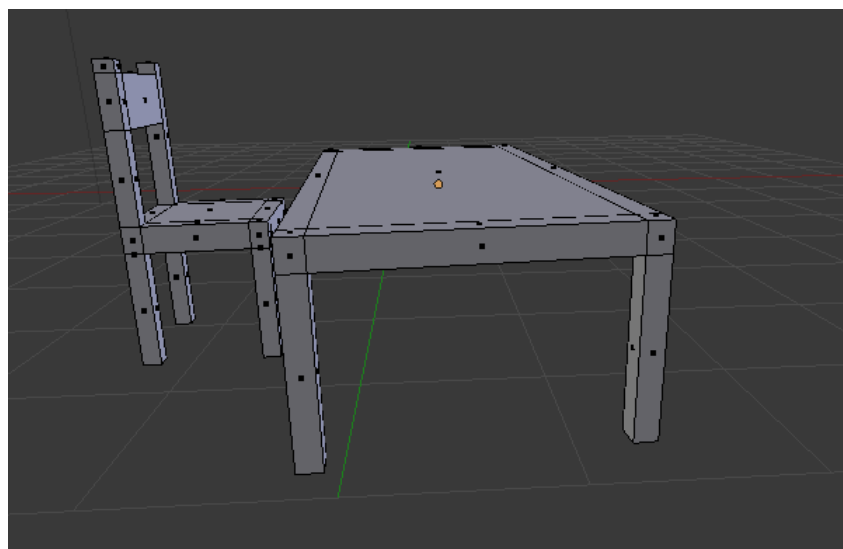
1. Amatilah video tutorial/demonstrasi yang dilakukan oleh guru
2. Diskusikan bersama kelompok anda berkenaan dengan video tutorial/demonstrasi yang dilakukan oleh guru
3. Buatlah sebuah modelling Objek sederhana berbasis 3D Hardsurface dari sebuah Object dasar Cube, gunakan seleksi Edge dan face serta gunakan Loop Cut and Slide untuk membagi Object. Misalnya dengan membuat sebuah Tempat Tidur atau Meja dan Kursi seperti gambar – gambar berikut :



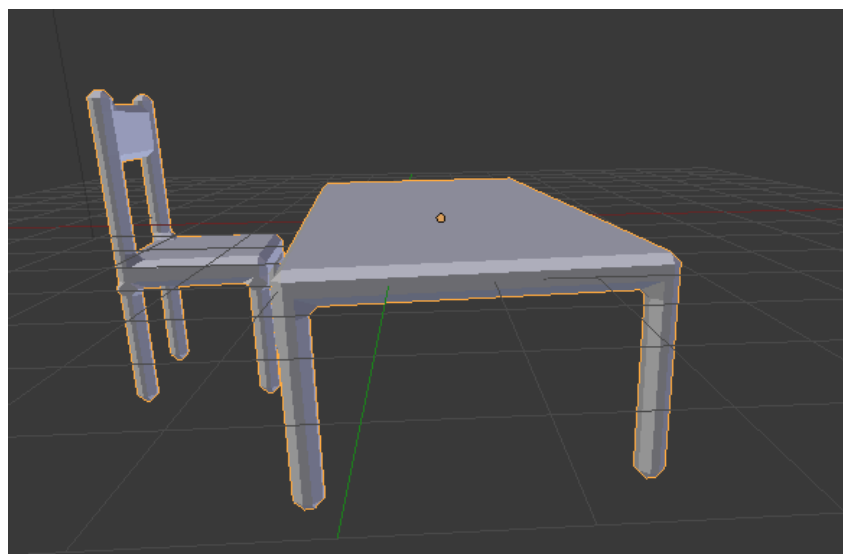
Gambar tempat tidur pada Edit Mode



Gambar Tempat Tidur Pada Object Mode dan telah diberi Modifier Bevel



Gambar tempat Meja Kursi pada Edit Mode



Gambar Meja Kursi Pada Object Mode dan telah diberi Modifier Bevel

4. Uji projek anda
5. Jelaskan secara lisan di depan kelas tentang pemodelan hardsurface 3D yang telah anda kerjakan bersama kelompok!

**E. Hasil**

KATEGORI	EMPAT	TIGA	DUA	SATU
<b>DESIGN</b>	Desain menunjukkan imajinasi dan hati-hati manipulatif objek	Desain menunjukkan beberapa imajinasi tetapi kurang baik kontrol	Desain menunjukkan beberapa imajinasi tetapi hanya dalam satu objek	Desain menunjukkan sedikit antusiasme atau kontrol program
<b>COMPONENTS</b>	Tiga objek termasuk dan diatur berdasarkan parameter	tiga objek satu dari posisi atau spasial salah	Dua objek disertakan atau spasial salah	Dua objek yang disertakan.
<b>CREATIVITY</b>	Model ini sangat kreatif dan menyenangkan	Model yang ditunjukkan kreativitas tetapi memiliki cacat dalam struktur	Model serampangan dan tidak menyenangkan	Tidak ada model yang disajikan
<b>PRINTABILITY</b>	Model dicetak baik dalam semua dimensi tidak melebihi atau bagian tidak seimbang	Model dicetak salah satu melebihi atau bagian tidak seimbang	Model dicetak buruk karena desain yang buruk atau memperhatikan detail	Model runtuh atau berada dalam bahaya runtuh
<b>FINAL MODEL</b>	Model ini selesai dan siap dalam segala hal	Model selesai tetapi membutuhkan beberapa perbaikan kecil	Model tidak selesai atau kurang satu segi atau sisi	Model yang kurang beberapa item atau aspek

**F. Rubrik Penilaian****LEMBAR NILAI PRAKTEK**

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Design				
2	Components				
3	Creativity				
4	Printability				
5	Final model				
Jumlah Skor yang Diperoleh					

Pedoman Pengamatan pada saat Diskusi:

No.	Kriteria	A (91-100)	B (81-90)	C (71-80)	D (61-70)	E (51-60)
1.	Cara mengemukakan pendapat					
2.	Cara menerima pendapat					
3.	Ketepatan waktu					
4.	Ketepatan hasil					



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

( RPP )

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 1 Jombang
Mata Pelajaran	: Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi
Komp. Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: XI / 2
Tahun Pelajaran	: 2019/2020
Alokasi Waktu	: 10 JP

### C. Kompetensi Inti ( KI )

- KI-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.
- KI-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.

