

**LAPORAN INDIVIDU**  
**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)**  
**SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA**  
**JL. GOWONGAN KIDUL JT. III/416 YOGYAKARTA**



**Disusun Oleh :**

**Ratnawati**

**11520241029**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**2014**

## PENGESAHAN

Pengesahan Laporan Kegiatan PPL di SMK Negeri 7 Yogyakarta:

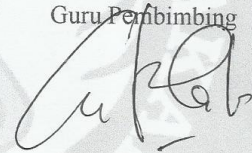
Nama : Ratnawati  
NIM : 11520241029  
Fakultas / Program Studi: Teknik/Pendidikan Teknik Informatika  
Lokasi : SMK Negeri 7 Yogyakarta  
Jl. Gowongan Kidul Jt. III/416 Yogyakarta  
Lama : 14 Juli – 17 September 2014

Telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 7 Yogyakarta, mulai tanggal 15 Juli sampai 17 September 2014. Hasil dari kegiatan tersebut tercakup dalam naskah laporan ini.

Yogyakarta, 17 September 2014

Dosen Pembimbing

Guru Pembimbing



Drs. Abdul Halim Sunawi  
NIP 19490919 1978803 1 001

Wuryadi Basuki, S.Pd  
NIP 19751027 200801 1 005

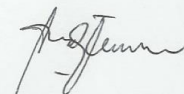
Mengetahui,

Kepala Sekolah

Koordinator PPL



Dra. Titik Komah Nurastuti  
NIP. 19611214 198602 2 001



Dra. Lydia Indrayati  
NIP 19611229 198703 2 008

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penyusun dapat menyelesaikan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini dengan lancar. Shalawat serta salam tidak lupa penyusun haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, semoga di yaumul akhir nanti kita semua diberikan syafa'atnya.

Laporan ini merupakan bentuk pertanggungjawaban tertulis atas pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK N 7 Yogyakarta serta sebagai bukti bahwa penulis telah menempuh PPL pada tanggal 15 Juli sampaidengan 17 September 2014. Dalam laporan ini dimuat gambaran umum mengenai kegiatan PPL individu.

Selama pelaksanaa PPL dan penyusunan laporannya, penulis tidak terlepas dari bimbingan, arahan, bantuan serta doa dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penyusun menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, yang senantiasa memberikan petunjuk, rahmat, hidayah, dan inayahnya sehingga penulis mampu melaksanakan PPL dengan lancar.
2. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Tim LPPMP PPL yang telah memberikan ijin dan bekal untuk dapat melaksanakan PPL.
4. Drs. Abdul Halim Sunawi, selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL.
5. Dra. Titik Komah Nurastuti, selaku Kepala SMK Negeri 7 Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melaksanakan KKN-PPL.
6. Dra. Lydia Indrayati selaku koordinator KKN-PPL SMK Negeri 7 Yogyakarta.
7. Wuryadi Basuki, S.Pd, selaku Guru Pembimbing PPL di sekolah.
8. Orang tua yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan baik materiil maupun spiritual.
9. Rekan-rekan mahasiswa PPL UNY SMK Negeri 7 Yogyakarta yang telah bekerjasama dengan baik selama pelaksanaan program PPL.
10. Rekan-rekan mahasiswa PPL Universitas PGRI Yogyakarta yang telah menjadi keluarga baru selama pelaksanaan PPL di sekolah.
11. Peserta didik SMK Negeri 7 Yogyakarta khususnya kelas XI Multimedia yang telah membantu dan berpartisipasi dalam program PPL.
12. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan program PPL sampai selesainya penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan kegiatan PPL di SMK Negeri 7 Yogyakarta ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga penulis

mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Yogyakarta, September 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
ABSTRAK .....	vi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi .....	1
B. Perumusan Program Kegiatan KKN-PPL.....	13
BAB II. PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL.....	17
A. Persiapan.....	17
1. Pengajaran Mikro .....	17
2. Pembekalan PPL .....	17
3. Observasi Lingkungan Sekolah .....	17
4. Observasi Pembelajaran di Kelas .....	18
5. Pembuatan RPP .....	18
6. Pembuatan Materi Pembelajaran .....	18
7. Persiapan Metode dan Media Pembelajaran .....	18
B. Pelaksanaan Program PPL .....	19
1. Praktik Mengajar Terbimbing.....	19
2. Praktik Mengajar Mandiri .....	19
C. Analisis Hasil Pelaksanaan .....	22
BAB III PENUTUP .....	24
A. Kesimpulan .....	24
B. Saran .....	24
DAFTAR PUSTAKA .....	26
LAMPIRAN.....	27

**ABSTRAK**  
**LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN**  
**DI SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA**

**Oleh : Ratnawati**

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan agenda rutin yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) maupun Universitas di Indonesia bagi mahasiswa yang menempuh jurusan atau program studi kependidikan. Penyelenggaraan kegiatan PPL dilaksanakan untuk pengembangan kompetensi mahasiswa sebagai calon pendidik atau tenaga kependidikan yang profesional. Kegiatan PPL memberikan pengalaman berupa pengamalan ilmu yang telah diterima dibangku perkuliahan dengan praktik keguruan yang sesungguhnya di lapangan.

Kegiatan PPL ini dilaksanakan mulai tanggal 14 Juli 2014 sampaidengan 17 September 2014. Mahasiswa praktikan diberi kesempatan untuk melaksanakan praktik mengajar di kelas XI Multimedia SMK N 7 Yogyakarta. Mata pelajaran yang akan disampaikan oleh mahasiswa praktikan di kelas XI Multimedia yaitu mata pelajaran Komposisi Foto Digital dan Teknik Animasi 2 Dimensi. Kedua mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran praktik.

Selama kegiatan PPL ini mahasiswa mendapatkan pengalaman yang sangat berharga yang tidakakan ditemui di bangku perkuliahan. Pengalaman yang dapat dijadikan sebagai gambaran jika nanti bekerja di dunia kependidikan. Mahasiswa juga dapat mendalami perannya sebagai seorang guru, selain itu mahasiswa juga dapat mengamati realita di dunia kependidikan sebagai seorang guru.

***Kata Kunci: PPL, Mahasiswa, Pendidik***

# BAB I

## PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga yang berperan dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Pembentukan kualitas sumber daya manusia di sekolah terjadi dalam proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dengan siswa.

Universitas Negeri Yogyakarta sebagai bagian dari komponen pendidikan nasional yang sejak awal berdirinya telah menyatakan komitmennya terhadap dunia pendidikan merintis program pemberdayaan sekolah melalui program kegiatan KKN-PPL.

### A. Analisis Situasi

Analisis situasi dibutuhkan untuk mendapatkan data tentang kondisi baik fisik maupun non fisik yang terjadi di SMK Negeri 7 Yogyakarta sebelum melaksanakan kegiatan PPL. Tujuan analisis situasi ini adalah mengenali potensi dan kendala yang ada secara obyektif dan nyata sebagai bahan acuan untuk merumuskan program kegiatan. SMK Negeri 7 Yogyakarta beralamat di Jl. Gowongan Kidul Jt. III/416 Yogyakarta merupakan salah satu lembaga pendidikan dan keterampilan yang berada di wilayah Kota Yogyakarta. Lokasi cukup strategis dan mudah dijangkau karena terletak di dekat jalan raya. SMK Negeri 7 Yogyakarta memiliki visi yaitu *“Menjadi rintisan SMK yang bertaraf Internasional, berbudaya, berdaya saing tinggi dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa”*. Sedangkan misi SMK Negeri 7 Yogyakarta adalah:

1. Penerapan manajemen ISO 9001 tahun 2008
2. Peningkatan kualitas SDM yang kompeten dan berdaya saing tinggi
3. Penerapan pembelajaran bertaraf nasional dan internasional
4. Penyediaan fasilitas sesuai standar minimal internasional
5. Peningkatan hubungan kerjasama dengan institusi bertaraf nasional dan internasional

SMK Negeri 7 Yogyakarta telah memperoleh sertifikat ISO 9001:2008 sejak 16 Oktober 2010.

Informasi-informasi yang diperoleh pada saat observasi melalui pengamatan langsung dan penjelasan yang diberikan oleh perangkat sekolah diantaranya:

## 1. Kondisi Fisik Sekolah

SMK N 7 Yogyakarta merupakan sekolah menengah kejuruan yang berdiri berdasarkan SK Nomor 57/Pem.D/BP/D.4 dengan Tanggal SK 30 Juni 2007. Sekolah ini memiliki 5 kompetensi keahlian, yaitu kompetensi keahlian Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Usaha Perjalanan Pariwisata, dan Multimedia. Sekolah ini berlokasi di Gowongan Kidul JT. III/416 Yogyakarta, dengan luas tanah 9440 m<sup>2</sup>. SMK N 7 Yogyakarta dilengkapi dengan berbagai fasilitas, antara lain:

No	Nama Ruang	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1
3	Ruang Kantor Tata Usaha	1
4	Ruang Sidang	1
5	Ruang Guru	1
6	Ruang Piket Guru	1
7	Ruang Teori	24
8	Ruang Aula	1
9	Ruang Perpustakaan	1
10	Ruang Bimbingan dan Penyuluhan	1
11	Ruang Praktik Mengetik Manual	1
12	Ruang Lab. Bahasa Inggris	1
13	Ruang Lab. Komputer Adm. Perkantoran	1
14	Ruang Praktik Komputer KKPI (R. 23)	1
15	Ruang Praktik Komputer Sekretaris (R. 22)	1
16	Ruang Komputer Multimedia	1
17	Ruang Komputer Akuntansi	1
18	Ruang Panitia Kesekretariatan (Media)	1
19	Ruang Agama Katholik	1
20	Ruang Agama Kristen	1
21	Ruang UKS	1
22	Ruang OSIS	1
23	Ruang Rohis	1
24	Ruang Ticketing (Counter)	1
25	Ruang Kantin	1
26	Ruang Business Center	1
27	Ruang Foto Copy	1

28	Ruang Bank Mini	1
29	Ruang Koperasi Siswa	1
30	Ruang Penggandaan	1
31	Selasar	12
32	Ruang Kamar Mandi/WC	22
33	Ruang Pompa Air	1
34	Ruang Gudang	1
35	Parkir Siswa	1
36	Rumah Jaga	1

a. Keadaan lokasi

Lokasi SMK Negeri 7 Yogyakarta di Jl. Gowongan Kidul Jt. III/416 Yogyakarta. Lokasi sekolah dekat dengan keramaian karena letaknya yang berada di pusat kota dan dekat dengan pemukiman warga.

b. Keadaan gedung

Kondisi gedung sekolah dalam keadaan baik. Bangunan gedung yang digunakan untuk proses pembelajaran terdiri dari tiga lantai. Gedung berbentuk kotak dengan halaman depan digunakan sebagai lapangan yang berfungsi untuk olahraga, parkir kendaraan, dan upacara.

c. Keadaan prasarana/sarana

- 1) Prasarana/sarana kebersihan seperti tempat sampah sudah tersedia di lingkungan sekolah, kamar mandi, wastafel, cermin sudah memadai, kondisinya bersih dan terawat. Banyaknya toilet sudah mencukupi.
- 2) Prasarana/sarana olah raga seperti lapangan sudah tersedia dengan baik. Seperti lapangan voli dan basket.

d. Keadaan personalia

- 1) SMK N 7 Yogyakarta memiliki tenaga pendidik berjumlah 63 orang. Terdiri dari bermacam-macam latar belakang pendidikan.
- 2) Karyawan berjumlah 18 orang. Para karyawan terbagi menjadi beberapa bagian unit kerja. Salah satunya adalah bagian Tata Usaha. Bagian tata usaha, para karyawan melakukan pekerjaan yang banyak berhubungan dengan penulisan/pengetikan. Misalnya penulisan surat, mengagendakan surat masuk dan surat keluar, menerima telepon, merekap data siswa, mengelompokan data siswa dan lain-lain. Sedangkan karyawan yang lain bertugas membantu para guru, seperti di bagian gudang, dan penggandaan.

e. Keadaan fisik lain (penunjang)

- 1) Tempat parkir sudah tersedia, dan sudah ada pembagian tempat parkir untuk guru/karyawan, siswa, dan tamu. Parkir guru dan karyawan terdapat dua titik, parkir peserta didik terdapat empat titik. Karena masih ada pembangunan/renovasi, maka parkir guru maupun peserta didik terganggu sehingga kurang tertata rapi dan terlalu berpecah-pecah.
- 2) Fasilitas peribadatan seperti masjid, ruang agama sudah ada dalam kondisi baik. Namun, masjid yang ada merupakan masjid milik masyarakat Gowongan.
- 3) Kantin sudah tersedia dalam keadaan baik, bersih dan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik. Kantin yang ada menjual beberapa makanan dan minuman dengan harga yang terjangkau sehingga siswa tidak jajan di luar sekolah.
- 4) Pos satpam sudah tersedia dalam kondisi baik. Beberapa kunci ruangan terdapat di pos satpam. Sehingga ketika membutuhkan ruangan bisa langsung pinjam kunci disana.
- 5) Mini market G7 sudah tersedia digunakan untuk *business center* dengan bangunan yang baik. Mini market G7 menjual makanan dan minuman jadi. Seringkali masyarakat sekitar sekolah memanfaatkan minimarket tersebut untuk memenuhi kebutuhannya.
- 6) Edelweis *tour and travel* merupakan *business center* yang melayani jasa penjualan tiket sekaligus sebagai tempat praktik peserta didik Unit Perjalanan Wisata.

f. Penataan ruang kerja

Dalam aspek penataan ruang kerja ada beberapa hal yang terkait yaitu pencahayaan, suara, warna, dan juga letak dari perabot/alat kerja kantor.

- 1) Ruang kelas yang berada di lantai satu kurang mendapatkan pencahayaan yang memadai karena efek dari bangunan tinggi yang berlantai tiga. SMK Negeri 7 Yogyakarta memiliki 24 kelas yang terdiri dari 8 kelas X antara lain (X AK 1, X AK 2, XAK3, X AP 1, X AP2, X MM, X PM, X UPW), 8 kelas XI (XI AK 1, XI AK 2, XI AK3, XAP 1, XI AP 2, XI MM, XI PM, XI UPW) dan 8 kelas XII (XII AK 1, XII AK 2, XII AK3, XII AP 1, XII AP 2, XII MM, XII PM, XII UPW). Masing-masing kelas memiliki kelengkapan fasilitas seperti meja, kursi, papan tulis/white board, loker hp, loker tas, dan lcd proyektor.

- 2) Ruang guru berada di lantai satu berdampingan dengan ruang wakil kepala sekolah. Di dalam ruang guru terdapat meja, kursi untuk masing-masing guru, 1 buah televisi, 1 set meja tamu. Ruang guru kurang luas karena jarak antara meja satu dengan lainnya cukup dekat sehingga mobilitas didalam ruangan agak terganggu.
- 3) Ruang kepala sekolah, terletak bersebelahan dengan ruang tata usaha. Ruang Kepala Sekolah terdapat ruang kerja kepala sekolah dan ruang tamu.
- 4) Ruang tata usaha, terbagi menjadi beberapa bagian yaitu: ruang kepala tata usaha, tata usaha, loket SPP, dan bendahara. Di tempat ini terdapat beberapa fasilitas yaitu meja, kursi, almari, telepon kantor, televisi, komputer, dan printer.
- 5) Ruang sidang, terletak di lantai dua dengan kapasitas kurang lebih 50 orang, dilengkapi dengan *sound system*, LCD proyektor, telepon, dan AC. Biasanya digunakan untuk acara seperti seminar, penyambutan tamu penting, dan pertemuan-pertemuan.
- 6) Aula, terletak di lantai dua berdekatan dengan ruang sidang dengan kapasitas kurang lebih 300 orang. Aula berfungsi sebagai lapangan pramuka, dan acara seperti pertemuan-pertemuan besar.
- 7) Faktor keramaian suara dari pemukiman warga dan jalan raya tidak mengganggu aktivitas guru, karyawan serta peserta didik SMK N 7 Yogyakarta.
- 8) Warna di kelas atau di ruang kerja kantor sudah cukup baik dan mendukung aktivitas guru, karyawan dan peserta didik.
- 9) Penataan letak barang baik di kelas atau di ruang kerja kantor sudah cukup baik dan mendukung iklim kerja para guru, peserta didik, dan didukung perangkat sekolah yang lain untuk menjalankan tugas masing-masing.