### D. Kompetensi Dasar ( KD )

- 3.13 Menganalisis pengolahan permodelan obyek sederhana berbasis 3D Hardsurface  
4.13 Mengolah permodelan obyek sederhana berbasis 3D Hardsurface

### E. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.13.1 Mendemonstrasikan pengolahan permodelan obyek Hardsurface  
3.13.2 Memadukan pengolahan permodelan obyek Hardsurface  
4.13.1 Merancang permodelan obyek Hardsurface  
4.13.2 Membuat permodelan obyek Hardsurface

### F. Tujuan Pembelajaran

- Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:
1. Mendemonstrasikan pengolahan permodelan obyek Hardsurface dengan kerja keras
  2. Memadukan pengolahan permodelan obyek Hardsurface dengan kreatif
  3. Merancang permodelan obyek Hardsurface dengan kreatif
  4. Membuat permodelan obyek Hardsurface dengan kerja keras

### G. Materi Pembelajaran

- Obyek Hardsurface
- Proses pembuatan Pemodelan Hardsurface

### H. Model dan Metode

- a. Pendekatan pembelajaran : Pendekatan saintifik
- b. Model pembelajaran : project based learning
- c. Metode pembelajaran :
  - a) Ceramah
  - b) Diskusi
  - c) Penugasan

## G. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan. (Penumbuhan karakter peduli lingkungan dan disiplin sebagai budaya sekolah serta karakter peduli sosial)</li> <li>2. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius)</li> <li>3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.</li> <li>5. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti	<p><b>Penentuan Pertanyaan Mendasar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mengamati produk pemodelan hardsurface.</li> <li>• Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. (menumbuhkan rasa ingin tahu)</li> </ul> <p><b>Mendesain Perencanaan Project</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk memadukan pengolahan pemodelan obyek hardsurface.</li> <li>• Guru menugaskan siswa membuat pemaduan pemodelan obyek hardsurface. (menumbuhkan ketelitian dan cermat)</li> <li>• Siswa berdiskusi membuat pemaduan pemodelan obyek hardsurface. (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis)</li> </ul>	430'	<p>Media : Google Classroom</p> <p>Guru menampilkan video tutorial berkenaan dengan objek 3D</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modeling pohon dan pagar</li> <li>2. Modeling kincir angin dan mobil</li> <li>3. Modeling milk box</li> </ol> <p>Siswa mengikuti tutorial/demonstrasi yang dilakukan guru.</p> <p>Dari tutorial tersebut siswa dapat membuat pemodelan objek 3D hardsurface.</p>	<p>10'</p> <p>20'</p> <p>30'</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
	<p><b>Menyusun Jadwal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal pemaduan pemodelan obyek hardsurface. (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi)</li> <li>Guru menugaskan siswa menuliskan langkah pemaduan pemodelan obyek hardsurface.</li> <li>Siswa membuat jadwal perencanaan dan pembuatan pemaduan pemodelan obyek hardsurface. (menumbuhkan bekerja keras dan tanggung jawab)</li> </ul> <p><b>Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memonitor siswa tentang pembuatan pemaduan pemodelan obyek hardsurface.</li> <li>Siswa mengerjakan pembuatan pemaduan pemodelan obyek hardsurface. (menumbuhkan kreatif dan tanggung jawab)</li> </ul> <p><b>Menguji Hasil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil pembuatan pemaduan pemodelan obyek hardsurface.</li> <li>Guru menguji pembuatan pemaduan pemodelan obyek hardsurface. (menumbuhkan tanggung jawab)</li> <li>Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan pembuatan pemaduan pemodelan obyek hardsurface.</li> </ul> <p><b>Mengevaluasi Pengalaman</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menugaskan siswa merangkum hasil pembuatan pemaduan pemodelan obyek hardsurface kepada siswa lain.</li> <li>Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya.</li> </ul>		<p>Siswa diminta merancang design isometric untuk mendesain ruangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Tutorial Bikin Isometric Room Blender 2.9 Indonesia Part 1 : Setting Kamera dan Dasar ruangan <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SzdWdRveRx0">https://www.youtube.com/watch?v=SzdWdRveRx0</a></li> <li>Tutorial Bikin Isometric Room Blender 2.9 Indonesia Part 2 Modelling <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oY3XBeXumbQ">https://www.youtube.com/watch?v=oY3XBeXumbQ</a></li> <li>Tutorial Bikin Isometric Room Blender 2.9 Indonesia Part 3 Texturing dan Lighting <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oY3XBeXumbQ">https://www.youtube.com/watch?v=oY3XBeXumbQ</a></li> </ol>	<p>350'</p> <p>10'</p> <p>10'</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membuat kesimpulan dari hasil pembuatan pemaduan pemodelan obyek hardsurface. (menumbuhkan tanggung jawab)</li> </ul>			
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa.</li> <li>Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari.</li> <li>Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. (menumbuhkan karakter religious)</li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal dengan cara berdiskusi di kolom komentar di google classroom	10'

## H. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Video Tutorial
2. Alat : Personal Computer, Speaker, Proyektor, LCD, Headset
3. Bahan : Lembar Kerja Siswa
4. Sumber belajar :
  - Hendi Hendratman (2015), *The Magic Of Blender 3D Modelling*, Bandung: Penerbit Informatika
  - Renaldo Rhesky N. dkk (2013), *Simulasi Digital Jilid 2*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
  - Internet: [www.dodyanimation.com](http://www.dodyanimation.com), [www.kelasanimasi.com](http://www.kelasanimasi.com)

## I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

### 1. Teknik Penilaian

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi Kerja - Kelompok - Nilai Diri - Nilai Antar Teman - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Angket Nilai Diri - Angket Nilai Antar Teman - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Tugas - Tes Formatif	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

### 2. Instrumen Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.13 Menganalisis pengolahan permodelan obyek sederhana berbasis 3D Hardsurface	3.13.1 Mendemonstrasikan pengolahan permodelan obyek Hardsurface	3.13.1 Mendemonstrasikan pengolahan permodelan obyek Hardsurface	Soal Uraian & Tugas	Soal terlampir
	3.13.2 Memadukan pengolahan permodelan obyek Hardsurface	3.13.2 Memadukan pengolahan permodelan obyek Hardsurface		
4.13 Mengolah permodelan obyek sederhana berbasis 3D Hardsurface	4.13.1 Merancang permodelan obyek Hardsurface	4.13.1 Merancang permodelan obyek Hardsurface		
	4.13.2 Membuat permodelan obyek Hardsurface	4.13.2 Membuat permodelan obyek Hardsurface		

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

#### Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

#### Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Mengetahui:  
Kepala SMK Negeri 1 Jombang

Drs. SUPRIYADI, M.Kes  
NIP. 19620610 198710 1 004

Jombang, 17 Januari 2021

Guru Mata Pelajaran,

LIN MULYATI, S.Kom  
NIP. 19790125 200901 2 002

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: SMK NEGERI 1 Jombang</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</b>
<b>Komp. Keahlian</b>	<b>: Multimedia</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: XI / 2</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>: 2019/2020</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 6 JP</b>

### **A. Kompetensi Inti ( KI )**

- KI-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.
- KI-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 )**

- 3.14 Memahami Material pada obyek Sederhana 3D  
4.14 Mengaplikasikan Material pada obyek Sederhana 3D

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.14.1 Mengidentifikasi Material pada obyek Sederhana 3D  
3.14.2 Menjelaskan Material pada obyek Sederhana 3D  
4.14.1 Mendemonstrasikan Material pada obyek Sederhana 3D  
4.14.2 Mengaplikasikan Material pada obyek Sederhana 3D

### **D. Tujuan Pembelajaran**

- Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:
1. Mengidentifikasi Material pada obyek Sederhana 3D dengan rasa ingin tahu
  2. Menjelaskan Material pada obyek Sederhana 3D dengan bertanggung jawab
  3. Mendemonstrasikan Material pada obyek Sederhana 3D dengan mandiri
  4. Mengaplikasikan Material pada obyek Sederhana 3D dengan kreatif

### **E. Materi Pembelajaran**

- Pengertian Material obyek 3D
- Jenis-jenis Material obyek 3D
- Pembuatan Material obyek sederhana 3D

### **F. Model dan Metode**

- a. Pendekatan pembelajaran : Pendekatan saintifik
- b. Model pembelajaran : project based learning
- c. Metode pembelajaran :
  - a) Ceramah
  - b) Diskusi
  - c) Penugasan

## G. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan. <b>(Penumbuhan karakter peduli lingkungan dan disiplin sebagai budaya sekolah serta karakter peduli sosial)</b></li> <li>2. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. <b>(Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius)</b></li> <li>3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.</li> <li>5. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti	<p><b>Penentuan Pertanyaan Mendasar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mengamati produk animasi yang telah dibuat dengan berbagai material.</li> <li>• Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. <b>(menumbuhkan rasa ingin tahu)</b></li> </ul> <p><b>Mendesain Perencanaan Project</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk melakukan pengidentifikasian material pada objek sederhana.</li> <li>• Guru menugaskan siswa mendemostrasikan pemberian material pada objek 3D. <b>(menumbuhkan ketelitian dan cermat)</b></li> <li>• Siswa berdiskusi membuat dan mengaplikasikan material obyek sederhana 3D. <b>(menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis)</b></li> </ul> <p><b>Menyusun Jadwal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal pembuatan dan pengaplikasian material obyek sederhana 3D. <b>(menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi)</b></li> <li>• Guru menugaskan siswa menuliskan langkah pembuatan dan pengaplikasian material obyek sederhana 3D.</li> </ul>	250'	<p>Media : Google Classroom</p> <p>Guru menampilkan video tutorial berkenaan dengan objek 3D</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dasar pewarnaan</li> <li>2. Menambahkan texture pada objek</li> <li>3. Import images as planes</li> <li>4. Pack Files</li> <li>5. Missing Files</li> <li>6. Dasar Compositing part 1</li> <li>7. Dasar Compositing Part 2</li> <li>8. Dasar Compositing Part 3</li> <li>9. Set up material</li> </ol> <p>Siswa mengikuti tutorial/demonstrasi yang dilakukan guru.</p> <p>Dari tutorial tersebut siswa dapat membuat penerapan material pada objek.</p> <p>Siswa diminta merancang design material peralatan dapur/makan contoh gelas.</p>	<p>10'</p> <p>10'</p> <p>30'</p> <p>180'</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membuat jadwal perencanaan pembuatan dan pengaplikasian material obyek sederhana 3D. (menumbuhkan bekerja keras dan tanggung jawab)</li> </ul> <p><b>Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memonitor siswa tentang pembuatan dan pengaplikasian material obyek sederhana 3D.</li> <li>Siswa mengerjakan membuat pembuatan dan pengaplikasian material obyek sederhana 3D. (menumbuhkan kreatif dan tanggung jawab)</li> </ul> <p><b>Menguji Hasil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil pembuatan dan pengaplikasian material obyek sederhana 3D.</li> <li>Guru menguji hasil material pada produk 3D yang telah dibuat siswa. (menumbuhkan tanggung jawab)</li> <li>Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan material pada produk 3D.</li> </ul> <p><b>Mengevaluasi Pengalaman</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menugaskan siswa merangkum hasil material pada produk 3D kepada siswa lain.</li> <li>Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya.</li> <li>Siswa membuat kesimpulan dari hasil material pada produk 3D yang telah dibuat. (menumbuhkan tanggung jawab)</li> </ul>		<ol style="list-style-type: none"> <li>Tutorial Mudah - Membuat Gelas Kaca Menggunakan Blender 3D <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fW1hde7oaIU">https://www.youtube.com/watch?v=fW1hde7oaIU</a></li> <li>Tutorial Membuat Panci di Blender 3D <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ol6La45_eNU">https://www.youtube.com/watch?v=Ol6La45_eNU</a></li> </ol>	<p>10'</p> <p>10'</p>
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa.</li> <li>Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari.</li> <li>Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. (menumbuhkan karakter religious)</li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal dengan cara berdiskusi di kolom komentar di google classroom	10'



### g. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Video Tutorial
2. Alat : Personal Computer, Speaker, Proyektor, LCD, Headset
3. Bahan : Lembar Kerja Siswa
4. Sumber belajar :
  - Hendi Hendratman (2015), *The Magic Of Blender 3D Modelling*, Bandung: Penerbit Informatika
  - Renaldo Rhesky N. dkk (2013), *Simulasi Digital Jilid 2*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
  - Internet: [www.dodyanimation.com](http://www.dodyanimation.com), [www.kelasanimasi.com](http://www.kelasanimasi.com)