## **2. Potensi peserta didik**

SMK Negeri 7 Yogyakarta memiliki 5 kompetensi keahlian yaitu:

- a. Akuntansi
- b. Administrasi Perkantoran
- c. Pemasaran
- d. Usaha Perjalanan Wisata
- e. Multimedia

Berikut ini rincian jumlah peserta :

<b>KELAS</b>		<b>L</b>	<b>P</b>	<b>JUMLAH</b>
X	Akuntansi	3	93	96
	Administrasi Perkantoran	4	60	64
	Pemasaran	2	30	32
	Usaha Perjalanan Wisata	4	28	32
	Multimedia	7	25	32
	<b>TOTAL</b>	20	236	256
<b>KELAS</b>		<b>L</b>	<b>P</b>	<b>JUMLAH</b>
XI	Akuntansi	5	91	96
	Administrasi Perkantoran	2	61	63
	Pemasaran	5	25	30
	Usaha Perjalanan Wisata	3	29	32
	Multimedia	7	24	31
	<b>TOTAL</b>	22	230	252
<b>KELAS</b>		<b>L</b>	<b>P</b>	<b>JUMLAH</b>
XII	Akuntansi	2	106	108
	Administrasi Perkantoran	2	67	69
	Pemasaran	4	30	34
	Usaha Perjalanan Wisata	2	30	32
	Multimedia	7	28	35
	<b>TOTAL</b>	17	261	278
		<b>L</b>	<b>P</b>	<b>JUMLAH</b>
<b>TOTAL PESERTA DIDIK</b>		59	727	786

Jumlah peserta didik secara keseluruhan adalah 786 peserta didik, dengan jumlah peserta didik perempuan sebanyak 727 dan laki-laki sebanyak 59.

Prestasi sekolah banyak terwakili dalam berbagai perlombaan, diantaranya bidang olahraga seperti basket dan voli, LKS pada masing-masing kompetensi keahlian, dan lainnya.

### 3. Potensi Guru

Terdapat 70 orang guru di SMK Negeri 7 Yogyakarta. Guru yang mengajar di kelas juga merangkap sebagai Pembina dalam ekstrakurikuler sesuai dengan keahliannya masing-masing serta jabatan struktural lainnya.

Sejumlah guru telah mendapatkan sertifikasi. Dampak dari sertifikasi tersebut yaitu guru menjadi lebih profesional untuk terus mengembangkan kompetensinya. Dari segi minat terhadap karya ilmiah, guru SMK Negeri 7 Yogyakarta masih kurang berminat membuat karya ilmiah guna mengembangkan potensi akademik SMK N 7 Yogyakarta. Dari semua guru yang lulusan S1 sebanyak 64 guru, S2 sebanyak 4, dan yang D3 masih ada 1 guru. Adapun jam kerja guru selama seminggu sebanyak 50 jam.

#### **4. Potensi Karyawan**

Jumlah karyawan di SMK Negeri 7 Yogyakarta adalah 26 orang, dengan bagian-bagian meliputi persuratan, kepegawaian, kesiswaan, keuangan, perlengkapan, dan urusan rumah tangga. Latar belakang pendidikan karyawan SMK Negeri 7 Yogyakarta berasal dari SMP hingga S1. Jam masuk karyawan adalah dari pukul 07.15-15.30.

#### **5. Fasilitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), Media**

Fasilitas yang ada pada setiap kelas adalah meja, kursi, *whiteboard*, serta LCD dilengkapi dengan proyekturnya. Selain itu, pihak sekolah juga menyediakan satu ruang yang digunakan untuk KBM Agama Kristen/Katolik.

Penataan ruang kelas di SMK Negeri 7 Yogyakarta sama dengan penataan kelas pada umumnya. Setiap kelas dilengkapi dengan gambar dan atribut lain sebagai pendukung dalam proses pembelajaran kompetensi keahlian masing-masing. Fasilitas laboratorium untuk masing-masing kompetensi keahlian dan fasilitas penunjang KBM lainnya seperti ruang praktik yang dilengkapi dengan beberapa kamera.

SMK Negeri 7 Yogyakarta belum memiliki tempat penyimpanan media secara khusus, karena sangat terbatasnya ruangan yang ada. Oleh karena itu, media-media milik sekolah disimpan di ruang gudang. Apabila guru ingin menggunakan LCD, bisa meminjam remote kontrolnya di ruang gudang dan atau menggunakan ruang Laboratorium komputer di masing-masing kompetensi keahlian.

#### **6. Perpustakaan**

Perpustakaan SMK N 7 Yogyakarta terletak di sebelah utara, yang terdiri dari satu ruang yang berfungsi sebagai tempat sirkulasi buku dan administrasinya, sekaligus sebagai tempat baca dan koleksi buku-buku. Fasilitas yang ada di perpustakaan, antara lain: rak dan almari, meja baca, dan

kursi. Selain itu, di perpustakaan juga terdapat gambar-gambar penunjang, Presiden dan Wakil Presiden, peta dunia, globe, dan beberapa slogan. Koleksi buku-buku cukup lengkap untuk bidang keahlian masing-masing.

Perpustakaan SMK N 7 Yogyakarta dalam pengadministrasian buku-buku sudah mulai menggunakan *electronic library*.

Ada beberapa kategori peminjaman buku.

- a. Buku cetak umum/paket yang di gunakan di kelas dan tidak dapat di bawa pulang.
- b. Buku cetak yang dapat di bawa pulang.
- c. Kamus sangat terbatas sehingga penggunaan kamus hanya di dalam perpustakaan.
- d. Fasilitas lainnya adalah adanya kotak kritik dan saran, buku tamu bagi siswa dan guru.

## **7. Laboratorium**

Laboratorium yang terdapat di SMK Negeri 7 Yogyakarta adalah:

- a. Laboratorium Mesin Ketik Manual

Terletak di lantai dua bersebelahan dengan ruang agama. Terdapat mesin ketik yang di gunakan yang di sesuaikan dengan jumlah peserta didik. Laboratorium ini terletak di lantai 2 dan digunakan oleh peserta didik Administrasi Perkantoran.

- b. Laboratorium Komputer

Terdapat 5 Laboratorium Komputer di SMK Negeri 7 Yogyakarta sesuai program keahlian masing-masing yang dilengkapi dengan software program-program sesuai program keahlian yang ada. Ruangan ini sangat rapi, kurang lebih terdapat 40 set komputer yang telah terhubung dengan internet, 1 LCD proyektor dan *sound system* aktif yang dapat digunakan sebagai fasilitas pendukung pembelajaran, yaitu :

- 1) Laboratorium Komputer Akuntansi terletak di lantai satu, terdapat komputer untuk guru pembimbing dan komputer untuk peserta didik dalam jumlah yang memadai. Laboratorium ini telah dilengkapi dengan LCD proyektor.
- 2) Laboratorium Komputer Administrasi Perkantoran terletak di lantai dua, terdapat komputer yang jumlahnya memadai dan LCD proyektor.
- 3) Laboratorium Komputer Usaha Perjalanan Wisata dan Penjualan terletak di lantai dua, terdapat komputer yang jumlahnya memadai dan LCD proyektor.

- 4) Laboratorium Komputer Multimedia terletak di lantai dua dan memiliki komputer untuk guru pembimbing dan untuk peserta didik dalam jumlah yang memadai. Selain itu, terdapat Laboratorium Bahasa yang digunakan untuk praktik Bahasa Inggris, seperti praktik *listening* dan ketika pelajaran teori.

## **8. Bimbingan Konseling**

Ruang BK terletak di lantai satu bersebelahan dengan ruang UKS. Terdapat ruang kerja guru pembimbing, ruang konseling, dan ruang bimbingan kelompok. Selain itu terdapat ruang tamu, media bimbingan berupa papan bimbingan dan kotak masalah. Ruang bimbingan konseling berguna bagi para peserta didik yang ingin konsultasi tentang masalah-masalah yang sedang dihadapinya. Personalia bimbingan konseling di sekolah ini terdapat 2 orang guru BK. 1 guru BK mengampu kelas X dan XII, dan guru lainnya mengampu kelas XI. Bimbingan konseling dilakukan di luar kelas, serta home visit sesuai dengan tingkat kebutuhan.

## **9. Bimbingan Belajar**

Terdapat berbagai bimbingan belajar, antara lain pendalaman materi, tambahan pelajaran, remedial. Pendalaman materi dilaksanakan setiap hari Senin pada jam pertama, sedangkan tambahan pelajaran diberikan untuk kelas XII setelah jam pelajaran. Remedial diperuntukkan bagi siswa yang memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 yang di sesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan acuan kompetensi dasar (KD) dengan beberapa spektrum kurikulum.

## **10. Ekstrakurikuler**

Ekstrakurikuler yang terdapat di SMK Negeri 7 Yogyakarta diantaranya:

- a. Debat bahasa Inggris
- b. Palang Merah Remaja (PMR)
- c. Seni Musik
- d. Voli
- e. Basket
- f. Bulutangkis
- g. Karya Ilmiah Siswa (KIS)
- h. Seni Baca Al Qur'an

- i. Fotografi
- j. Seni Tari
- k. Pleton Inti

Berbagai ekstrakurikuler tersebut telah memberikan kontribusi terhadap prestasi sekolah melalui berbagai perlombaan seperti basket, voli, dan lainnya.

Kegiatan ekstrakurikuler berfungsi sebagai wahana penyaluran pengembangan minat dan bakat peserta didik. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut secara struktural berada di bawah koordinasi sekolah.

## **11. Organisasi dan Fasilitas OSIS**

Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) SMK Negeri 7 Yogyakarta berjalan dengan baik. OSIS SMK Negeri 7 Yogyakarta dipimpin oleh seorang Ketua Umum OSIS yang merupakan siswa kelas XI dan dibantu oleh seorang Ketua I dan seorang Ketua II yang berasal dari siswa kelas X. Ketua OSIS terpilih mendapat wewenang untuk merekrut pengurus OSIS lain untuk membantu tugasnya. Pengurus OSIS baru yang telah terpilih kemudian mengikuti kegiatan Latihan Dasar Kepemimpinan dalam bentuk Diklat. OSIS SMK Negeri 7 Yogyakarta terdiri dari 7 Seksi Bidang, yaitu:

- a. Seksi bidang Ketaqwaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Seksi bidang Kehidupan Berbangsa dan Bernegara.
- c. Seksi bidang Pendidikan, Pendahuluan Bela Negara.
- d. Seksi bidang Kepribadian dan Budi Pekerti Luhur.
- e. Seksi bidang Keorganisasian, Politik dan Kepemimpinan.
- f. Seksi bidang Keterampilan dan Kewirausahaan.
- g. Seksi bidang Kesegaran Jasmani dan Daya Kreasi.
- h. Seksi bidang Presepsi, Apresiasi dan Kreasi Seni.

Untuk menunjang kelancaran tugas pengurus OSIS, sekolah menyediakan fasilitas ruang OSIS yang berada dalam keadaan cukup baik.

## **12. Organisasi dan Fasilitas UKS**

UKS SMK N 7 Yogyakarta mempunyai ruangan yang cukup nyaman. Disamping ruangan yang luas, fasilitasnya juga lengkap. Terdapat beberapa lemari dan tempat tidur yang cukup memadai, serta sebuah lemari obat yang lengkap. Bahkan peralatan medis seperti tabung pernapasan juga disediakan beberapa buah. UKS juga digunakan sebagai *basecamp* dari PMR. Namun yang kurang adalah belum adanya tandu.

### **13. Administrasi**

Ruang Tata Usaha terdapat di lantai satu, yang terdiri dari ruang kepala TU, ruang untuk bendahara, dan ruang untuk staf TU. Masing-masing terdapat komputer dan telepon.

Personalia Tata Usaha terdiri dari karyawan terdiri dari karyawan tetap dan tidak tetap, setiap karyawan mendapat giliran piket. Piket dilakukan pada pagi dan siang hari, atau pada sebelum dan setelah jam kerja Tata Usaha, sehingga apabila ada yang memerlukan bantuan Tata Usaha dapat segera ditangani.

Koran dinding dan majalah dinding terletak di halaman tengah tepatnya depan gudang. Koran dinding ini terkadang sepi pengunjung. Karena hanya beberapa dari peserta didik ataupun guru yang mengunjunginya. Sedangkan majalah dinding sudah tidak *update* lagi.

### **14. Karya Tulis Ilmiah Siswa**

Karya Ilmiah Siswa merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler dengan kendala yang dihadapi dalam penyelenggaraan ekskul ini:

- a. Kurangnya minat peserta didik terhadap karya ilmiah, menyebabkan ekstrakurikuler ini kurang eksis.
- b. Kurang memadai bahkan tidak adanya alat-alat penelitian

### **15. Karya Ilmiah Guru**

Pihak sekolah sangat mendukung adanya karya ilmiah guru. Tetapi, dari pihak guru sendiri belum banyak berminat untuk membuat karya ilmiah. Mungkin dikarenakan kurangnya waktu dan pengetahuan untuk menyusun KIG ini.

### **16. Tempat Ibadah**

Setiap hari warga sekolah menggunakan Masjid Al- Amien yang berada di halaman sekolah yaitu disebelah barat Mini Market G7. Masjid tersebut merupakan masjid milik masyarakat Gowongan Kidul. Masjid dilengkapi dengan peralatan ibadah seperti mukena, sajadah, Al Quran serta Surat Yasiin. Selain itu, terdapat papan jadwal waktu sholat, kipas angin, pengeras suara, kotak infaq, dan papan informasi. Tempat wudhu terletak disebelah kiri masjid dalam keadaan bersih. Tempat wudhu bagi laki-laki terlihat terbuka, dan tempat wudhu bagi wanita tertutup, serta hanya terdapat satu buah kamar mandi.

## **17. Kesehatan Lingkungan**

Cukup rindang dengan tanaman yang ada. Terdapat kamar mandi yang jumlahnya memadai, namun banyak yang keadaannya kurang terawat. Di setiap kamar mandi terdapat fasilitas pendukung berupa sabun, tisu dan cermin. Tetapi kadang pasokan sabun dan tisu tidak ada.

## **18. Mini Market G7**

Mini Market G7 adalah *Business Center* yang merupakan bantuan khusus dari Direktorat PSMK sebagai wahana praktik kewirausahaan. Mini Market ini telah memiliki karyawan tetap. Mini Market dibuka mulai pukul 07.00-13.30 WIB pada hari Senin hingga hari Sabtu. Mini Market didirikan sebagai tempat praktik untuk siswa SMK Negeri 7 Yogyakarta, sehingga tidak ada bagi hasil untuk tim pendirinya. Jadwal praktik bergiliran 8 siswa/hari untuk semua program keahlian. Kegiatan praktik yang dilakukan di minimarket antara lain:

- a. Membersihkan toko
- b. Menata barang
- c. Melayani pembeli

## **19. Kondisi Lembaga**

- a. Struktur organisasi tata kerja

Struktur organisasi di lembaga ini sudah ada pembagian kerja secara jelas. Misalnya guru melaksanakan tugas sesuai dengan mata pelajarannya, karyawan Tata Usaha bekerja sesuai dengan bagain-bagiannya ada yang mengurus mengenai persuratan, kepegawaian, kesiswaan, keuangan, perlengkapan, dan urusan rumah tangga.

Pembagian tugas ini telah berdasarkan SK Kepala SMK Negeri 7 Yogyakarta.

- b. Program kerja lembaga

Program kerja di lembaga ini telah tersusun secara rapi dan dibuat secara rinci untuk memudahkan dalam pelaksanaan dan evaluasi. Program kerja yang ada memiliki sumber dana dari APBN, APBD, dan masyarakat.

- c. Pelaksanaan kerja

Tugas dan tanggung jawab dari masing-masing bagian selama ini telah sesuai dengan perannya dalam lembaga, tetapi dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala yaitu terbatasnya sumber daya manusia, sehingga para karyawan sebagian ada yang merangkap pekerjaan.

d. Iklim kerja antar personalia

Hubungan antar personal dijalin secara kekeluargaan. Sehingga dapat dikatakan suasana kerja dan semangat kerja di lembaga baik.

e. Evaluasi program kerja

Laporan evaluasi dilaksanakan tiap akhir tahun, yaitu pada tanggal 30 Juni dan dilaporkan kepada Kepala SMK Negeri 7 Yogyakarta kemudian dipertanggungjawabkan ke Dinas.

f. Hasil yang dicapai

Setiap ada program kerja yang direncanakan, maka pelaksanaannya dilakukan secara maksimal untuk mendapatkan hasil sesuai dengan yang ditargetkan. Akan tetapi yang menjadi prioritas adalah usaha dalam pencapaian atau keberhasilan suatu program kerja.

g. Program pengembangan

Sekolah telah memberikan pelayanan prima terhadap peserta didik dan masyarakat. Untuk pengembangan peningkatan kualitas pendidikan bagi peserta didik telah dilaksanakan program bimbingan belajar tambahan mata pelajaran oleh para guru pengampu. KMS memberikan keringan untuk peserta didik tidak mampu terkait biaya sekolah, sehingga KMS ini berfungsi sebagai beasiswa untuk peningkatan akademik peserta didik tidak mampu.

## **B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL**

Setelah menganalisis berbagai permasalahan dari hasil observasi awal yang dilakukan, maka mulailah untuk menyusun program kerja PPL. Kegiatan observasi di SMK Negeri 7 Yogyakarta dilaksanakan sesuai dengan jadwal kegiatan mahasiswa PPL yang masih menyesuaikan dengan jadwal kuliah. Kemudian informasi tentang SMK Negeri 7 Yogyakarta dan unit-unitnya disampaikan secara singkat oleh pihak sekolah pada tanggal 1 Maret 2014 pada saat penerjunan ke sekolah.

Pelaksanaan program praktik pengalaman lapangan di mulai dari tanggal 14 Juli sampai 17 September 2014. Kegiatan PPL dilaksanakan berdasarkan ketentuan yang berlaku dalam melaksanakan praktik kependidikan dan persekolahan yang sudah terjadwal. Adapun program individu penyusun adalah sebagai berikut:

### **1. Persiapan di kampus**

#### **a. Pengajaran Mikro**

Persiapan paling awal yang dilakukan oleh mahasiswa PPL adalah mengikuti kuliah pengajaran mikro (*micro teaching*). Mahasiswa melakukan praktik mengajar pada kelas kecil yang jumlah pesertanya dibatasi. Mahasiswa berperan sebagai guru sedangkan teman sekelompok yang juga mahasiswa berperan sebagai peserta didik. Pengajaran mikro bertujuan membekali mahasiswa supaya lebih siap untuk melaksanakan PPL dari segi penguasaan materi, cara penyajian materi pelajaran, pengelolaan kelas, maupun dalam hal persiapan media dan perangkat pembelajaran.

Mahasiswa diberi waktu selama 15 menit dalam sekali penampilan mengajar, kemudian diadakan evaluasi dari dosen pembimbing dan mahasiswa yang lain. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan atau kelebihan dalam mengajar demi meningkatkan kualitas praktikan dalam mengajar dan saat mengajar di sekolah.

#### **b. Observasi Sekolah**

Observasi lingkungan sekolah bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen pendidikan, iklim dan norma yang berlaku di sekolah tempat PPL. Aspek yang diobservasi meliputi lingkungan fisik sekolah, proses pembelajaran di sekolah, perilaku atau keadaan peserta didik, administrasi sekolah, fasilitas pembelajaran dan pemanfaatannya. Kegiatan observasi di SMK Negeri 7 Yogyakarta dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2014.

#### **c. Pembekalan PPL**

Pembekalan PPL dilaksanakan sebelum penerjunan ke sekolah. Semua mahasiswa wajib mengikuti pembekalan PPL. Pembekalan PPL dilaksanakan oleh Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik yang bertempat di gedung KPLT Lt 3.

### **2. Persiapan sebelum PPL**

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL, mahasiswa diharuskan mengikuti pengajaran mikro, pembekalan PPL, membuat administrasi mengajar, seperti membuat RPP, silabus, dan media pembelajaran.

### **3. Kegiatan PPL**

#### **a. Praktik Mengajar Terbimbing**

Praktik mengajar terbimbing adalah praktik mengajar yang dilakukan di kelas sebagai layaknya seorang guru dengan dibimbing oleh guru. Praktikan mendapat bimbingan dari guru pembimbing/pamongnya

masing-masing. Bimbingan dilaksanakan pada waktu yang telah disepakati praktikan dengan guru pembimbing masing-masing.

Praktik mengajar terbimbing meliputi:

- a. Merencanakan dan membuat RPP.
- b. Memilih dan menggunakan metode serta strategi mengajar.
- c. Memilih dan membuat media yang sesuai.
- d. Mengevaluasi pelaksanaan serta mendiskusikannya dengan guru.

#### **b. Praktek Mengajar Mandiri**

Praktik mengajar mandiri adalah praktik mengajar yang dilakukan di kelas sebagai layaknya seorang guru tanpa didampingi oleh guru pembimbing. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari kegiatan praktik mengajar terbimbing dan merupakan inti dari kegiatan PPL, dimana setiap mahasiswa diminta untuk mengajar minimal 8 kali RPP, dimulai dari pemberian materi, tugas, dan ulangan yang sesuai dengan program studi praktikan dan sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru pembimbing didalam kelas secara penuh.

Kegiatan praktik mengajar meliputi:

- 1) Membuka pelajaran:
  - a) Salam pembuka
  - b) Berdoa
  - c) Presensi
  - d) Apersepsi
  - e) Memberikan motivasi
- 2) Pokok pembelajaran:
  - a) Eksplorasi
  - b) Elaborasi
  - c) Konfirmasi
- 3) Menutup pelajaran:
  - a) Membuat kesimpulan
  - b) Memberi tugas dan evaluasi
  - c) Berdoa
  - d) Salam Penutup

#### **c. Umpan Balik Guru Pembimbing**

##### **1) Sebelum praktik mengajar**

Guru pembimbing memberikan beberapa pesan, saran dan kritikan secara lisan atau tertulis sebagai bekal praktikan mengajar di kelas.

## **2) Sesudah praktik mengajar**

Guru pembimbing memberikan gambaran kemajuan mengajar praktikan, memberikan arahan, masukan dan saran baik secara visual, material maupun mental serta evaluasi bagi praktikan.

## **3) Penyusunan Laporan**

Kegiatan penyusunan laporan dilaksanakan pada minggu terakhir dari kegiatan PPL setelah praktik mengajar mandiri. Laporan ini berfungsi sebagai pertanggung jawaban atas pelaksanaan program PPL.

## **4) Evaluasi**

Evaluasi digunakan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki mahasiswa maupun kekurangannya serta pengembangan dan peningkatannya dalam pelaksanaan PPL.

## **BAB II**

### **PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL**

#### **A. Persiapan**

Sebelum melakukan kegiatan PPL, mahasiswa yang akan berperan sebagai guru tentunya memerlukan persiapan-persiapan meliputi pembuatan rencana pembelajaran, materi pelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan persiapan-persiapan lainnya. Persiapan ini bertujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Selain itu praktikan melakukan konsultasi perangkat pembelajaran dengan guru pembimbing untuk kelancaran kegiatan PPL.

##### **1. Pengajaran Mikro**

Persiapan paling awal yang dilakukan oleh mahasiswa PPL adalah mengikuti mata kuliah wajib pengajaran mikro (*micro teaching*), dengan syarat mahasiswa harus mendapatkan nilai minimal B agar bisa mengikuti PPL. Mahasiswa dikelompokkan kedalam kelas yang lebih sedikit jumlah mahasiswanya dari kelas teori atau praktik biasanya. Disini mahasiswa berperan sebagai guru sedangkan teman satu kelompoknya berperan sebagai peserta didik. Mata kuliah pengajaran mikro ini disupervisi oleh dosen pengampu kelas mikro, dosen pengampu kelas mikro yang lain, dan guru SMK.

##### **2. Pembekalan PPL**

Pembekalan PPL diadakan oleh pihak jurusan Pendidikan Teknik Elektronika yang bertujuan untuk memberikan bekal bagi mahasiswa agar dapat melaksanakan tugas dan kewajiban sebagai peserta PPL dengan baik. Dari pembekalan ini mahasiswa mendapatkan informasi mengenai kemungkinan-kemungkinan yang akan dihadapi di sekolah sehingga program akan disesuaikan dengan pengalaman pada bidang yang ditekuni.

##### **3. Observasi Lingkungan Sekolah**

Kegiatan observasi lingkungan sekolah bertujuan untuk memberikan gambaran nyata kepada mahasiswa praktikan mengenai hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan dalam pelaksanaan PPL di sekolah yang ditempati. Kegiatan ini meliputi pengamatan langsung, wawancara dan juga observasi kondisi fisik dan non fisik sekolah serta lingkungan di sekitar sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2014.

#### **4. Observasi Pembelajaran di Kelas**

Kegiatan observasi pembelajaran di kelas bertujuan untuk memberikan gambaran nyata dan sebagai proses adaptasi sebelum melaksanakan PPL. Kegiatan ini meliputi mengamati proses belajar mengajar di dalam kelas, situasi di dalam kelas, kondisi siswa saat proses belajar mengajar, peserta didik dan cara mengajar, sehingga dengan begitu mahasiswa praktikan mengetahui lebih detail administrasi dan strategi yang harus dilakukan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Kegiatan observasi ini dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2014 di kelas XI Multimedia. Kegiatan yang diobservasi meliputi :

- 1) Langkah pendahuluan, meliputi cara membuka pelajaran
- 2) Penyajian materi meliputi penguasaan kelas, metode, penggunaan bahasa, penggunaan waktu, gerak guru, teknik bertanya, dan media yang digunakan dalam penyajian materi
- 3) Teknik evaluasi
- 4) Langkah penutup, meliputi cara menutup pelajaran dan memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar.

#### **5. Pembuatan Rencana Pembelajaran (RPP)**

Sebelum praktik mengajar, sebagai persiapan pembelajaran harus membuat Rencana Proses Pembelajaran yang berisi kompetensi inti, indikator keberhasilan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, media, dan teknik pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar.

#### **6. Pembuatan Materi Pembelajaran**

Penyiapan materi ini harus disesuaikan dengan silabus dan RPP yang ada. Selain itu juga perlu menyiapkan referensi dari buku, modul, e-book, maupun internet yang digunakan sebagai bahan acuan saat melakukan pembelajaran di kelas.

#### **7. Persiapan Metode dan Media Pembelajaran**

Persiapan metode meliputi pemilihan metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Sedangkan untuk persiapan media pembelajaran meliputi kegiatan penyiapan bahan-bahan dan alat-alat atau media yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media bertujuan untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang diberikan sehingga sangat penting untuk mempermudah pemahaman peserta didik dalam menangkap materi yang sedang diberikan.

## **B. Pelaksanaan PPL**

Kegiatan PPL dilaksanakan mulai tanggal 14 Juli 2014 sampai dengan tanggal 17 September 2014, mengampu pada program keahlian Multimedia kelas XI pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital dan Teknik Animasi 2 Dimensi.

### **1. Praktik Mengajar Terbimbing**

Dalam praktik mengajar terbimbing, mahasiswa praktikan didampingi oleh guru pembimbing saat mengajar di kelas. Dengan demikian guru pembimbing dapat mengetahui kekurangan dari praktikan sehingga dapat memberikan masukan kepada mahasiswa praktikan untuk lebih baik lagi. Kegiatan praktik mengajar terbimbing dilaksanakan secara random selama masa PPL.

### **2. Praktik Mengajar Mandiri**

Kegiatan praktik mengajar mandiri ini dilakukan selama masa kegiatan PPL. Mahasiswa praktikan menerapkan seluruh keterampilan mengajar yang sudah dipelajari selama di bangku perkuliahan dan tentunya menyesuaikan diri dengan lingkungan SMK N 7 Yogyakarta. Dalam menyampaikan materi di kelas, mahasiswa praktikan melakukan beberapa kegiatan, yaitu :

#### **a. Membuka pelajaran**

Membuka pelajaran bertujuan agar siswa siap dalam mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan membuka pelajaran meliputi membuka pelajaran dengan salam, berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai, menanyakan kabar, presensi siswa dan apersepsi materi ajar.

#### **b. Menyampaikan materi pelajaran**

Mahasiswa harus mengkondisikan siswa dahulu agar penyampaian materi dapat berjalan dengan lancar. Penyampaian materi harus runtut, dimulai dari yang mudah hingga sulit.

#### **c. Penggunaan bahasa**

Penggunaan bahasa dalam penyampaian materi kepada siswa sangat berpengaruh terhadap penerimaan materi siswa. Penggunaan bahasa yang komunikatif di kelas sangat dibutuhkan siswa, agar mereka mampu menangkap materi yang diajarkan.

#### **d. Penggunaan waktu**

Mahasiswa praktikan harus mampu menggunakan waktu yang disediakan, yaitu setiap 1 jam pelajaran samadengan 45 menit.

Mahasiswa harus mampu mengelola waktu untuk pembukaan, inti dan penutup.

e. Gerak

Mahasiswa praktikan dalam mengajar harus menggunakan gerak yang fleksibel, tidak harus berdiri terus atau duduk terus. Mahasiswa praktikan bisa keliling ke meja siswa, sehingga mahasiswa praktikan dapat menguasai kelas.

f. Memotivasi siswa

Mahasiswa praktikan harus mampu memotivasi siswa dengan memberi penguatan kepada siswa terkait materi yang telah diajarkan dan memberikan penjelasan beberapa manfaat yang akan diperoleh para siswa dengan menguasai materi yang telah diajarkan baik dalam kehidupan sekarang maupun yang akan datang.

g. Teknik bertanya

Pertanyaan kepada siswa di kelas yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan dilakukan diawal pembelajaran sebagai apersepsi dan di pertengahan pembelajaran sebagai alat ukur bahwa siswa masih fokus terhadap materi yang diajarkan.

h. Teknik penguasaan kelas

Kegiatan penguasaan kelas dilakukan mahasiswa praktikan dengan berjalan mengelilingi dan mendekati siswa dengan tujuan siswa masih fokus dengan materi yang diajarkan.

i. Evaluasi dan penilaian

Evaluasi dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam menguasai kompetensi dasar yang telah diajarkan, dan sebagai evaluasi mahasiswa praktikan dalam proses mengajar.

j. Menutup Pelajaran

Di bagian penutupan mahasiswa praktikan mengajak siswa-siswi untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari pada pertemuan tersebut. Selanjutnya disampaikan kepada para siswa tentang materi di pertemuan selanjutnya, penugasan jika ada, dan di tutup dengan salam.

Selama pelaksanaan PPL, mahasiswa praktikan mendapat kesempatan untuk mengajar mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dan Komposisi Foto Digital di kelas XI Multimedia selama seminggu masing-masing mata pelajaran satu kali. Mahasiswa praktikan mendapatkan 10 kali pertemuan dalam mengajar, dan satu kali pertemuan untuk mengisis kelas saat guru

pembimbing ada keperluan. Berikut jadwal mengajar mahasiswa praktikan di kelas XI Multimedia :

No	Hari/Tanggal	Jam ke	Kompetensi yang disajikan
1	Selasa, 12 Agustus 2014	7 – 10	1. Pengenalan fotografi 2. Sejarah fotografi
2	Rabu, 13 Agustus 2014	1 – 4	1. Pengertian animasi stop motion 2. Sejarah animasi stop motion 3. Jenis animasi stop motion 4. Cara kerja animasi stop motion
3	Rabu, 20 Agustus 2014	7 – 10	Jenis-jenis fotografi
4	Kamis, 21 Agustus 2014	1 – 4	1. Pengertian animasi tradisional 2. Jenis animasi tradisional 3. Cara kerja animasi tradisional
5	Rabu, 27 Agustus 2014	7 -10	Ulangan Harian Pengenalan Fotografi
6	Kamis, 28 Agustus 2014	1 - 4	1. Pengertian animasi komputer 2. Perkembangan animasi komputer 3. Konsep kerja animasi komputer 4. Teknik pembuatan animasi komputer
7	Rabu, 3 September 2014	7 – 10	1. Penjelasan kamera Compact Digital 2. Penjelasan kamera Prosumer 3. Penjelasan kamera Bridge Camera
8	Kamis, 4 September 2014	1 – 4	4. Membuat animasi komputer menggunakan Adobe Flash
9	Rabu, 10 Septemebr 2014	7 – 10	5. Jenis-jenis kamera 6. Alat bantu fotografi
10	Kamis, 11 Septemebr 2014	1 – 4	2. Pengertian Prinsip Dasar Animasi 3. Prinsip-prinsip Dasar Animasi

### C. Analisis Hasil Pelaksanaan

Selama pelaksanaan PPL di SMK N 7 Yogyakarta yang dimulai pada tanggal 14 Juli 2014 sampai dengan 18 September 2014, hasil yang dicapai antara lain :

#### 1. Manfaat PPL bagi Mahasiswa

Pelaksanaan PPL memberikan banyak sekali manfaat yang bisa dirasakan oleh mahasiswa praktikan. Pengalaman yang didapat antara lain pengalaman menjadi sosok guru yang sesungguhnya. Banyak pengetahuan baru yang diperoleh selama proses belajar mengajar di kelas termasuk mengetahui realita situasi kegiatan belajar mengajar di sekolah yang sesungguhnya. Adapun manfaat yang didapatkan mahasiswa praktikan, antara lain :

- a. Memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada mahasiswa praktikan terkait proses pembelajaran di sekolah.
- b. Mahasiswa praktikan lebih mendalami peran sebagai guru yang sesungguhnya.
- c. Mahasiswa dapat memperdalam pengertian, pemahaman, dan penghayatan tentang pelaksanaan pendidikan.
- d. Mahasiswa praktikan dapat berlatih manajemen waktu selama pembelajaran di kelas.
- e. Mahasiswa praktikan mendapat kesempatan untuk mengasah keterampilan dalam mengajar, manajemen kelas, merumuskan RPP, metode, media pembelajaran yang tepat, memberikan evaluasi dan penilaian.