### h. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

#### 1. Teknik Penilaian

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi Kerja - Kelompok - Nilai Diri - Nilai Antar Teman - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Angket Nilai Diri - Angket Nilai Antar Teman - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Tugas - Tes Formatif	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

#### 2. Instrumen Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.14 Memahami Material pada obyek Sederhana 3D	3.14.1 Mengidentifikasi Material pada obyek Sederhana 3D	3.14.1 Mampu mengidentifikasi Material pada obyek Sederhana 3D	Soal Uraian & Tugas	Soal terlampir
4.14 Mengaplikasikan Material pada obyek Sederhana 3D	3.14.2 Menjelaskan Material pada obyek Sederhana 3D	3.14.2 Mampu menjelaskan Material pada obyek Sederhana 3D		
	4.14.1 Mendemonstrasikan Material pada obyek Sederhana 3D	4.14.1 Mampu mendemonstrasikan Material pada obyek Sederhana 3D		
	4.14.2 Mengaplikasikan Material pada obyek Sederhana 3D	4.14.2 Mampu mengaplikasikan Material pada obyek Sederhana 3D		

#### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

##### Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

##### Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Mengetahui:  
Kepala SMK Negeri 1 Jombang

Drs. SUPRIYADI, M.Kes  
NIP. 19620610 198710 1 004

Jombang, 17 Januari 2021

Guru Mata Pelajaran,

LIN MULYATI, S.Kom  
NIP. 19790125 200901 2 002

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: SMK NEGERI 1 Jombang</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</b>
<b>Komp. Keahlian</b>	<b>: Multimedia</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: XI / 2</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>: 2020/2021</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 6 JP</b>

### **A. Kompetensi Inti ( KI )**

- KI-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.
- KI-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 )**

- 3.15 Menganalisa posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi  
4.15 Meletakkan posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.15.1 Mendemonstrasikan model dan setting kamera dalam aplikasi 3 dimensi  
3.15.2 Menganalisis model dan setting kamera dalam aplikasi 3 dimensi  
4.15.1 Mendemonstrasikan posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi  
4.15.2 Mengaplikasikan posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi

### **D. Tujuan Pembelajaran**

- Melalui tahapan pembelajaran model Inquiry Learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:
1. Mendemonstrasikan model dan setting kamera dalam aplikasi 3 dimensi dengan rasa ingin tahu
  2. Menganalisis model dan setting kamera dalam aplikasi 3 dimensi dengan rasa ingin tahu
  3. Mendemonstrasikan posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi dengan kerja keras
  4. Mengaplikasikan posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi dengan kreatif

### **E. Materi Pembelajaran**

- Model kamera
- Setting kamera
- Memastikan hasil penempatan kamera pada hasil render

### **F. Model dan Metode**

- a. Pendekatan pembelajaran : Pendekatan saintifik
- b. Model pembelajaran : discovery learning
- c. Metode pembelajaran :
  - a) Ceramah
  - b) Diskusi
  - c) Penugasan

## G. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan. <b>(Penumbuhan karakter peduli lingkungan dan disiplin sebagai budaya sekolah serta karakter peduli sosial)</b></li> <li>Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. <b>(Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius)</b></li> <li>Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.</li> <li>Guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</li> </ol>	10 '	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti	<p><b>Pemberian rangsangan (Stimulation)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengamati teknik pergerakan kamera, model dan setting kamera pada aplikasi 3D. <b>(menumbuhkan rasa ingin tahu)</b></li> <li>Siswa memperhatikan bahan tayang yang disajikan oleh guru.</li> </ul> <p><b>Pernyataan/Identifikasi masalah (Problem Statement)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi pertanyaan berkenaan dengan model kamera dan setting kamera pada aplikasi 3D.</li> <li>Siswa menjawab berdasarkan pengetahuan dasar yang telah dimiliki</li> </ul> <p><b>Pengumpulan data (Data Collection)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa mendemonstrasikan model dan setting kamera, sekaligus mengaplikasikan pada software 3D. <b>(menumbuhkan mandiri dan tanggung jawab)</b></li> <li>Siswa melakukan browsing di internet dan mencari referensi di perpustakaan (literasi) berkenaan dengan model dan setting kamera pada aplikasi 3D.</li> </ul> <p><b>Pembuktian (Verification)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa mempresentasikan hasil dari diskusi dan pengumpulan data yang telah dilakukan. <b>(menumbuhkan tanggung jawab)</b></li> </ul>	250'	<p>Media : Google Classroom</p> <p>Guru menampilkan video tutorial berkenaan dengan objek 3D</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Camera dan lighting</li> <li>Pengenalan jenis cahaya</li> </ol> <p>Siswa mengikuti tutorial/demonstrasi yang dilakukan guru.</p> <p>Dari tutorial tersebut siswa dapat menerapkan kamera pada objek.</p> <p>Sesuai dengan tutorial diatas siswa diminta mengatur kamera dan lighting pada objek yang pernah dibuat sebelumnya sesuai dengan LK</p>	<p>10'</p> <p>10'</p> <p>10'</p> <p>210'</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan pengumpulan data yang telah dilaksanakan</li> </ul> <p><b>Menarik simpulan/generalisasi (Generalization)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa menarik kesimpulan dari hasil diskusi</li> <li>• Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah diperoleh siswa</li> <li>• Siswa menyimpulkan dari hasil diskusi yang telah dilaksanakan</li> </ul>			10'
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa.</li> <li>2. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari.</li> <li>3. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>4. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. <b>(menumbuhkan karakter religious)</b></li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal dengan cara berdiskusi di kolom komentar di google classroom	10'

## H. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Video Tutorial
2. Alat : Personal Computer, Speaker, Proyektor, LCD, Headset
3. Bahan : Lembar Kerja Siswa
4. Sumber belajar :
  - Hendi Hendratman (2015), *The Magic Of Blender 3D Modelling*, Bandung: Penerbit Informatika
  - Renaldo Rhesky N. dkk (2013), *Simulasi Digital Jilid 2*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
  - Internet: [www.dodyanimation.com](http://www.dodyanimation.com), [www.kelasanimasi.com](http://www.kelasanimasi.com)