#### 2. Hambatan yang dialami selama mengajar

Dalam pelaksanaan PPL di SMK N 7 Yogyakarta mahasiswa praktikan mengalami beberapa hambatan, antara lain :

- a. Siswa cenderung ramai pada jam pelajaran terakhir
- b. Adanya kejadian-kejadian yang tidak terduga yang memaksa mahasiswa praktikan sebagai guru untuk melakukan perubahan pelaksanaan pembelajaran dari rencana yang sudah disusun sebelumnya.
- c. Untuk mata pelajaran Komposisi Foto Digital mahasiswa praktikan belum pernah mendapatkan di bangku perkuliahan

#### 3. Usaha mengatasinya

Adapun usaha yang dilakukan mahasiswa praktikan dalam mengatasi hambatan-hambatan yang dialami selama pelaksanaan PPL antara lain :

- a. Memberikan intermezzo disela-sela pembelajaran jam terakhir serta menggunakan metode pembelajaran yang tidak membosankan.
- b. Menyessuaikan antara RPP dengan situasi yang ada tanpa mengurangi kualitas tujuan pembelajaran itu sendiri.
- c. Rutin berkonsultasi dengan guru pembimbing serta mencari referensi materi komposisi foto digital baik dari buku maupun internet.

## **BAB II**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan kegiatan PPL yang telah dilaksanakan di SMK N 7 Yogyakarta, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Melalui Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan, mahasiswa akan berusaha untuk menumbuhkembangkan sikap dan kepribadian sebagai seorang pendidik, memiliki sikap dewasa dalam bertindak dan berpikir, serta disiplin dalam melaksanakan tugas dan kewajiban serta akan memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekolah dan masyarakat di sekelilingnya.
2. Observasi pembelajaran dan pengenalan karakteristik siswa sangat penting dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar. Kemampuan mengobservasi yang tepat akan memudahkan menyusun strategi pembelajaran yang tepat pula sehingga akan memperlancar pelaksanaan pembelajaran.
3. Konsultasi rutin dengan guru pembimbing sangat penting karena koordinasi dengan guru pembimbing akan menunjang pelaksanaan PPL, sehingga segala permasalahan yang menyangkut kegiatan pembelajaran dapat segera terpecahkan dengan baik.

#### **B. Saran**

1. Bagi Universitas
  - a. Mata kuliah yang diberikan di kampus hendaknya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah, sehingga mahasiswa praktikan dapat menjalankan PPL dengan optimal.
  - b. Kegiatan PPL dan KKN sebaiknya tidak dilaksanakan dalam waktu yang bersamaan dengan tempat yang berbeda.
2. Bagi SMK Negeri 7 Yogyakarta
  - a. Koordinasi yang baik antara mahasiswa, koordinator PPL, dan guru pembimbing perlu ditingkatkan demi kenyamanan proses PPL.
  - b. Melengkapi fasilitas yang menunjang kegiatan pembelajaran.
  - c. Tetap terbinanya hubungan yang baik antara mahasiswa dengan seluruh keluarga besar SMK Negeri 7 Yogyakarta, meskipun kegiatan PPL tahun 2014 telah berakhir.

3. Bagi Mahasiswa PPL

- a. Mahasiswa praktikan sebaiknya mengikuti pembekalan PPL dengan baik, agar tidak kebingungan saat di lokasi sekolah PPL.
- b. Mahasiswa praktikan sebaiknya mempersiapkan dengan baik dan mendalami materi ajar yang akan disampaikan sebelum mengajar di kelas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Tim Penyusun Buku Pembekalan Pengajaran Mikro. 2014. Materi Pembekalan Mikro/PPL I. Yogyakarta: UNY

Tim Penyusun Panduan PPL. 2014. Panduan PPL. Yogyakarta : Pusat Layanan Praktik Pengalaman Kerja Lapangan (PL PPL dan PKL) LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta

# LAMPIRAN



Universitas Negeri Yogyakarta

## FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH\*)

NPma. 2

untuk mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 7 Yogyakarta NAMA MHS. : Ratnawati  
ALAMAT SEKOLAH : Gowongan NO. MAHASISWA : 11520241029  
FAK/JUR/PRODI : Teknik/Pend.Teknik Elektronika/Pend.Teknik Informatika

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	Kondisi sekolah bagus, baik, rindang tetapi kurang rapi dalam parkir kendaraan.	Fasilitas memadai. Setiap ruangan sudah tersedia tempat sampah. Setiap Lab. sudah ada tempat sepatu. Kontak konseling tersedia di luar ruang BK.
2	Potensi siswa	Cukup berpotensi sehingga banyak restasi yang didapatkan	Banyak piala yang dimiliki di tingkat Provinsi DIY dan beberapa tingkat Nasional.
3	Potensi guru	Guru pengajar sesuai dengan bidangnya. 1 lulusan D-3, 65 lulusan S-1 dan 3 lulusan S-2	Dilihat di sekitar sekolah dan cara mengajar gurunya
4	Potensi karyawan	1 lulusan SD, 1 lulusan SMP, 15 lulusan SLTA dan 5 lulusan S-1	Karyawan bisa menyelesaikan pekerjaannya
5	Fasilitas KBM, media	Fasilitas dan media cukup lengkap dan memadai.	Media : terdapat <i>projector, white board.</i> Fasilitas kelas : meja dan kursi baik, tempat penyimpanan <i>Handphone, CCTV, speaker,</i> tempat penyimpanan sepatu disetiap lab.

6	Perpustakaan	Penataan rak-rak dan tempat duduk (baca) masih belum efektif. Pelayanan masih belum maksimal karena unit-unit di perpustakaan masih dilakukan secara fleksibel oleh 1 atau 2 orang.	Ada buku tamu, loker untuk menaruh tas, disediakan tempat membaca yaitu kursi dan meja ada juga yang lesehan. Terdapat banyak buku mulai dari buku fiksi, non fiksi, oran dan majalah.
7	Laboratorium	Setiap jurusan mempunyai laboratorium sendiri-sendiri. Fasilitasnya juga lengkap. Ada Lab. Komputer, Lab. Bahasa, Lab. Mengetik Manual, Lab. Akuntansi, Lab. Administrasi Perkantoran, Lab. Multimedia, Lab. Pemasaran, Lab. Usaha Perjalanan Wisata	Fasilitas laboratorium rata-rata sama yaitu komputer, <i>projector</i> , <i>speaker</i> , meja, kursi dan <i>earphone</i> .
8	Bimbingan konseling	Terdapat kotak bimbingan konseling atau saran	Tetapi kotak saran tidak berfungsi maksimal
9	Bimbingan belajar	Ada tapi yang diutamakan kelas 3.	Karena kelas 3 mau ujian maka bimbingan belajar diutamakan untuk kelas 3.
10	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband, dsb)	Ekskul wajib : pramuka Eskul tidak wajib : voli, basket, PMR, tonti, musik dan baca tulis Al-Quran	Pramuka untuk kelas X sedangkan untuk kelas XI adalah Dewan Ambalan. Pembinaan eskul dilakukan guru diluar sekolah.

11	Organisasi dan fasilitas OSIS	Organisasi berjalan baik dan rutin. Ada ruangan OSIS.	Pembina OSIS adalah bapak Dono Sugianto, Ibu Ade Kristin, Bapak Putu Bagus S. Pergantian pengurus yaitu 1 tahun sekali.
12	Organisasi dan fasilitas UKS	Tertata rapi	Diurus oleh anak-anak
13	Administrasi (karyawan, sekolah, dinding)	Terdapat ruang khusus untuk administrasi yaitu di ruang tata usaha	Tertata dengan rapi
14	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Hanya sedikit yang berminat	
15	Karya Ilmiah oleh Guru	Hanya sedikit yang berminat	
16	Koperasi siswa	Ada 1 ruangan koperasi siswa, dikelola dengan baik.	Ada siswa yang mengelola koperasi tersebut juga
17	Tempat ibadah	Ada masjid milik masyarakat yang didirikan dilingkungan sekolah, sedangkan tempat untuk agama non Islam melakukan kajian dan sebagainya memakai salah satu ruang kelas.	Fasilitas memadai seperti mukena dan sarung

18	Kesehatan lingkungan	Lingkungan sekolah terawat dengan baik.	Ada tukang kebun yang bekerja dan tukang bersih kelas. Serta terdapat tempat sampah yang mencukupi.
19	Lain-lain		

\*) Catatan : sebagai bahan penyusunan program kerja KKN-PPL

Yogyakarta, 17 September 2014

Guru Pembimbing

Mahasiswa,




Wuryadi Basuki,S.Pd  
NIP. 19751027 200801 1 005

Ratnawati  
NIM : 11520241029



Universitas Negeri Yogyakarta

**FORMAT OBSERVASI  
PEMBELAJARAN DI KELAS  
DAN OBSERVASI PESERTA  
DIDIK**

NPma. 1

untuk mahasiswa

NAMA MAHASISWA : Ratnawati      PUKUL : 09.45  
NO. MAHASISWA : 11520241029      TEMPAT PRAKTIK : SMKN 7  
Yogyakarta  
TGL. OBSERVASI : 14 Maret 2014      FAK/JUR/PRODI : Teknik/  
Pendidikan  
Teknik  
Elektronika/  
Pendidikan  
Teknik  
Informatika

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
<b>A</b>	<b>Perangkat pembelajaran</b>	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)	Menggunakan kurikulum KTSP
	2. Silabus	Ada, menggunakan silabus yang adaptif
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Ada, tersusun per semester dan mencakup tiap kompetensi yang akan dicapai
<b>B</b>	<b>Proses Pembelajaran</b>	
	1. Membuka pelajaran	Mengawali dengan mengucapkan salam, kemudian menyiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran hari ini, mengingatkan siswa tentang pembelajaran minggu kemarin dan menyampaikan hari ini akan belajar tentang apa.
	2. Penyajian materi	Guru menjelaskan secara teori, kemudian siswa mempraktikkannya.

3. Metode pembelajaran	Teori dan praktik dipadukan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.
4. Penggunaan bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang komunikatif dan terkadang menggunakan bahasa Jawa.
5. Penggunaan waktu	2 jam praktik disertai teori (1 jam pelajaran = 45 menit). Guru tidak membuang-buang waktu dalam mengajar.
6. Gerak	Saat menjelaskan teori Guru berdiri di tengah tempat duduk siswa, kemudian saat siswa mulai praktik Guru berkeliling memantau siswa.
7. Cara memotivasi siswa	Memotivasi siswanya yang mengalami kesulitan dengan memberikan solusi.
8. Teknik bertanya	Setelah selesai menjelaskan satu pokok bahasan, Guru menanyakan kepada siswanya apakah sudah paham atau belum, apabila belum paham Guru memberikan kesempatan untuk bertanya.
9. Teknik penguasaan kelas	Satu Guru menjelaskan materi kepada siswa, dan satu Guru lainnya membantu membimbing siswa apabila mengalami kesulitan.
10. Penggunaan media	Setiap siswa menggunakan satu komputer yang berada di laboratorium, guru menggunakan proyektor, <i>microphone</i> , dan <i>speaker</i> .
11. Bentuk dan cara evaluasi	Tidak ada
12. Menutup pelajaran	Memberi motivasi kepada siswanya agar mengingat pelajaran yang telah diberikan dan diakhiri dengan berdoa dan salam.

<b>C</b>	<b>Perilaku siswa</b>	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Siswa memperhatikan saat Guru sedang menjelaskan, namun saat praktik banyak siswa yang ramai. Siswa juga aktif bertanya.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Ramai berbaur dalam kelompoknya masing-masing, seperti anak sekolah pada umumnya.

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd  
NIP 19751027 200801 1 005

Yogyakarta, 14 Maret 2014

Mahasiswa,



Ratnawati  
NIM : 11520241029

# **SILABUS**

## **MATA PELAJARAN TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI**

### **(PAKET KEAHLIAN MULTIMEDIA)**

Satuan Pendidikan : Smk Negeri 7 Yogyakarta  
Kelas : XI  
Bidang Studi Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Program Studi Keahlian: Teknik Komputer dan Informatika  
Kompetensi Keahlian : Multi Media  
Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
Kode Kompetensi : 072. TKI-MM-C3-SILB-XI.3  
Alokasi Waktu :  
Kkm : 75  
Kompetensi Inti :

- KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI-3. Memahami,menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya</p> <p>1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam</p> <p>1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.</p>					
<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab;</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>					
<p>3.1. Memahami animasi stop motion</p> <p>4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi</p>	<p><b>Animasi stop motion</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi stop motion</li> <li>• Sejarah animasi stop motion</li> <li>• Jenis animasi stop motion</li> <li>• Cara kerja animasi stop motion</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi stop motion</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian animasi stop motion</li> <li>• Mendiskusikan sejarah animasi stop motion</li> <li>• Mendiskusikan jenis animasi stop motion</li> </ul>	<p><b>Tugas</b> Membuat animasi stop motion</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan</p>	<p><b>4JP</b></p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan cara kerja animasi stop motion</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi pengertian animasi stop motion</li> <li>Mengeksplorasi sejarah animasi stop motion</li> <li>Mengeksplorasi jenis animasi stop motion</li> <li>Mengeksplorasi cara kerja animasi stop motion</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan animasi stop motion</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang animasi stop motion</p>	<p>atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.2. Memahami animasi tradisional</p> <p>4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi</p>	<p><b>Animasi tradisional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian animasi tradisional</li> <li>Jenis animasi tradisional</li> <li>Cara kerja animasi tradisional</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati animasi tradisional</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan pengertian animasi tradisional</li> <li>Mendiskusikan jenis animasi tradisional</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Membuat animasi tradisional</p> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi</p>	<b>4JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan cara kerja animasi tradisional</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi pengertian animasi tradisional</li> <li>Mengeksplorasi jenis animasi tradisional</li> <li>Mengeksplorasi cara kerja animasi tradisional</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang animasi tradisional</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang animasi tradisional</p>	<p>dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.3. Memahami animasi komputer</p> <p>4.3. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer padaproduk animasi</p>	<p><b>Animasi Komputer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian animasi komputer</li> <li>Perkembangan animasi komputer</li> <li>Prinsip kerja animasi komputer</li> <li>Efek animasi komputer</li> <li>Bahasa animasi</li> <li>Teknik pembuatan animasi komputer</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati animasi komputer</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan pengertian animasi komputer</li> <li>Mendiskusikan perkembangan animasi komputer</li> <li>Mendiskusikan prinsip kerja animasi komputer</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat animasi komputer</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan</p>	<b>8JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan efek animasi komputer</li> <li>• Mendiskusikan bahasa animasi</li> <li>• Mendiskusikan teknik pembuatan animasi komputer</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian animasi komputer</li> <li>• Mengeksplorasi perkembangan animasi komputer</li> <li>• Mengeksplorasi prinsip kerja animasi komputer</li> <li>• Mengeksplorasi efek animasi komputer</li> <li>• Mengeksplorasi bahasa animasi</li> <li>• Mengeksplorasi teknik pembuatan animasi komputer</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang animasi komputer</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang animasi komputer</p>	<p>atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.4. Memahami prinsip-prinsip dasar animasi</p> <p>4.4. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi</p>	<p><b>Prinsip - prinsip dasar animasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Jenisprinsip – prinsip animasi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai animasi sederhana.</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Mendiskusikan fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Mendiskusikan jenisprinsip – prinsip animasi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Mengeksplorasi fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Mengeksplorasi jenisprinsip – prinsip animasi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang prinsip – prinsip dasar animasi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang prinsip – prinsip animasi</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang prinsip – prinsip animasi.</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	<p><b>16JP</b></p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.5. Memahami komponen – komponen storyboard 4.5. Membuat storyboard sesuai perencanaan.	<b>Storyboard</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian storyboard</li> <li>• Komponen – komponen storyboard</li> <li>• Prinsip penyusunan storyboard</li> <li>• Proses pembuatan storyboard</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai storyboard  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian storyboard</li> <li>• Mendiskusikan komponen – komponen storyboard</li> <li>• Mendiskusikan prinsip penyusunan storyboard</li> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan storyboard</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian storyboard</li> <li>• Mengeksplorasi komponen – komponen storyboard</li> <li>• Mengeksplorasi prinsip penyusunan storyboard</li> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan storyboard</li> </ul> <b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang storyboard  <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang storyboard	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat storyboard untuk sebuah animasi</li> </ul> <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Essay , pilihan ganda	<b>8JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.6. Memahami konsep gambar clean up dan sisip</p> <p>4.6. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar clean up dan sisip</p>	<p><b>Gambar clean up dan sisip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian gambar clean up dan sisip</li> <li>• Proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai gambar clean up dan sisip.</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian gambar clean up dan sisip</li> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian gambar clean up dan sisip</li> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang gambar clean up dan sisip</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang gambar clean up dan sisip</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat gambar clean up dan sisip</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	<b>12JP</b>	
<p>3.7. Memahami konsep gambar kunci animasi</p>	<p><b>Gambar Kunci Animasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian gambar kunci</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi sederhana</p> <p><b>Menanya</b></p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi dengan menyertakan gambar kunci</li> </ul>	<b>16JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.7. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar kunci animasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan gambar kunci</li> <li>• Melengkapi pembuatan gambar kunci</li> <li>• Penggunaan gambar kunci dalam animasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian gambar kunci</li> <li>• Mendiskusikan pembuatan gambar kunci</li> <li>• Mendiskusikan proses melengkapi pembuatan gambar kunci</li> <li>• Mendiskusikan penggunaan gambar kunci dalam animasi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian gambar kunci</li> <li>• Mengeksplorasi pembuatan gambar kunci</li> <li>• Mengeksplorasi proses melengkapi pembuatan gambar kunci</li> <li>• Mengeksplorasi penggunaan gambar kunci dalam animasi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang gambar kunci pada suatu animasi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil pengamatan terhadap gambar kunci pada suatu animasi</p>	<p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.8. Memahami teknik animasi frame by frame.</p> <p>4.8. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik frame by frame</p>	<p><b>Teknik animasi frame</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian frame</li> <li>• Proses pembuatan animasi frame</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi sederhana</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian frame</li> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan animasi frame</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian frame</li> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan animasi frame</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang animasi frame</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang animasi frame</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi menggunakan fasilitas frame</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>	<b>12JP</b>	
<p>3.9. Memahami teknik animasi tweening</p> <p>4.9. Membuat animasi 2 dimensi</p>	<p><b>Animasi Tweening</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian tweening</li> <li>• Penentuan frame kunci (key frame)</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati animasi sederhana</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi menggunakan tweening</li> </ul>	<b>20JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
menggunakan teknik tweening	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan animasi tweening</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan pengertian tweening</li> <li>Mendiskusikan penentuan frame kunci (key frame)</li> <li>Mendiskusikan pembuatan animasi tweening</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi pengertian tweening</li> <li>Mengeksplorasi penentuan frame kunci (key frame)</li> <li>Mengeksplorasi pembuatan animasi tweening</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang animasi tweening</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang animasi menggunakan tweening</p>	<p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.10. Memahami teknik pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi 4.10. Membuat obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi	<b>Pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jenis-jenis obyek</li> <li>Proses pembuatan obyek</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati animasi sederhana  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan jenis – jenis obyek</li> <li>Mendiskusikan proses pembuatan obyek pada animasi</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi jenis – jenis obyek</li> <li>Mengeksplorasi proses pembuatan obyek pada animasi</li> </ul> <b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang pembuatan obyek pada animasi 2 dimensi  <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pembuatan obyek pada animasi 2 dimensi	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat animasi 2 dimensi dengan menyertakan berbagai jenis obyek</li> </ul> <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay	<b>12JP</b>	
3.11. Memahami penggunaan	<b>Penggunaan Scene</b>	<b>Mengamati</b>	<b>Tugas</b>	<b>20JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>4.11. Membuat produk animasi multiscene</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> <li>• Penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> </ul>	<p>Mengamati animasi yang menggunakan scene</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> <li>• Mendiskusikan penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> <li>• Mengeksplorasi penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang penggunaan scene pada animasi 2 dimensi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil pembuatan animasi menggunakan scene 2 dimensi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi dengan memanfaatkan scene</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.12. Memahami cara memberikan efek audio pada animasi 2 dimensi</p> <p>4.12. Membuat produk animasi yang dilengkapi dengan efek audio</p>	<p><b>Pemberian efek audio pada animasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian audio pada animasi 2 dimensi</li> <li>• Pemberian efek audio pada animasi 2 dimensi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi yang dilengkapi efek audio</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian audio pada animasi 2 dimensi</li> <li>• Mendiskusikan proses pemberian efek audio pada animasi 2 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian audio pada animasi 2 dimensi</li> <li>• Mengeksplorasi proses pemberian efek audio pada animasi 2 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang proses pemberian efek audio pada animasi 2 dimensi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi dengan dilengkapi efek audio</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>	<p><b>12JP</b></p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Menyampaikan hasil pembuatan animasi yang dilengkapi efek audio.			
<p>3.13. Memahami berbagai format produk animasi 2 dimensi.</p> <p>4.13. Menentukan format dan melakukan konversi format file dari produk animasi yang dihasilkan.</p>	<p><b>Format produk animasi 2 dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jenis- jenis format produk animasi 2 dimensi</li> <li>Pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi dari beberapa format</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan jenis- jenis format produk animasi 2 dimensi</li> <li>Mendiskusikan pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi jenis- jenis format produk animasi 2 dimensi</li> <li>Mengeksplorasi pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang pelbagai format produk animasi 2 dimensi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat animasi dalam pelbagai format</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>	<p><b>8JP</b></p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Menyampaikan hasil pembuatan animasi dalam berbagai format			

Mengetahui

Kepala Sekolah



Dra. Titik Komah Nurastuti

NIP. 19611214 198602 2 001

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pengampu

Wuryadi Basuki, S.Pd

NIP. 19751027 200801 1 005

**SILABUS**  
**MATA PELAJARAN KOMPOSISI FOTO DIGITAL**  
**(PAKET KEAHLIAN MULTIMEDIA)**

Satuan Pendidikan	: Smk Negeri 7 Yogyakarta
Kelas	: XI
Bidang Studi Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multi Media
Mata Pelajaran	: Komposisi Foto Digital
Kode Kompetensi	: 065. TIK-C3-SILB-X-5
Alokasi Waktu	: 88 JP
Kkm	: 75

**Kompetensi Inti**

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban,terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang mengatur karakteristik bunyi gelombang, gas, fenomena optik, gelombang, listrik, dan magnet  2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>					
<p>3.1 Menganalisis jenis-jenis fotografi</p> <p>4.1. Menyajikan hasil analisis terhadap jenis-jenis fotografi</p>	<p><b>Pengenalan Fotografi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian fotografi</li> <li>• Sejarah fotografi</li> <li>• Jenis-jenis fotografi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati ciri-ciri setiap jenis fotografi</p> <p><b>Menanya</b> Mendiskusikan perkembangan fotografi</p> <p><b>Mengeksplorasi</b> Mencari informasi berkaitan dengan perkembangan fotografi Mengelompokkan berbagai foto sesuai dengan jenisnya</p> <p><b>Mengasosiasi</b> Menganalisis berbagai jenis fotografi</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> Membuat laporan tertulis</p>	<p><b>Tugas</b> Membuat klipping jenis foto yang ditentukan oleh guru</p> <p><b>Observasi</b> Lembar pengamatan pengelompokan foto</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laporan tertulis</li> <li>• Klipping</li> </ul> <p><b>Tes</b></p>	8 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Media cetak (majalah/Koran)</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Tertulis Uraian dan/atau Pilihan Ganda tentang jenis-jenis fotografi		
3.2 Menganalisis jenis-jenis kamera. 4.2 Menyajikan hasil analisis jenis-jenis kamera	<b>Jenis-jenis kamera</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compact digital</li> <li>• Prosumer</li> <li>• Bridge camera</li> <li>• Consumer DSLR</li> <li>• Mirrorless</li> <li>• Semi pro DSLR</li> <li>• Boutique camera</li> <li>• Medium format DSLR</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati jenis-jenis kamera <b>Menanya</b> Mendiskusikan ciri-ciri setiap jenis kamera yang membedakannya dengan kamera yang lain <b>Mengeksplorasi</b> Mencari informasi detail sebuah kamera (jenis, ciri-ciri, penggunaan, perawatan) <b>Mengasosiasi</b> Menganalisis berbagai jenis kamera dan penggunaannya sesuai keperluan <b>Mengomunikasikan</b> Membuat laporan tertulis	<b>Tugas</b> Membuat klipping jenis-jenis kamera <b>Observasi</b> Lembar pengamatan jenis-jenis kamera <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laporan tertulis</li> <li>• Klipping</li> </ul> <b>Tes</b> Tertulis Uraian dan/atau Pilihan Ganda tentang jenis-jenis kamera	12 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> </ul>
3.3 Menganalisis alat bantu fotografi	<b>Alat bantu fotografi</b>	<b>Mengamati</b>	<b>Tugas</b>	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.3 Menyajikan hasil analisis alat bantu fotografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alat bantu pemotretan</li> <li>Alat bantu pencahayaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati berbagai macam alat bantu pemotretan dan pencahayaan</li> <li>Membuat table alat bantu pemotretan dan pencahayaan beserta fungsinya</li> </ul> <p><b>Menanya</b> Mendiskusikan penggunaan alat bantu fotografi untuk memperoleh gambar dengan kriteria tertentu</p> <p><b>Mengeksplorasi</b> Mencari informasi detail macam-macam alat bantu fotografi</p> <p><b>Mengasosiasi</b> Menganalisis alat bantu fotografi serta penggunaannya untuk memperoleh gambar dengan kriteria tertentu</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> Membuat laporan tertulis</p>	<p>Membuat klipping tentang alat bantu fotografi</p> <p><b>Observasi</b> Lembar pengamatan alat bantu fotografi</p> <p><b>Portfolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Laporan tertulis</li> <li>Klipping</li> </ul> <p><b>Tes</b> Tertulis Uraian dan/atau Pilihan Ganda tentang alat bantu fotografi</p>		
3.4 Memahami perawatan peralatan fotografi	<p><b>Perawatan peralatan fotografi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Perawatan kamera</li> <li>Perawatan lensa</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati proses perawatan terhadap peralatan fotografi</p> <p><b>Menanya</b></p>	<p><b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah berkaitan</p>	8 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku teks pelajaran</li> <li>Lembar Kerja</li> </ul>

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
4.4 Menalar proses perawatan peralatan fotografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perawatan baterai</li> <li>Perawatan media penyimpan</li> <li>Perawatan tas kamera</li> <li>Kartu perawatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi jika perawatan peralatan tidak dilaksanakan sesuai prosedur</li> <li>Mendiskusikan apa saja yang harus dicantumkan dalam kartu perawatan peralatan</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan perawatan terhadap berbagai peralatan fotografi</li> <li>Membuat kartu dan jadwal perawatan peralatan</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Menganalisis dampak perawatan peralatan terhadap fungsi peralatan</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> Membuat laporan tertulis</p>	<p>dengan perawatan peralatan fotografi</p> <p><b>Observasi</b> Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis</p> <p><b>Tes</b> Tertulis Uraian dan/atau Pilihan Ganda tentang perawatan peralatan fotografi</p>		
3.5 Memahami prosedur pengoperasian kamera digital. 4.5 Menyajikan hasil analisis pengamatan terhadap tombol-tombol dan pengaturan kamera digital	<p><b>Pengoperasian kamera digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengoperasian kamera saku</li> <li>Pengoperasian kamera DSLR</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati proses pengoperasian kamera digital</p> <p><b>Menanya</b> Mendiskusikan hal-hal pokok dalam pengoperasian kamera digital</p> <p><b>Mengeksplorasi</b></p>	<p><b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah berkaitan dengan pengoperasian kamera digital</p> <p><b>Observasi</b></p>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku teks pelajaran</li> <li>Lembar Kerja</li> <li>Kamera digital</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengoperasikan kamera untuk memperoleh gambar dengan criteria tertentu</p> <p><b>Mengasosiasi</b> Menganalisis prosedur pengoperasian kamera dan dibandingkan dengan manual book</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> Membuat laporan tertulis</p>	<p>Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis</p> <p><b>Tes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tertulis Uraian dan/atau Pilihan Ganda tentang pengoperasian kamera digital</li> <li>• Praktik mengoperasikan kamera digital</li> </ul>		
<p>3.6 Memahami ukuran bidang pandang pengambilan gambar.</p> <p>4.6 Menyajikan gambar dengan variasi bidang pandang.</p>	<p><b>Ukuran bidang pandang pengambilan gambar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Extreme close up</li> <li>• Close up</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati cara melakukan pemotretan dengan ukuran bidang pandang tertentu</li> <li>• Mengamati foto-foto hasil pemotretan dengan ukuran bidang pandang tertentu</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Menyelesaikan masalah berkaitan dengan ukuran bidang pandang</p>	<p>8 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Kamera digital</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medium close up</li> <li>• Mid shot</li> <li>• Head shot</li> <li>• Medium shot</li> <li>• Long shot</li> </ul>	<p><b>Menanya</b> Mendiskusikan efek ukuran bidang pandang terhadap foto yang dihasilkan</p> <p><b>Mengeksplorasi</b> Melakukan pemotretan dengan variasi ukuran bidang pandang</p> <p><b>Mengasosiasi</b> Menganalisis foto hasil pemotretan dengan variasi ukuran bidang pandang</p> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tertulis</li> <li>• Mempresentasikan foto-foto hasil pemotretan</li> </ul>	<p>pengambilan gambar</p> <p><b>Observasi</b> Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laporan tertulis</li> <li>• File hasil pemotretan</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tertulis Uraian dan/atau Pilihan Ganda tentang ukuran bidang pandang pengambilan gambar</li> <li>• Praktek memotret dengan bidang pandang yang</li> </ul>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			ditentukan oleh guru		
<p>3.7 Memahami pengambilan gambar dengan teknik zoom dan panning.</p> <p>4.7 Menyajikan gambar dengan teknik zoom dan panning.</p>	<p><b>Zooming dan Panning</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zoom</li> <li>Panning</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati foto-foto hasil pemotretan dengan variasi zooming dan panning</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan efek zooming dan panning terhadap foto yang dihasilkan</li> <li>Mendiskusikan nilai perbesaran yang dibutuhkan untuk memperoleh detail foto dengan kriteria tertentu</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pemotretan dengan variasi nilai perbesaran</li> <li>Melakukan pemotretan dengan teknik panning</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Menganalisis hasil pemotretan dengan teknik zooming dan panning</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> Membuat laporan tertulis</p>	<p><b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah berkaitan dengan teknik zooming dan panning</p> <p><b>Observasi</b> Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis File hasil pemotretan</p> <p><b>Tes</b> Tertulis Uraian dan/atau Pilihan Ganda tentang teknik zooming dan panning</p>	8 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku teks pelajaran</li> <li>Lembar Kerja</li> <li>Kamera digital</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.8 Memahami sudut pengambilan gambar</p> <p>4.8 Menyajikan gambar dengan variasi sudut pengambilan</p>	<p><b>Sudut pengambilan gambar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bird eye</li> <li>• High angle</li> <li>• Eye level</li> <li>• Low angle</li> <li>• Frog eye</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati cara melakukan pemotretan dengan sudut pengambilan gambar tertentu</li> <li>• Mengamati foto-foto hasil pemotretan dengan sudut pengambilan gambar tertentu</li> </ul> <p><b>Menanya</b> Mendiskusikan efek variasi sudut pengambilan gambar terhadap foto yang dihasilkan</p> <p><b>Mengeksplorasi</b> Melakukan pemotretan dengan variasi sudut pengambilan gambar</p> <p><b>Mengasosiasi</b> Menganalisis hasil pemotretan dengan variasi sudut pengambilan gambar</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> Membuat laporan tertulis</p>	<p><b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah berkaitan dengan sudut pengambilan gambar</p> <p><b>Observasi</b> Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laporan tertulis</li> <li>• File hasil pemotretan</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tertulis Uraian dan/atau Pilihan Ganda tentang sudut pengambilan gambar</li> <li>• Praktek melakukan</li> </ul>	<p>8 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Kamera digital</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			pemotretan dengan sudut pengambilan gambar ditentukan oleh guru		
3.9 Memahami pengambilan gambar dengan teknik bluring. 4.9 Menyajikan gambar dengan teknik bluring	<b>Bluring</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Setting aperture</li> <li>Setting shutter speed</li> </ul>	<b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati hasil pemotretan dengan teknik bluring</li> <li>Mengamati cara melakukan pemotretan dengan teknik bluring</li> </ul> <b>Menanya</b> Mendiskusikan syarat/kondisi untuk menghasilkan foto bluring <b>Mengeksplorasi</b> Melakukan pemotretan dengan teknik bluring <b>Mengasosiasi</b> Menganalisis hasil pemotretan dengan teknik bluring <b>Mengomunikasikan</b> Membuat laporan tertulis	<b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah berkaitan dengan teknik bluring <b>Observasi</b> Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Laporan tertulis</li> <li>File hasil pemotretan</li> </ul> <b>Tes</b> Tertulis Uraian dan/atau Pilihan Ganda tentang teknik bluring	8 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku teks pelajaran</li> <li>Lembar Kerja</li> <li>Kamera digital</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar

Mengetahui

Kepala Sekolah



Dra. Titik Komah Nurastuti

NIP. 19611214 198602 2 001

Yogyakarta, Juli 2014  
Guru Pengampu

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Wuryadi Basuki'.