## I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

### 1. Teknik Penilaian

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi Kerja Kelompok - Nilai Diri - Nilai Antar Teman - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Angket Nilai Diri - Angket Nilai Antar Teman - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Tugas - Tes Formatif	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

### 2. Instrumen Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.15 Menganalisa posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi 4.15 Meletakkan posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi	3.15.1 Mendemonstrasikan model dan setting kamera dalam aplikasi 3 dimensi 3.15.2 Menganalisis model dan setting kamera dalam aplikasi 3 dimensi 4.15.1 Mendemonstrasikan posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi 4.15.2 Mengaplikasikan posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi	3.15.1 Mampu mendemonstrasikan model dan setting kamera dalam aplikasi 3 dimensi 3.15.2 Mampu menganalisis model dan setting kamera dalam aplikasi 3 dimensi 4.15.1 Mampu mendemonstrasikan posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi 4.15.2 Mampu mengaplikasikan posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi	Soal Uraian & Tugas	Soal terlampir

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

#### Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

#### Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Mengetahui:  
Kepala SMK Negeri 1 Jombang

Drs. SUPRIYADI, M.Kes  
NIP. 19620610 198710 1 004

Jombang, 17 Januari 2021

Guru Mata Pelajaran,

LIN MULYATI, S.Kom  
NIP. 19790125 200901 2 002

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: SMK NEGERI 1 Jombang</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</b>
<b>Komp. Keahlian</b>	<b>: Multimedia</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: XI / 1 dan 2</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>: 2020/2021</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 8 JP</b>

### **A. Kompetensi Inti ( KI )**

- KI-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.
- KI-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 )**

- 3.16 Menganalisa teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D  
4.16 Membuat gerak digital non character dalam aplikasi 3D

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.16.1 Menerapkan teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D  
3.16.2 Menganalisis teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D  
4.16.1 Merancang gerak digital non character dalam aplikasi 3D  
4.16.2 Membuat gerak digital non character dalam aplikasi 3D

### **D. Tujuan Pembelajaran**

- Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:
1. Menerapkan teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D dengan rasa ingin tahu
  2. Menganalisis teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D dengan rasa ingin tahu
  3. Merancang gerak digital non character dalam aplikasi 3D dengan kreatif
  4. Membuat gerak digital non character dalam aplikasi 3D dengan kreatif

### **E. Materi Pembelajaran**

- teknik gerakan non karakter Transform (Move, Rotate, Scale, Mirror)

### **F. Model dan Metode**

- a. Pendekatan pembelajaran : Pendekatan saintifik
- b. Model pembelajaran : project based learning
- c. Metode pembelajaran :
  - a) Ceramah
  - b) Diskusi
  - c) Penugasan

## G. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan. (Penumbuhan karakter peduli lingkungan dan disiplin sebagai budaya sekolah serta karakter peduli sosial)</li> <li>Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius)</li> <li>Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.</li> <li>Guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti	<p><b>Penentuan Pertanyaan Mendasar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengamati teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D. (menumbuhkan rasa ingin tahu)</li> <li>Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru.</li> </ul> <p><b>Mendesain Perencanaan Project</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk melakukan perancangan dan membuat gerakan non karakter pada aplikasi 3D. (menumbuhkan ketelitian dan cermat)</li> <li>Guru menugaskan siswa merancang dan membuat gerakan non karakter pada aplikasi 3D. (menumbuhkan kreatif dan tanggung jawab)</li> <li>Siswa berdiskusi untuk merancang dan membuat gerakan non karakter pada aplikasi 3D. (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis)</li> </ul> <p><b>Menyusun Jadwal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal perancangan dan pembuatan gerakan non karakter pada aplikasi 3D. (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi)</li> <li>Guru menugaskan siswa menuliskan langkah perancangan dan pembuatan gerakan non karakter pada aplikasi 3D.</li> </ul>	340'	<p>Media : Google Classroom</p> <p>Guru menampilkan video tutorial berkenaan dengan objek 3D</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Dasar animasi</li> <li>Animasi dan rendering</li> <li>Animasi dan rendering milk box (lanjutan materi KD3)</li> </ol> <p>Siswa mengikuti tutorial/demonstrasi yang dilakukan guru.</p> <p>Dari tutorial tersebut siswa dapat membuat penerapan animasi pada objek.</p> <p>Sesuai dengan tutorial diatas siswa diminta memberikan animasi pada objek yang pernah dibuat sebelumnya sesuai dengan LK</p>	<p>10'</p> <p>10'</p> <p>30'</p> <p>270'</p>





## H. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Video Tutorial
2. Alat : Personal Computer, Speaker, Proyektor, LCD, Headset
3. Bahan : Lembar Kerja Siswa
4. Sumber belajar :
  - Hendi Hendratman (2015), *The Magic Of Blender 3D Modelling*, Bandung: Penerbit Informatika
  - Renaldo Rhesky N. dkk (2013), *Simulasi Digital Jilid 2*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
  - Internet: [www.dodyanimation.com](http://www.dodyanimation.com), [www.kelasanimasi.com](http://www.kelasanimasi.com)

## I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

### 1. Teknik Penilaian

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi Kerja - Kelompok - Nilai Diri - Nilai Antar Teman - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Angket Nilai Diri - Angket Nilai Antar Teman - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Tugas - Tes Formatif	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

### 2. Instrumen Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.16 Menganalisa teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D	3.16.1 Menerapkan teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D	3.16.1 Mampu menerapkan teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D	Soal Uraian & Tugas	Soal terlampir
	3.16.2 Menganalisis teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D	3.16.2 Mampu menganalisis teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D		
4.16 Membuat gerak digital non character dalam aplikasi 3D	4.16.1 Merancang gerak digital non character dalam aplikasi 3D	4.16.1 Mampu merancang gerak digital non character dalam aplikasi 3D		
	4.16.2 Membuat gerak digital non character dalam aplikasi 3D	4.16.2 Mampu membuat gerak digital non character dalam aplikasi 3D		

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

#### Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

#### Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Mengetahui:  
Kepala SMK Negeri 1 Jombang