Wuryadi Basuki, S.Pd  
NIP. 19751027 200801 1 005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
SMK N 7 YOGYAKARTA  
PAKET KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

---

RPP Nomor	: 1
Nama Sekolah	: SMK Negeri 7 Yogyakarta
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Komposisi Foto Digital
Kelas / Semester	: XI / 1
Materi Pokok	: Pengenalan Fotografi
Pertemuan Ke-	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 8 X 45 menit

**A. KOMPETENSI INTI :**

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami , menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

**B. KOMPETENSI DASAR :**

1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.

1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam

- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai kaimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil
- 3.1 Menganalisis jenis-jenis fotografi.
- 4.1 Menyajikan hasil analisis terhadap jenis-jenis fotografi.

### **C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

1. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran komposisi foto digital
2. Bekerjasama untuk mencari pemecahan dalam kegiatan kelompok
3. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
4. Menjelaskan pengertian fotografi
5. Menjelaskan sejarah fotografi
6. Menyebutkan dan menjelaskan jenis-jenis fotografi

### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN :**

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian fotografi
2. Siswa dapat menjelaskan sejarah fotografi
3. Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis fotografi

### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Pengertian fotografi (terlampir)
2. Sejarah Fotografi (terlampir)
3. Jenis-jenis fotografi (terlampir)

### **F. METODE / MODEL PEMBELAJARAN**

Pendekatan pembelajaran : pendekatan saintifik

Model pembelajaran : Kooperatif

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab

### **G. ALAT/BAHAN PEMBELAJARAN**

#### **1. Alat**

- a. Laptop

- b. LCD proyektor
- c. Laptop
- d. White board
- e. Spidol

**2. Bahan**

- a. Slide presentasi Komposisi Foto Digital
- b. Modul Komposisi Foto Digital
- c. Koran

**H. SUMBER BELAJAR**

1. Internet :

- a. Anonim. BAB I Konsep Dasar Fotografi. Diakses pada tanggal 9 Agustus 2014 dari <http://dis.cic.ac.id/files/modul/6105-mod-cb9c84.pdf>
- b. Aviani Rahmawati. Sejarah Fotografi. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2014 dari <http://www.slideshare.net/avianirahma/sejarah-fotografi>
- c. Anonim. Pengertian dan Sejarah Singkat Fotografi. Diakses pada tanggal 9 agustus 2014 dari <http://kelasfotografi.wordpress.com/2013/08/25/pengertian-dan-sejarah-singkat-fotografi/>

**I. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
1	Pendahuluan	1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer,buku) 2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran 3. Melakukan presensi siswa 4. Melakukan apersepsi 5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pengenalan fotografi	1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi 2. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran 3. Memperhatikan guru dalam menerangkan	15 menit
	Inti	<b>Mengamati</b> Mengamati ciri-ciri setiap jenis fotografi <b>Menanya</b>	Murid memperhatikan	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan pengertian fotografi</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk membuat kelompok lalu berdiskusi tentang sejarah fotografi</li> <li>➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari pengertian fotografi dan sejarah fotografi</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan pengertian fotografi</li> <li>➤ Mampu menjawab penugasan dan menjelaskan sejarah, fotografi</li> <li>➤ Mempresentasikan terkait pengertian fotografi dan sejarah fotografi</li> </ul> <p>Siswa mempresentasikan hasil di depan kelas</p>	150 menit
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</li> <li>2. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>3. Berdoa dan Salam penutup.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kesimpulan bersama guru</li> <li>2. Memperhatikan</li> <li>3. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</li> </ol>	15 menit

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
2	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku)</li> <li>2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Melakukan presensi siswa</li> <li>4. Melakukan apersepsi</li> <li>5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran jenis-jenis fotografi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya.</li> <li>2. Siswa presensi</li> <li>3. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran</li> <li>4. Memperhatikan guru dalam menerangkan</li> </ol>	15 menit
	Inti	<p><b>Mengamati</b> Mengamati ciri-ciri setiap jenis fotografi</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan jenis-jenis fotografi</li> <li>➤ Guru meminta siswa untuk memberi contoh dari beberapa jenis fotografi</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk membuat kliping dari gambar-gambar di koran, kemudian menggolongkan ke dalam jenis fotografi apa</li> <li>➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari materi jenis-jenis fotografi</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p>	<p>Mengamati ciri-ciri setiap jenis fotografi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan jenis-jenis fotografi</li> <li>➤ Memberi contoh jenis fotografi</li> </ul> <p>➤ Mampu membuat kliping dari gambar-gambar di koran sesuai dengan jenis fotonya</p> <p>➤ Mempresentasikan jenis-jenis fotografi</p>	150 menit

		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menjelaskan tentang kliping yang dibuatnya</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa mempresentasikan hasil kliping di depan kelas</li> </ul>	
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</li> <li>2. Menyampaikan kalau minggu depan ada ujian</li> <li>3. Berdoa dan Salam penutup.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kesimpulan bersama guru</li> <li>2. Memperhatikan</li> <li>3. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</li> </ol>	15 menit

## J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian : sikap, tes tertulis, keterampilan
2. Prosedur penilaian :  
Penilaian Sikap

NO		TGL	12				
URUT	INDUK	NAMA SISWA	KEDISIPLIN ANA	TANGGUNG JAWAB	KEAKTIFAN	JUM	NAs ((JUM/3)*25)
1							
2							
3							
4							
5							

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap :

1.00 – 1.99 : Belum Terlihat (BT)                      2.00 – 2.99 : Mulai Terlihat (MT)  
3.00 - 3.99 : Mulai Berkembang (MB)                4.00                      : Membudaya (M)

Penilaian Tertulis

NO	TGL	12
----	-----	----

URUT	INDUK	NAMA SISWA	KEAKTIFAN	HASIL DISKUSI	JUM	N a d (J U M / 2 )
1						
2						
3						
4						
5						

Keterangan Penilaian Keaktifan :

Belum Terlihat	: 10.00 – 24.99	Kurang	: 10.00 – 24.99
Mulai Terlihat	: 25.00 – 49.99	Cukup	: 25.00 – 49.99
Mulai Berkembang	: 50.00 – 74.99	Baik	: 50.00 – 74.99
Membudaya	: 75.00 – 100	Sangat Baik	: 75.00 – 100

Penilaian Keterampilan

No	Komponen yang dinilai	Skor Maksimum	Skor yang dicapai
1.	Kerapian	10	
2.	Kesesuaian jenis foto	90	
	Skor Total	100	

## K. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

### Tes Tertulis Pertemuan 1 :

Setiap kelompok di beri lembar tugas kelompok dimana setiap kelompok diberikan tugas untuk menjelaskan tentang sejarah fotografi.

### Soal dan Kunci Jawaban

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor
1.	Jelaskan sejarah fotografi !	1. <i>Jawaban terlampir</i>	<b>100</b>

**Tes Menggambar Pertemuan 2 :**

1. Potonglah gambar-gambar koran ini, kemudian klasifikasikan termasuk jenis foto apa ! (Tugas kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang)

**Daftar Rekapitulasi Nilai**

No	Nama Siswa	Nilai			Nilai Total $((S*10)+(D*50)+(TK*40))/100$
		Sikap (S)	Nilai Diskusi (D)	Tugas Kelompok (TK)	
1.					

Yogyakarta, 4 Agustus 2014

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd.  
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa,



Ratnawati  
NIM. 11520241029

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
SMK N 7 YOGYAKARTA  
PAKET KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

---

RPP Nomor	: 2
Nama Sekolah	: SMK Negeri 7 Yogyakarta
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Komposisi Foto Digital
Kelas / Semester	: XI / 1
Materi Pokok	: Jenis-jenis Kamera
Pertemuan Ke-	: 4, 5, dan 6
Alokasi Waktu	: 8 X 45 menit

**L. KOMPETENSI INTI :**

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami , menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

**M. KOMPETENSI DASAR :**

1.4 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.

1.5 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam

- 1.6 Mengamalkan nilai-nilai kaimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.3 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.4 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil
- 3.2 Menganalisis jenis-jenis kamera.
- 4.2 Menyajikan hasil analisis terhadap jenis-jenis kamera.

#### **N. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

- 7. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran komposisi foto digital
- 8. Bekerjasama untuk mencari pemecahan dalam kegiatan kelompok
- 9. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
- 10. Menyebutkan jenis-jenis kamera
- 11. Menjelaskan masing-masing jenis kamera

#### **O. TUJUAN PEMBELAJARAN :**

- 4. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis kamera
- 5. Siswa dapat menjelaskan masing-masing jenis kamera

#### **P. MATERI PEMBELAJARAN**

- 4. Jenis-jenis kamera (terlampir)
- 5. Penjelasan kamera Compact Digital (terlampir)
- 6. Penjelasan kamera Prosumer (terlampir)
- 7. Penjelasan kamera Bridge Camera (terlampir)
- 8. Penjelasan kamera Consumer DSLR (terlampir)
- 9. Penjelasan kamera Mirrorless (terlampir)
- 10. Penjelasan kamera Semi pro DSLR (terlampir)
- 11. Penjelasan Boutique Camera (terlampir)
- 12. Penjelasan kamera Medium format DSLR (terlampir)

#### **Q. METODE / MODEL PEMBELAJARAN**

Pendekatan pembelajaran : pendekatan saintifik

Model pembelajaran : Kooperatif

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab

## R. ALAT/BAHAN PEMBELAJARAN

### 3. Alat

- f. Laptop
- g. LCD proyektor
- h. Laptop
- i. White board
- j. Spidol

### 4. Bahan

- d. Slide presentasi Komposisi Foto Digital
- e. Modul Komposisi Foto Digital

## S. SUMBER BELAJAR

### 2. Internet :

- d. Anonim. BAB I Konsep Dasar Fotografi. Diakses pada tanggal 9 Agustus 2014 dari <http://dis.cic.ac.id/files/modul/6105-mod-cb9c84.pdf>
- e. Aviani Rahmawati. Sejarah Fotografi. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2014 dari <http://www.slideshare.net/avianirahma/sejarah-fotografi>
- f. Anonim. Pengertian dan Sejarah Singkat Fotografi. Diakses pada tanggal 9 agustus 2014 dari <http://kelasfotografi.wordpress.com/2013/08/25/pengertian-dan-sejarah-singkat-fotografi/>

## T. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
4	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku)</li><li>2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran</li><li>3. Melakukan presensi siswa</li><li>4. Melakukan apersepsi</li><li>5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pengenalan fotografi</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi</li><li>2. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran</li><li>3. Memperhatikan guru dalam menerangkan</li></ol>	15 menit

	Inti	<p><b>Mengamati</b> Mengamati jenis-jenis kamera</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan kamera compact digital</li> <li>➤ Mendiskusikan kamera prosumer</li> <li>➤ Mendiskusikan bridge kamera</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk membuat kelompok lalu berdiskusi tentang jenis kamera yang lain yaitu kamera consumer DSLR dan kamera Mirrorless serta mendiskusikan tentang kelebihan dan kekurangan dari kamera compact digital dan kamera prosumer</li> <li>➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari jenis kamera compact digital, prosumer, dan bridge camera</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul>	<p>Mengamati jenis-jenis kamera</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan kamera compact digital</li> <li>➤ Mendiskusikan kamera prosumer</li> <li>➤ Mendiskusikan bridge kamera</li> </ul> <p>Mampu menjawab penugasan dan menjelaskan jenis-jenis fotografi yang lain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mempresentasikan tentang jenis kamera compact digital, prosumer, dan bridge camera</li> <li>➤ Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</li> </ul>	150 menit
		1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran,	1. Mengulang kesimpulan bersama guru	15 menit

	Penutup	dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari. 2. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya 3. Berdoa dan Salam penutup.	2. Memperhatikan 3. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.	
--	---------	---	---	--

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
5	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku)</li> <li>2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Melakukan presensi siswa</li> <li>4. Melakukan apersepsi</li> <li>5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran jenis-jenis fotografi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya.</li> <li>2. Siswa presensi</li> <li>3. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran</li> <li>4. Memperhatikan guru dalam menerangkan</li> </ol>	15 menit
	Inti	<p><b>Mengamati</b> Mengamati jenis-jenis kamera</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan kamera consumer DSLR</li> <li>➤ Mendiskusikan kamera mirrorless</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk membuat kelompok dan mendiskusikan terkait keterangan dari kamera semi pro DSLR dan boutique camera</li> <li>➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p>	<p>Mengamati jenis-jenis kamera</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan kamera consumer DSLR</li> <li>➤ Mendiskusikan kamera mirrorless</li> </ul> <p>Mampu menjawab penugasan dan menjelaskan tentang kamera semi pro DSLR dan kamera boutique</p>	150 menit

		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari materi jenis kamera consumer DSLR dan kamera mirrorless</li> <li>➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil dari diskusi</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul>	<p>Mempresentasikan jenis kamera consumer DSLR dan kamera mirrorless</p> <p>Siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</p>	
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</li> <li>2. Berdoa dan Salam penutup.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kesimpulan bersama guru</li> <li>2. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</li> </ol>	15 menit

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
6	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku)</li> <li>2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Melakukan presensi siswa</li> <li>4. Melakukan apersepsi</li> <li>5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran jenis-jenis fotografi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya.</li> <li>2. Siswa presensi</li> <li>3. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran</li> <li>4. Memperhatikan guru dalam menerangkan</li> </ol>	15 menit
	Inti	<p><b>Mengamati</b> Mengamati jenis-jenis kamera</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan kamera semi pro DSLR</li> <li>➤ Mendiskusikan kamera boutique</li> </ul>	<p>Mengamati jenis-jenis kamera</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan kamera semi pro DSLR</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk membuat kelompok dan mendiskusikan terkait keterangan dari kamera medium format DSLR</li> <li>➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari materi jenis-jenis kamera</li> <li>➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil dari diskusi</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan kamera boutique</li> </ul> <p>Mampu menjawab penugasan dan menjelaskan tentang kamera medium format DSLR</p> <p>Mempresentasikan jenis-jenis kamera</p> <p>Siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</p>	150 menit
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</li> <li>2. Berdoa dan Salam penutup.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kesimpulan bersama guru</li> <li>2. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</li> </ol>	15 menit

#### U. PENILAIAN HASIL BELAJAR

3. Teknik Penilaian : sikap, tes tertulis
4. Prosedur penilaian :  
Penilaian Sikap

NO		TGL	12				
URUT	INDUK	NAMA SISWA	KEDISIPLIN ANA	TANGGUNG JAWAB	KEAKTIFAN	JUM	NAs ((JUM/3)*25)
1							
2							

3							
4							
5							

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap :

1.00 – 1.99 : Belum Terlihat (BT)                      2.00 – 2.99 : Mulai Terlihat (MT)  
3.00 - 3.99 : Mulai Berkembang (MB)                4.00                : Membudaya (M)

#### Penilaian Tertulis

NO		TGL	12			
URUT	INDUK	NAMA SISWA	KEAKTIFAN	HASIL DISKUSI	JUM	Nad (JUM /2)
1						
2						
3						
4						
5						

Keterangan Penilaian Keaktifan :

Belum Terlihat : 10.00 – 24.99                      Kurang : 10.00 – 24.99  
Mulai Terlihat : 25.00 – 49.99                      Cukup : 25.00 – 49.99  
Mulai Berkembang: 50.00 – 74.99                      Baik : 50.00 – 74.99  
Membudaya : 75.00 – 100                      Sangat Baik : 75.00 – 100

## V. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

### Tes Tertulis Pertemuan 4 :

Setiap kelompok di beri lembar tugas kelompok dimana setiap kelompok diberikan tugas untuk menjelaskan tentang kamera consumer DSLR dan mirrorless serta menjelaskan kelebihan dan kekurangan dari kamera compact digital dan kamera prosumer !

### Soal dan Kunci Jawaban

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor
1.	Jelaskan kamera mirrorless, dan consumer DSLR, serta carilah kelebihan dan	a. Kamera consumer DSLR Kamera digital yang menggunakan mechanical mirror system dan pentaprisma untuk mengarahkan cahaya dari	<b>100</b>

	<p>kekurangan dari kamera saku, dan prosumer !</p>	<p>lensa menuju optical viewfinder yang berada pada kamera. Sering digunakan oleh fotografer dan jurnalis. Lensa tidak bersifat permanen, bisa diganti-ganti. Pengoperasiannya tidak semudah mengoperasikan kamera saku ataupun prosumer. Bekerja dengan sistem digital sepenuhnya, dari saat capture objek foto oleh image sensor hingga penulisan pada memory card. Lebih banyak tombol daripada SLR.</p> <p>b. Kamera mirrorless</p> <p>Kamera mirrorless alias kamera tanpa cermin. Lensa bisa diganti-ganti. Pada dasarnya sama seperti kamera DSLR. Perbedaannya ada pada kaca/cermin yang terdapat pada kamera DSLR namun tidak terdapat pada kamera mirrorless, sehingga ukuran kamera lebih kecil seperti kamera saku. Cermin berfungsi untuk memantulkan cahaya dari lensa ke lubang intip atau viewfinder sehingga pengguna bisa melihat objek sebelum menjepret.</p> <p>c. Kelebihan kamera compact digital</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mudah dioperasikan</li> <li>2) Harga terjangkau</li> <li>3) Mudah dibawa kemana-mana</li> </ol> <p>d. Kekurangan kamera compact digital</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Auto fokus lambat terutama untuk gambar bergerak</li> <li>2) Kualitas gambar kurang bersih</li> <li>3) Kualitas rentang dinamis yang kurang baik</li> </ol> <p>e. Kelebihan kamera prosumer</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memiliki zoom optik 18x bahkan lebih</li> <li>2) Bentuk yang mirip dengan DSLR</li> <li>3) Harga yang terbilang terjangkau untuk para fotografer pemula</li> </ol>	
--	--	--	--

		f. Kekurangan kamera prosumer 1) Lensa tidak dapat diganti-ganti 2) Banyak yang tidak memiliki hotshoe (dudukan untuk eksternal flash) 3) Membutuhkan cahaya yang bagus untuk menghasilkan gambar yang bagus pula	
--	--	--	--

### Tes Tertulis Pertemuan 5 :

Setiap kelompok di beri lembar tugas kelompok dimana setiap kelompok diberikan tugas untuk menjelaskan tentang kamera consumer DSLR dan mirrorless serta menjelaskan kelebihan dan kekurangan dari kamera compact digital dan kamera prosumer !

### Soal dan Kunci Jawaban

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor
1.	Jelaskan mengenai kamera semi pro DSLR dan kamera boutique!	a. Kamera Semi Pro DSLR Kamera semi pro DSLR ini adalah kamera yang biasanya di gunakan di studio foto. Harganya pun mahal berkisar antara 20 sampai 50 jutaan. Menggunakan lensa fullframe atau APSH, yaitu lensa yang mampu mencakup ukuran sensor full-frame atau ukuran film 35mm. b. Kamera boutique Kamera Butik, Stylish dan Powerfull dengan rata rata menggunakan sensor fullframe (Leica M9) atau APS C (X100) dengan kualitas gambar yang tidak perlu di ragukan. Menurut Kai W seorang Fotografer dari Hongkong, Kualitas Kamera Butik lebih bagus dari pada Fullframe DSLR seperti D3S, dan Butik APSC seperti X100 mengalahkan EOS7D dari segi Image Quality menurut DXO Mark dengan bentuk yang Compact. Tetapi harga kamera ini begitu mahal, yaitu 69 jutaan untuk Leica M9 dan X100 dengan harga 13 jutaan, harga lensanya pun	<b>100</b>

		juga mahal. Kamera boutique menggunakan full manual control, semuanya muter knob.	
--	--	---	--

**Tes Tertulis Pertemuan 6 :**

Setiap kelompok di beri lembar tugas kelompok dimana setiap kelompok diberikan tugas untuk menjelaskan tentang kamera medium format DSLR serta jelaskan pendapat kelompok Anda jenis kamera mana yang paling bagus !

**Soal dan Kunci Jawaban**

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor
1.	Jelaskan mengenai kamera medium format DSLR!	a. Kamera medium format DSLR Kameranya Professional dengan Sensor Medium Format dan Gambar 40-80 megapixel.	<b>100</b>

**Daftar Rekapitulasi Nilai**

No	Nama Siswa	Nilai			Nilai Total ((S*10)+(D1*30)+(D2*30)+(D3*30))/100
		Sikap (S)	Nilai Diskusi 1 (D1)	Nilai Diskusi 2 (D2)	
1.					

Yogyakarta, 4 Agustus 2014

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd.  
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa,



Ratnawati  
NIM. 11520241029

<b>SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA</b>		
<b>MODUL KOMPOSISI FOTO DIGITAL</b>		
Semester 1	Pengenalan Fotografi	8 x 45 menit
Pertemuan 1 dan 2		Tgl : 9 Agustus 2014

## 1. Tujuan

- a. Siswa diharapkan mampu menjelaskan pengertian fotografi.
- b. Siswa diharapkan mampu menjelaskan sejarah fotografi.
- c. Siswa diharapkan mampu menjelaskan jenis fotografi.

## 2. Teori

### a. Pengertian

Fotografi berasal dari kata “photos” berarti cahaya, dan “graphos” berarti menggambar yaitu bagaimana kita menggambar menggunakan cahaya. Sebuah karya foto tidak dapat dihasilkan tanpa menggunakan cahaya. Pembentukan gambar mati tersebut melalui suatu media disebut kamera. Alat ini mendistribusikan cahaya ke suatu bahan yang sensitif (peka) terhadap cahaya disebut negatif atau film. Pengertian fotografi dalam cakupan lebih luas diartikan sebagai suatu proses pengambilan gambar dengan media kamera, penciptaan gaya, teknik kemudian mengubahnya dalam sebuah gambar.

Dari pengertian diatas terlihat ada persamaan antara fotografi dan karya seni lukis atau menggambar. Perbedaan antara fotografi dan karya seni terletak pada media yang digunakannya. Bila dalam seni lukis yang dipakai gambar dengan menggunakan media warna (cat), kuas dan kanvas. Sedangkan dalam fotografi menggunakan cahaya yang dihasilkan lewat kamera. Tanpa adanya cahaya yang masuk dan terekam di dalam kamera, sebuah karya seni fotografi tidak akan tercipta.

Adanya film yang terletak di dalam kamera menjadi media penyimpan cahaya tersebut. Film yang berfungsi untuk merekam gambar tersebut terdiri dari sebuah lapisan tipis, lapisan itu mengandung emulsi peka di atas dasar yang fleksibel dan transparan. Emulsi mengandung zat perak halida, yaitu suatu senyawa kimia yang peka cahaya yang menjadi gelap jika terekspos oleh cahaya. Ketika film secara selektif terkena cahaya yang cukup maka sebuah gambar

tersembunyi akan terbentuk. Tentunya gambar tersebut akan terlihat jika film yang telah digulung ke dalam selongsongnya kemudian dicuci dengan proses khusus. Aktivitas berkreasi dengan cahaya tersebut tentunya sangat berhubungan dengan pelakunya (subjek) dan objek yang akan direkam. Setiap pemotret mempunyai cara pandang yang berbeda tentang kondisi cuaca, pemandangan alam, tumbuhan, kehidupan hewan serta aktivitas manusia ketika melihatnya di balik lensa kamera. Cara memandang atau persepsi inilah yang kemudian direfleksikan lewat bidikan kamera. Hasilnya sebuah karya foto yang merupakan hasil ide atau konsep dari si pembuat foto.

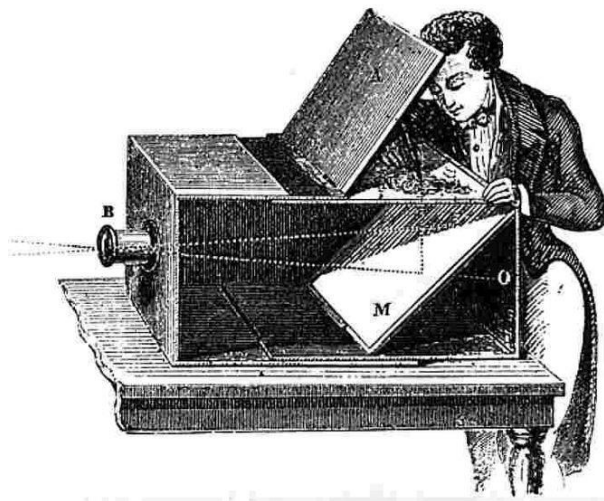
Andreas Feininger (1955) pernah menyatakan bahwa "kamera hanyalah sebuah alat untuk menghasilkan "karya seni". Nilai lebih dari karya seni itu dapat tergantung dari orang yang mengoperasikan kamera tersebut. Tampaknya ungkapan Feininger ada benarnya. Bila kamera diumpamakan sebagai gitar, tentunya setiap orang bisa memetik dawai gitar tersebut. Tapi Sebuah foto yang sarat akan nilai dibalik guratan warna dan komposisi gambarnya. Bila sebuah karya foto adalah hasil kreativitas dari si pemotret, tentu saja ada respon dari orang yang memandangnya. Almarhum Kartono Ryadi, fotografer kawakan di negeri ini pernah berkomentar, bahwa foto yang bagus adalah foto yang mempunyai daya kejut dari yang lain. Menurut dia foto yang bagus adalah foto yang informatif yang mencakup konteks, content, dan komposisi (tata letak dan pencahayaan). Maksud dia, konteks berarti ada hal yang ingin divisualkan dengan jelas, misalnya tentang pemandangan. Di sisi lain, istilah content maksudnya apa yang ingin ditampilkan untuk memenuhi konteks gambar tersebut.

## **b. Sejarah**

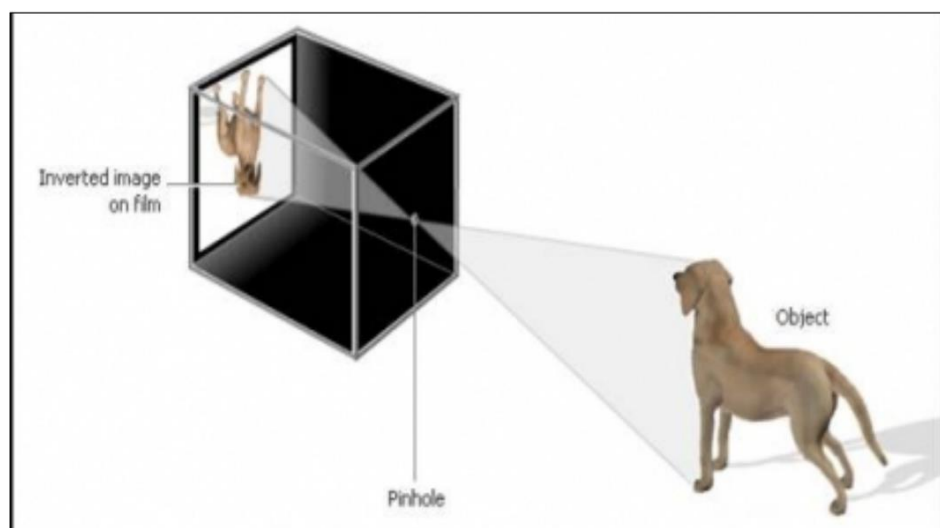
Sejarah fotografi bermula jauh sebelum Masehi. Dalam buku *The History of Photography* karya Alma Davenport, terbitan University of New Mexico Press tahun 1991, disebutkan bahwa pada abad ke-5 Sebelum Masehi (SM), seorang pria bernama Mo Ti sudah mengamati sebuah gejala. Apabila pada dinding ruangan yang gelap terdapat lubang kecil (pinhole), maka di bagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Mo Ti adalah orang pertama yang menyadari fenomena camera obscura.

Berabad-abad kemudian, banyak yang menyadari dan mengagumi fenomena ini, sebut saja Aristoteles pada abad ke-3 SM dan seorang ilmuwan Arab Ibnu Al Haitam (Al Hazen) pada abad ke-10 SM, yang berusaha untuk menciptakan serta mengembangkan alat yang sekarang dikenal sebagai kamera. Pada tahun 1558, seorang ilmuwan Italia, Giambattista della Porta menyebut "camera obscura" pada sebuah kotak yang membantu pelukis menangkap bayangan gambar.

Nama kamera obscura diciptakan oleh Johannes Kepler pada tahun 1611. Johannes Kepler membuat desain kamera portable yang dibuat seperti sebuah tenda, dan memberi nama alat tersebut kamera obscura. Didalam tenda sangat gelap kecuali sedikit cahaya yang ditangkap oleh lensa, yang membentuk gambar keadaan di luar tenda di atas selembar kertas.



Gambar 1. kamera obscura untuk membuat sketsa



Gambar 2. Gambar 3D kamera obscura

Berbagai penelitian dilakukan mulai pada awal abad ke-17, seorang ilmuwan berkebangsaan Italia – Angelo Sala menggunakan cahaya matahari untuk merekam serangkaian kata pada pelat chloride perak. Tapi ia gagal mempertahankan gambar secara permanen. Sekitar tahun 1800, Thomas Wedgwood, seorang berkebangsaan Inggris bereksperimen untuk merekam gambar positif dari citra pada kamera obscura berlensa, hasilnya sangat mengecewakan. Humphrey Davy melakukan percobaan lebih lanjut dengan chlorida perak, tapi bernasib sama juga walaupun sudah berhasil menangkap imaji melalui kamera obscura tanpa lensa.

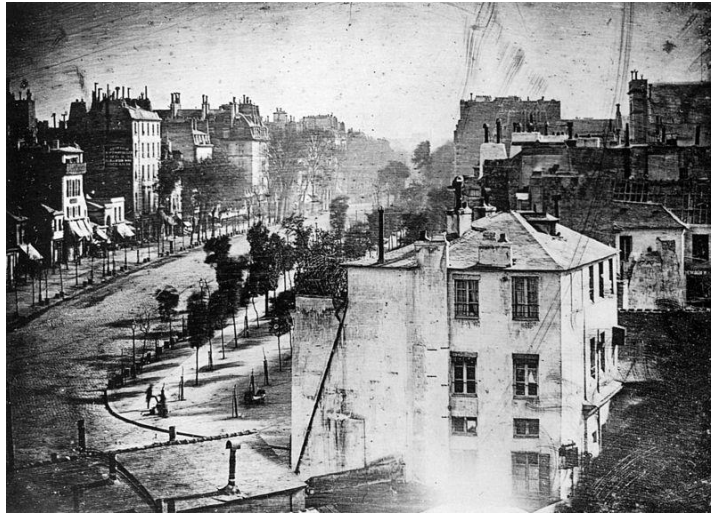
Akhirnya, pada tahun 1824, seorang seniman lithography Perancis, Joseph-Nicéphore Niepce (1765-1833), setelah delapan jam meng-exposed pemandangan dari jendela kamarnya, melalui proses yang disebutnya Heliogravure (proses kerjanya mirip lithograph) di atas pelat logam yang dilapisi aspal, berhasil melahirkan sebuah gambar yang agak kabur, berhasil pula mempertahankan gambar secara permanen. Ia melanjutkan percobaannya hingga tahun 1826, inilah yang akhirnya menjadi sejarah awal fotografi yang sebenarnya. Foto yang dihasilkan itu kini disimpan di University of Texas di Austin, AS.



Gambar 3. “View from the Window at Le Gras” foto pertama yang berhasil dicetak meskipun masih tampak kabur, dibuat oleh Joseph Nicéphore Niépce

Penelitian demi penelitian terus berlanjut hingga pada tanggal 19 Agustus 1839, desainer panggung opera yang juga pelukis, Louis-Jacques Mande’ Daguerre (1787-1851) dinobatkan sebagai orang pertama yang berhasil membuat foto yang sebenarnya: sebuah gambar permanen pada lembaran plat tembaga perak yang dilapisi

larutan iodin yang disinari selama satu setengah jam cahaya langsung dengan pemanas merkuri (neon). Proses ini disebut daguerreotype. Untuk membuat gambar permanen, pelat dicuci larutan garam dapur dan asir suling. Januari 1839, Daguerre sebenarnya ingin mematenkan temuannya itu. Akan tetapi, Pemerintah Perancis berpikir bahwa temuan itu sebaiknya dibagikan ke seluruh dunia secara cuma-cuma.