Jombang, 17 Januari 2021

Guru Mata Pelajaran,

Drs. SUPRIYADI, M.Kes  
NIP. 19620610 198710 1 004

LIN MULYATI, S.Kom  
NIP. 19790125 200901 2 002

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: SMK NEGERI 1 Jombang</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</b>
<b>Komp. Keahlian</b>	<b>: Multimedia</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: XI / 1 dan 2</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>: 2019/2020</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 8 JP</b>

### **A. Kompetensi Inti ( KI )**

- KI-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.
- KI-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 )**

- 3.17 Memahami teknik Rendering pada obyek 3D  
4.17 Menerapkan teknik Rendering pada obyek 3D

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.17.1 Mengidentifikasi teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D  
3.17.2 Menjelaskan teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D  
4.17.1 Menentukan teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D  
4.17.2 Mengaplikasikan teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D

### **D. Tujuan Pembelajaran**

- Melalui tahapan pembelajaran model *discovery learning*, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:
1. Mengidentifikasi teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D dengan rasa ingin tahu
  2. Menjelaskan teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D dengan bertanggung jawab
  3. Menentukan teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D dengan rasa ingin tahu
  4. Mengaplikasikan teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D dengan kreatif

### **E. Materi Pembelajaran**

- Rendering Gambar
- Rendering Video

### **F. Model dan Metode**

- a. Pendekatan pembelajaran : Pendekatan saintifik
- b. Model pembelajaran : *discovery learning*
- c. Metode pembelajaran :
  - a) Ceramah
  - b) Diskusi
  - c) Penugasan

## G. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan. (Penumbuhan karakter peduli lingkungan dan disiplin sebagai budaya sekolah serta karakter peduli sosial)</li> <li>Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius)</li> <li>Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.</li> <li>Guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti	<p><b>Pemberian rangsangan (Stimulation)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengamati demonstrasi guru tentang rendering gambar dan video dengan menggunakan aplikasi 3D.</li> <li>Siswa memperhatikan demonstrasi yang dilakukan guru. (menumbuhkan rasa ingin tahu)</li> </ul> <p><b>Pernyataan/Identifikasi masalah (Problem Statement)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi pertanyaan berkenaan hasil rendering gambar dan video pada aplikasi 3D.</li> <li>Siswa menjawab berdasarkan pengetahuan dasar yang telah dimiliki</li> </ul> <p><b>Pengumpulan data (Data Collection)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa menjelaskan dan menentukan teknik rendering pada gambar dan video. (menumbuhkan ketelitian dan cermat)</li> <li>Siswa melakukan browsing di internet dan mencari referensi di perpustakaan (literasi) berkenaan dengan rendering gambar dan video.</li> </ul> <p><b>Pembuktian (Verification)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa mempresentasikan hasil dari diskusi dan pengumpulan data yang telah dilakukan.</li> </ul>	340'	<p>Media : Google Classroom</p> <p>Guru menampilkan video tutorial berkenaan dengan objek 3D</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Rendering video dan musik</li> <li>Lipsync</li> </ol> <p>Siswa mengikuti tutorial/demonstrasi yang dilakukan guru.</p> <p>Dari tutorial tersebut siswa dapat membuat penerapan rendering pada objek.</p> <p>Sesuai dengan tutorial diatas siswa diminta membuat rendering pada objek yang pernah dibuat sebelumnya sesuai dengan LK</p>	<p>10'</p> <p>10'</p> <p>30'</p> <p>280'</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan pengumpulan data yang telah dilaksanakan. (menumbuhkan tanggung jawab)</li> </ul> <p><b>Menarik simpulan/generalisasi (Generalization)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa menarik kesimpulan dari hasil diskusi</li> <li>• Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah diperoleh siswa</li> <li>• Siswa menyimpulkan dari hasil diskusi yang telah dilaksanakan</li> </ul>			10'
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa.</li> <li>2. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari.</li> <li>3. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>4. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. <b>(menumbuhkan karakter religious)</b></li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal dengan cara berdiskusi di kolom komentar di google classroom	10'

## H. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Video Tutorial
2. Alat : Personal Computer, Speaker, Proyektor, LCD, Headset
3. Bahan : Lembar Kerja Siswa
4. Sumber belajar :
  - Hendi Hendratman (2015), *The Magic Of Blender 3D Modelling*, Bandung: Penerbit Informatika
  - Renaldo Rhesky N. dkk (2013), *Simulasi Digital Jilid 2*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
  - Internet: [www.dodyanimation.com](http://www.dodyanimation.com), [www.kelasanimasi.com](http://www.kelasanimasi.com)

## I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

### 1. Teknik Penilaian

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi Kerja - Kelompok - Nilai Diri - Nilai Antar Teman - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Angket Nilai Diri - Angket Nilai Antar Teman - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Tugas - Tes Formatif	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

### 2. Instrumen Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.17 Memahami teknik Rendering pada obyek 3D 4.17 Menerapkan teknik Rendering pada obyek 3D	3.17.1 Mengidentifikasi teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D 3.17.2 Menjelaskan teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D 4.17.1 Menentukan teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D 4.17.2 Mengaplikasikan teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D	3.17.1 Mampu mengidentifikasi teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D 3.17.2 Mampu menjelaskan teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D 4.17.1 Mampu menentukan teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D 4.17.2 Mampu mengaplikasikan teknik Rendering gambar dan video pada objek 3D	Soal Uraian & Tugas	Soal terlampir

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

#### Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

#### Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Jombang, 17 Januari 2021

Mengetahui:  
Kepala SMK Negeri 1 Jombang

Guru Mata Pelajaran,

Drs. SUPRIYADI, M.Kes  
NIP. 19620610 198710 1 004

LIN MULYATI, S.Kom  
NIP. 19790125 200901 2 002

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 Jombang  
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi  
Komp. Keahlian : Multimedia  
Kelas/Semester : XI / 1 dan 2  
Tahun Pelajaran : 2019/2020  
Alokasi Waktu : 26 JP

### A. Kompetensi Inti ( KI )

- KI-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.
- KI-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 )

- 3.18 Mengkreasikan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana  
4.18 Membuat produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic)

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.18.1 Mengaplikasikan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana  
3.18.2 Mengkreasikan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana  
4.18.1 Merancang produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic)  
4.18.2 Membuat produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic)

### D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:
1. Mengaplikasikan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana dengan disiplin
  2. Mengkreasikan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana dengan kerja keras
  3. Merancang produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic) dengan kreatif
  4. Membuat produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic) dengan kreatif

### E. Materi Pembelajaran

- Pengertian motion graphic
- Cara kerja motion graphic
- Pengenalan motion capture

### F. Model dan Metode

- a. Pendekatan pembelajaran : Pendekatan saintifik
- b. Model pembelajaran : project based learning
- c. Metode pembelajaran :
  - a) Ceramah
  - b) Diskusi
  - c) Penugasan

## G. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan. <b>(Penumbuhan karakter peduli lingkungan dan disiplin sebagai budaya sekolah serta karakter peduli sosial)</b></li> <li>Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. <b>(Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius)</b></li> <li>Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.</li> <li>Guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti	<p><b>Penentuan Pertanyaan Mendasar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengamati video tutorial/demonstrasi guru tentang teknik produksi animasi 2D.</li> <li>Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. <b>(menumbuhkan rasa ingin tahu)</b></li> </ul> <p><b>Mendesain Perencanaan Project</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk merencanakan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic).</li> <li>Guru menugaskan siswa membuat produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic). <b>(menumbuhkan ketelitian dan cermat)</b></li> <li>Siswa berdiskusi membuat produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic) yang akan dibuat. <b>(menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis)</b></li> </ul> <p><b>Menyusun Jadwal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal pembuatan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic). <b>(menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi)</b></li> </ul>	520'	<p>Media : Google Classroom</p> <p>Guru menampilkan video tutorial berkenaan dengan objek 3D</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Monster simple 1</li> <li>Monster simple 2</li> <li>Monster simple 3</li> <li>Monster simple 4</li> <li>Monster simple 5</li> <li>Robot 1</li> <li>Robot 2</li> <li>Robot 3</li> </ol> <p>Siswa mengikuti tutorial/demonstrasi yang dilakukan guru.</p> <p>Dari tutorial tersebut siswa dapat memilih salah satu modelling dari tutorial diatas.</p> <p>Sesuai dengan tutorial diatas siswa diminta membuat objek dan animasinya sesuai dengan LK</p>	<p>10'</p> <p>25'</p> <p>30'</p> <p>400'</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menugaskan siswa menuliskan langkah pembuatan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic).</li> <li>Siswa membuat jadwal perencanaan pembuatan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic). <b>(menumbuhkan bekerja keras dan tanggung jawab)</b></li> </ul>			10'
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa.</li> <li>Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari.</li> <li>Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. <b>(menumbuhkan karakter religious)</b></li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal dengan cara berdiskusi di kolom komentar di google classroom	10'

#### Pertemuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan. <b>(Penumbuhan karakter peduli lingkungan dan disiplin sebagai budaya sekolah serta karakter peduli sosial)</b></li> <li>Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. <b>(Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius)</b></li> <li>Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.</li> <li>Guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti	<b>Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</b>		Media : Google Classroom	



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memonitor siswa tentang project produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic).</li> <li>• Siswa mengerjakan project produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic). <b>(menumbuhkan kreatif dan tanggung jawab)</b></li> </ul> <p><b>Menguji Hasil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil project yang telah dibuat.</li> <li>• Guru menguji project pembuatan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic).</li> <li>• Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan project produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic).</li> </ul> <p><b>Mengevaluasi Pengalaman</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menugaskan siswa merangkum hasil project kepada siswa lain.</li> <li>• Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya.</li> <li>• Siswa membuat kesimpulan dari hasil project yang telah dibuat. <b>(menumbuhkan tanggung jawab)</b></li> </ul>	520'	<p>Guru menampilkan video tutorial berkenaan dengan objek 3D</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemasangan kamera</li> <li>2. Setting lighting</li> <li>3. Mengubah file menjadi gambar siap upload</li> <li>4. Dasar rigging</li> <li>5. Dasar animasi dari rigging</li> <li>6. Dasar render video</li> </ol> <p>Siswa mengikuti tutorial/demonstrasi yang dilakukan guru.</p> <p>Dari tutorial tersebut siswa dapat membuat penerapannya pada objek.</p> <p>Sesuai dengan tutorial diatas siswa diminta membuat objek sesuai LK</p>	<p>10'</p> <p>25'</p> <p>30'</p> <p>490'</p> <p>10'</p>
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa.</li> <li>2. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari.</li> <li>3. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>4. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. <b>(menumbuhkan karakter religious)</b></li> </ol>	10'	Media : Google Classroom Klasikal dengan cara berdiskusi di kolom komentar di google classroom	10'

## H. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Video Tutorial
2. Alat : Personal Computer, Speaker, Proyektor, LCD, Headset
3. Bahan : Lembar Kerja Siswa
4. Sumber belajar :
  - Hendi Hendratman (2015), *The Magic Of Blender 3D Modelling*, Bandung: Penerbit Informatika
  - Renaldo Rhesky N. dkk (2013), *Simulasi Digital Jilid 2*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
  - Internet: [www.dodyanimation.com](http://www.dodyanimation.com), [www.kelasanimasi.com](http://www.kelasanimasi.com)

## I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

### 1. Teknik Penilaian

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi Kerja - Kelompok - Nilai Diri - Nilai Antar Teman - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Angket Nilai Diri - Angket Nilai Antar Teman - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Tugas - Tes Formatif	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

### 2. Instrumen Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.18 Mengkreasikan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana	3.18.1 Mengaplikasikan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana 3.18.2 Mengkreasikan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana	3.18.1 Mampu mengaplikasikan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana 3.18.2 Mampu mengkreasikan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana	Soal Uraian & Tugas	Soal terlampir
4.18 Membuat produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic)	4.18.1 Merancang produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic) 4.18.2 Membuat produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic)	4.18.1 Mampu merancang produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic) 4.18.2 Mampu membuat produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic)		

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

#### Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

#### Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Mengetahui:  
Kepala SMK Negeri 1 Jombang

Drs. SUPRIYADI, M.Kes  
NIP. 19620610 198710 1 004

Jombang, 17 Januari 2021

Guru Mata Pelajaran,

LIN MULYATI, S.Kom  
NIP. 19790125 200901 2 002

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: SMK NEGERI 1 Jombang</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</b>
<b>Komp. Keahlian</b>	<b>: Multimedia</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: XI / 2</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>: 2019/2020</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 12 JP</b>

### **A. Kompetensi Inti ( KI )**

- KI-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.
- KI-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 )**

- 3.19 Mengevaluasi produk animasi 3D  
4.19 Membuat laporan proses pengerjaan produk animasi 3D

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.19.1 Menganalisis produk animasi 3D  
3.19.2 Mengevaluasi produk animasi 3D  
4.19.1 Merancang laporan proses pengerjaan produk animasi 3D  
4.19.2 Membuat laporan proses pengerjaan produk animasi 3D

### **D. Tujuan Pembelajaran**

- Melalui tahapan pembelajaran model project based learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:
1. Menganalisis produk animasi 3D dengan demokratis
  2. Mengevaluasi produk animasi 3D dengan bertanggung jawab
  3. Merancang laporan proses pengerjaan produk animasi 3D dengan kerja keras
  4. Membuat laporan proses pengerjaan produk animasi 3D dengan bertanggung jawab

### **E. Materi Pembelajaran**

Evaluasi produk dan Pembuatan Laporan

### **F. Model dan Metode**

- a. Pendekatan pembelajaran : Pendekatan saintifik
- b. Model pembelajaran : project based learning
- c. Metode pembelajaran :
  - a) Ceramah
  - b) Diskusi
  - c) Penugasan

## G. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan. <b>(Penumbuhan karakter peduli lingkungan dan disiplin sebagai budaya sekolah serta karakter peduli sosial)</b></li> <li>Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. <b>(Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius)</b></li> <li>Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.</li> <li>Guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</li> </ol>	10 menit	Media : Google Classroom Klasikal	15'
Kegiatan Inti	<p><b>Penentuan Pertanyaan Mendasar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengamati produk animasi 3D yang telah dibuat pada project sebelumnya.</li> <li>Siswa mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. <b>(menumbuhkan rasa ingin tahu)</b></li> </ul> <p><b>Mendesain Perencanaan Project</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk melakukan evaluasi terhadap produk animasi 3D. <b>(menumbuhkan ketelitian dan cermat)</b></li> <li>Guru menugaskan siswa membuat review terhadap produk animasi 3D.</li> <li>Siswa berdiskusi membuat review terhadap produk animasi 3D <b>(menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis)</b></li> </ul> <p><b>Menyusun Jadwal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dan merencanakan jadwal review terhadap produk animasi 3D. <b>(menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi)</b></li> <li>Guru menugaskan siswa menuliskan langkah review terhadap produk animasi 3D. <b>(menumbuhkan bekerja keras dan tanggung jawab)</b></li> <li>Siswa membuat jadwal perencanaan review terhadap produk animasi 3D.</li> </ul>	520 menit	<p>Media : Google Classroom</p> <p>Guru menampilkan hasil tugas animasi 3D berupa video kepada siswa</p> <p>Siswa memberikan evaluasi berdasarkan LK yang sudah dibagikan oleh guru di google classroom.</p> <p>Dari tutorial tersebut siswa dapat memilih salah satu modelling dan animasi yang terbaik.</p>	<p>10'</p> <p>25'</p> <p>30'</p> <p>390'</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (TATAP MUKA)	WAKTU	STRATEGI PJJ DARING	WAKTU
	<p><b>Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memonitor siswa tentang review produk animasi 3D.</li> <li>Siswa mengerjakan membuat review produk animasi 3D. <b>(menumbuhkan kreatif dan tanggung jawab)</b></li> </ul> <p><b>Menguji Hasil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya hasil review produk animasi 3D.</li> <li>Guru menguji review produk animasi 3D yang telah dibuat siswa. <b>(menumbuhkan tanggung jawab)</b></li> <li>Siswa memperhatikan dan menyesuaikan instruksi /masukan yang telah diberikan guru berkenaan review produk animasi 3D.</li> </ul> <p><b>Mengevaluasi Pengalaman</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menugaskan siswa merangkum hasil review kepada siswa lain.</li> <li>Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya.</li> <li>Siswa membuat kesimpulan dari hasil review yang telah dibuat. <b>(menumbuhkan tanggung jawab)</b></li> </ul>			10'  10'
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa.</li> <li>Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari.</li> <li>Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. <b>(menumbuhkan karakter religious)</b></li> </ol>	10 menit	Media : Google Classroom Klasikal dengan cara berdiskusi di kolom komentar di google classroom	10'

## H. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Video Tutorial
2. Alat : Personal Computer, Speaker, Proyektor, LCD, Headset
3. Bahan : Lembar Kerja Siswa
4. Sumber belajar :
  - Hendi Hendratman (2015), *The Magic Of Blender 3D Modelling*, Bandung: Penerbit Informatika
  - Renaldo Rhesky N. dkk (2013), *Simulasi Digital Jilid 2*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
  - Internet: [www.dodyanimation.com](http://www.dodyanimation.com)

## I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

### 1. Teknik Penilaian

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi Kerja Kelompok - Nilai Diri - Nilai Antar Teman - Nilai Jurnal	- Lembar Observasi - Angket Nilai Diri - Angket Nilai Antar Teman - Jurnal	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Tugas - Tes Formatif	
3.	Ketrampilan	- Kinerja Praktek	- Lembar Nilai Praktek	

### 2. Instrumen Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.19 Mengevaluasi produk animasi 3D 4.19 Membuat laporan proses pengerjaan produk animasi 3D	3.19.1 Menganalisis produk animasi 3D 3.19.2 Mengevaluasi produk animasi 3D 4.19.1 Merancang laporan proses pengerjaan produk animasi 3D 4.19.2 Membuat laporan proses pengerjaan produk animasi 3D	3.19.1 Mampu menganalisis produk animasi 3D 3.19.2 Mampu mengevaluasi produk animasi 3D 4.19.1 Mampu merancang laporan proses pengerjaan produk animasi 3D 4.19.2 Mampu membuat laporan proses pengerjaan produk animasi 3D	Soal Uraian & Tugas	Soal terlampir

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

#### Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

#### Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Mengetahui:  
Kepala SMK Negeri 1 Jombang

Jombang, 17 Januari 2021

Guru Mata Pelajaran,

Drs. SUPRIYADI, M.Kes  
NIP. 19620610 198710 1 004

LIN MULYATI, S.Kom  
NIP. 19790125 200901 2 002