Gambar 4. “Boulevard du Temple” foto pertama yang diakui secara umum, dibuat oleh Louis Daguerre

Fotografi kemudian berkembang dengan sangat cepat. Melalui perusahaan Kodak Eastman, George Eastman mengembangkan fotografi dengan menciptakan serta menjual roll film dan kamera boks yang praktis, sejalan dengan perkembangan dalam dunia fotografi melalui perbaikan lensa, shutter, film dan kertas foto.

Tahun 1950, untuk memudahkan pembidikan pada kamera Single Lens Reflex maka mulailah digunakan prisma (SLR), dan Jepang pun mulai memasuki dunia fotografi dengan produksi kamera Nikon yang kemudian disusul dengan Canon. Tahun 1972 kamera Polaroid temuan Edwin Land mulai dipasarkan. Kamera Polaroid mampu menghasilkan gambar tanpa melalui proses pengembangan dan pencetakan film.



Gambar 5. Kamera dslr Nikon

Kemajuan teknologi turut memacu fotografi secara sangat cepat. Kalau dulu kamera sebesar tenda hanya bisa menghasilkan gambar yang tidak terlalu tajam, kini kamera digital yang cuma sebesar dompet mampu membuat foto yang sangat tajam dalam ukuran sebesar koran.

### c. Jenis

#### 1) Kategori Fotografi

Dari masa ke masa orang membuat kategori fotografi berdasarkan obyek (*subject matter*) atau bentuknya (*form*), tetapi dalam perkembangannya sebagai salah satu media komunikasi visual, dirasa perlu membuat suatu kategori baru yang dapat mengakomodasi setiap jenis foto yang ada / dibuat. Kategori yang dibuat harus mencakup seluruh jenis fotografi dari mulai foto seni atau non-seni, foto dokumentasi keluarga sampai foto yang dipamerkan di museum atau galeri. Penggolongan suatu foto ke dalam suatu kategori diperlukan suatu interpretasi awal. Kedudukan foto dalam suatu kategori sangat penting dalam rangka membaca atau menginterpretasi foto tersebut lebih lanjut dalam konteksnya. Kategori baru ini diklasifikasi berdasar pada bagaimana suatu karya foto dibuat dan apa fungsi dari karya foto tersebut (Barret, Terry, 2000, p.54). Menurut Barret kategori fotografi adalah sbb:

##### a) Foto deskriptif (*descriptive photographs*)

Foto-foto yang termasuk dalam kategori ini adalah foto identitas diri (pasfoto), foto medis atau klinis (foto sinar-x), fotomikrografi (foto hasil pengamatan suatu obyek dari mikroskop), foto eksplorasi kebumian dan angkasa luar, foto pengintaian (kepolisian dan militer / penegak hukum), foto reproduksi benda seni / lukisan, dsb. Foto-foto jenis ini secara akurat menggambarkan benda (*subject matter*) yang direpresentasikannya. Contoh foto karya Daniel H. Gould (1971) yang menggambarkan partikel virus penyebab kanker di bawah mikroskop dengan perbesaran 52.000 kali (lampiran foto A, foto 5). Foto seperti ini memungkinkan dokter melakukan studi atas mekanisme pembentukan penyakit kanker dan menemukan terapi atau pencegahan yang tepat atas penyakit tersebut.

##### b) Foto yang menjelaskan sesuatu (*explanatory photographs*).

Foto jenis ini memiliki sifat menjelaskan suatu fenomena, kejadian, yang dapat menjadi bukti visual dari suatu teori ilmiah, baik ilmu fisik maupun ilmu sosial (sosiologi visual dan antropologi visual). Foto-foto yang termasuk dalam kategori ini biasanya menunjukkan tempat dan waktu spesifik yang dapat menjadi bukti visual yang dapat dilacak kebenarannya. Untuk dapat masuk dalam kategori ini suatu foto harus menunjukkan penjelasan visual yang dapat diverifikasi dalam disiplin ilmu tertentu oleh seorang pakar dalam ilmu tersebut. Contohnya Foto karya Harold Edgerton yang menggambarkan foto dirinya memegang balon yang meletus ditembus peluru menunjukkan sifat lintasan proyektil peluru ketika ditembakkan. Dengan foto seperti ini dapat diverifikasi (oleh ahli fisika) bahwa proyektil peluru memiliki kecepatan 15.000 mil/jam dan ketika menumbuk suatu benda keras proyektil peluru dapat pecah menjadi fragmen-fragmen.

c) Foto Interpretasi (*Interpretive photographs*)

Tidak seperti foto ilmiah yang sangat obyektif, foto interpretasi lebih bersifat simbolik, puitik, fiksi, dramatik dan diinterpretasi secara subyektif-personal. Foto interpretasi pada umumnya dibuat (*making photographs*) bersifat hasil kreasi (*expansive moments*) dan bukan diambil (*taking photographs*) seperti halnya foto candid atau menemukan momen seperti foto dokumenter-jurnalistik (*decisive moments*).

d) Foto etik (*ethically evaluative photographs*)

Kategori ini memuat foto-foto yang memuat aspek-aspek sosial kemasya-rakatan yang harus dinilai secara etik. Foto-foto tentang perang dan akibatnya (masalah pengungsi, imigran), penyakit menular yang mematikan (AIDS, SARS, dll.), wabah dan kelaparan, kehidupan kelas bawah (pengemis, anak jalanan, dll.), ketergantungan narkoba, isu-isu etnik-agama-ras seperti karya Carrie Mae Weems, serta kerusakan lingkungan, masuk dalam kategori ini. Iklan politik dan propaganda pemerintah serta iklan komersial (baik produk maupun jasa) juga masuk dalam kategori ini. Foto-foto etik ini umumnya juga membawa misi meningkatkan hubungan kemasyarakatan yang dibangun dari kesadaran dan kepedulian akan perbedaan. Selain menggambarkan kepincangan

sosial, foto-foto etik ini bisa saja menggambarkan sesuatu yang positif, misalnya potret tokoh wanita yang inspirasional (seperti Indira Gandhi, Margaret Thatcher, dll). Kategori ini juga mengakomodasi foto-foto yang menggambarkan kehidupan masyarakat dalam suatu sistem ekonomi-politik tertentu (kapitalis-liberal, sosialis-marxis, dll.).

e) Foto estetik (aesthetically evaluative photographs)

Kategori ini mencakup karya foto yang biasa kita sebut "foto seni", foto-foto yang memerlukan tinjauan dan kontemplasi estetik. Foto-foto ini adalah tentang benda sebagai obyek estetik yang difoto dengan cara estetik. Umumnya foto-foto nude tentang studi bentuk tubuh manusia, foto-foto lansekap (alam, kota, atau gabungan bangunan dengan alam) ala Ansel Adams, foto still life, foto jalanan (street photography) ala Henri Cartier-Bresson, foto mosaik, foto eksperimental kamar gelap (alternative processes), masuk dalam kategori ini. Dibandingkan dengan kategori lainnya, foto estetik lebih mengeksplorasi bentuk (form) dan media (medium) daripada obyeknya (subject matter) sendiri (karya Jock Struges dan karya John Coplans). Obyek foto boleh jadi tidak indah seperti contoh foto Richard Misrach yang menggambarkan sapi-sapi yang mati di pinggir jalan bersalju.

f) Foto teori (theoretical photographs).

Kategori ini mencakup foto tentang fotografi, foto tentang seni dan pembuatan karya seni, politik seni, foto tentang film, model representasi, dan teori-teori tentang fotografi. Foto jenis ini biasanya menjadi semacam reproduksi dari suatu karya seni. Apa yang kita kenal sebagai seni konseptual serta fotografi konseptual masuk dalam kategori ini seperti karya Zeke Berman dan Sarah Charlesworth.

## 2) Jenis-jenis foto

Kategori-kategori tersebut diatas dapat di breakdown lagi kedalam jenis-jenis foto, bertujuan untuk memperkenalkan beberapa jenis foto sebagai referensi lebih jauh lagi dalam memperdalam pengetahuan dunia fotografi. Jenis-jenis foto disini hanya sebagai pengelompokan secara garis besar, yang membantu mempermudah kita dalam

memahami sebuah karya fotografi, dan ini bukan sebagai penggolongan yang paten untuk menghasilkan karya foto.

a) Foto Manusia

Foto manusia adalah semua foto yang obyek utamanya manusia, baik anak-anak sampai orang tua, muda maupun tua. Unsur utama dalam foto ini adalah manusia, yang dapat menawarkan nilai dan daya tarik untuk divisualisasikan. Foto ini dibagi lagi menjadi beberapa kategori yaitu :

(1) Portrait

Portrait adalah foto yang menampilkan ekspresi dan karakter manusia dalam kesehariannya. Karakter manusia yang berbeda-beda akan menawarkan image tersendiri dalam membuat foto portrait. Tantangan dalam membuat foto portrait adalah dapat menangkap ekspresi obyek (mimic, tatapan, kerut wajah) yang mampu memberikan kesan emosional dan menciptakan karakter seseorang.

(2) Human Interest

Human Interest dalam karya fotografi adalah menggambarkan kehidupan manusia atau interaksi manusia dalam kehidupan sehari-hari serta ekspresi emosional yang memperlihatkan manusia dengan masalah kehidupannya, yang mana kesemuanya itu membawa rasa ketertarikan dan rasa simpati bagi para orang yang menikmati foto tersebut.

(3) Stage Photography

Stage Photography adalah semua foto yang menampilkan aktivitas/gaya hidup manusia yang merupakan bagian dari budaya dan dunia entertainment untuk dieksploitasi dan menjadi bahan yang menarik untuk divisualisasikan.

(4) Sport

Foto olahraga adalah jenis foto yang menangkap aksi menarik dan spektakuler dalam event dan pertandingan olahraga. Jenis foto ini membutuhkan kecermatan dan kecepatan seorang fotografer dalam menangkap momen terbaik.

(5) Fotografi Glamour (Glamour Photography)

Orang awam kadang-kadang menyamakannya dengan pornografi, mungkin karena menampilkan ke seksian dan erotis tetapi sebenarnya bukanlah suatu hal yang porno. Alihalih berfokus pada ketelanjangan atau pose seram, fotografi glamour berusaha untuk menangkap objek dalam pose yang menekankan kurva dan bayangan. Seperti namanya, tujuan fotografi glamor adalah untuk menggambarkan model dalam cahaya glamor.

#### (6) Fotografi Pernikahan (Wedding Photography)

Fotografi pernikahan adalah campuran dari berbagai jenis fotografi. Meskipun album pernikahan adalah sebuah foto dokumenter dari hari pernikahan, foto pernikahan dapat diolah dan diedit untuk menghasilkan berbagai efek. Sebagai contoh, seorang fotografer bisa mengolah beberapa gambar dengan toning sepia untuk memberi mereka lihat, lebih klasik abadi. Sebagai tambahan, seorang fotografer pernikahan harus memiliki keahlian dalam fotografi potret, mereka juga harus menggunakan teknik foto yang glamor untuk mengabadikan momen terbaik.

#### b) Foto Nature

Dalam jenis foto nature obyek utamanya adalah benda dan makhluk hidup alami (natural) seperti hewan, tumbuhan, gunung, hutan dan lain-lain.

##### (1) Foto Flora

Jenis foto dengan obyek utama tanaman dan tumbuhan dikenal dengan jenis foto flora. Berbagai jenis tumbuhan dengan segala keanekaragamannya menawarkan nilai keindahan daya tarik untuk direkam dengan kamera.

##### (2) Foto Fauna

Foto fauna adalah jenis foto dengan berbagai jenis binatang sebagai obyek utama. Foto ini menampilkan daya tarik dunia binatang dalam aktifitas dan interaksinya.

##### (3) Foto Lanskap

Foto lanskap adalah jenis foto yang begitu populer seperti halnya foto manusia. Foto lanskap merupakan foto bentangan alam yang terdiri dari unsur langit, daratan dan air, sedangkan manusia, hewan, dan tumbuhan hanya sebagai unsur pendukung dalam foto ini. Ekspresi alam serta cuaca menjadi moment utama dalam menilai keberhasilan membuat foto lanskap.

c) Foto Arsitektur

Kemanapun anda pergi akan menjumpai bangunan-bangunan dalam berbagai ukuran, bentuk, warna dan desain. Dalam jenis foto ini menampilkan keindahan suatu bangunan baik dari segi sejarah, budaya, desain dan konstruksinya. Memotret suatu bangunan dari berbagai sisi dan menemukan nilai keindahannya menjadi sangat penting dalam membuat foto ini. Foto arsitektur ini tak lepas dari hebohnya dunia arsitektur dan teknik sipil sehingga jenis foto ini menjadi cukup penting peranannya.

d) Foto Still Life

Foto still life adalah menciptakan sebuah gambar dari benda atau obyek mati. Membuat gambar dari benda mati menjadi hal yang menarik dan tampak “hidup”, komunikatif, ekspresif dan mengandung pesan yang akan disampaikan merupakan bagian yang paling penting dalam penciptaan karya foto ini. Foto still life bukan sekadar menyalin atau memindahkan objek ke dalam film dengan cara seadanya, karena bila seperti itu yang dilakukan, namanya adalah mendokumentasikan. Jenis foto ini merupakan jenis foto yang menantang dalam menguji kreatifitas, imajinasi, dan kemampuan teknis.

e) Foto Jurnalistik

Foto jurnalistik adalah foto yang digunakan untuk kepentingan pers atau kepentingan informasi. Dalam penyampaian pesannya, harus terdapat caption (tulisan yang menerangkan isi foto) sebagai bagian dari penyajian jenis foto ini. Jenis foto ini sering kita jumpai dalam media massa (Koran, majalah, bulletin, dll).

f) Fotografi Makro (Macro Photography)

Fotografi makro adalah jenis fotografi dengan pengambilan gambar dari jarak dekat. Fotografi ini membutuhkan peralatan yang canggih dan mahal, akan tetapi fotografer amatir dapat berlatih dengan menggunakan mode macro pada kamera digital. Objek fotografi makro dapat berupa serangga, bunga, bulir air atau benda lain yang kalau di close-up kan akan menghasilkan detail yang menarik.

g) Fotografi Mikro (Micro Photography)

Fotografi mikro menggunakan kamera khusus dan mikroskop untuk menangkap gambar objek yang sangat kecil. Kebanyakan aplikasi fotografi mikro paling cocok untuk dunia ilmiah. Misalnya, fotografi yang digunakan dalam disiplin ilmu yang beragam seperti astronomi, biologi dan kedokteran.

h) Fotografi Aerial (Aerial Photography)

Seorang fotografer aerial mempunyai spesialisasi dalam mengambil foto dari udara. Foto dapat digunakan untuk survei atau konstruksi, untuk memotret burung atau cuaca pada film atau untuk tujuan militer. Fotografer aerial biasanya menggunakan pesawat, parasut, balon dan pesawat remote control untuk mengambil foto dari udara.

i) Fotografi Bawah Air (Underwater Photography)

Fotografi bawah air biasanya digunakan oleh penyelam scuba atau perenang snorkel. Namun, biaya scuba diving, ditambah dengan peralatan fotografi sering mahal dan berat di bawah air, membuat ini salah satu jenis kurang umum dalam dunia fotografi. Demikian pula jika seorang fotografer amatir yang sudah memiliki peralatan fotografi bawah air dan peralatan scuba, mengambil gambar bawah air dapat menjadi sesuatu yang sulit, karena kaca mata scuba yang besar dan mendistorsi visi fotografer.

j) Fotografi Seni Rupa (Fine Art Photography)

Fotografi seni rupa, juga dikenal hanya sebagai fotografi seni, mengacu pada cabang fotografi yang didedikasikan untuk

memproduksi foto untuk tujuan murni estetika. Fotografi seni, yang biasanya dipajang di museum dan galeri, umumnya berkaitan dengan penyajian benda-benda yang indah atau benda biasa dengan cara yang indah untuk menyampaikan intensitas dan emosi.

Sumber :

- Anonim. *BAB I Konsep Dasar Fotografi*. Diakses pada tanggal 9 Agustus 2014 dari <http://dis.cic.ac.id/files/modul/6105-mod-cb9c84.pdf>
- [Aviani Rahmawati. \*Sejarah Fotografi\*](http://www.slideshare.net/avianirahma/sejarah-fotografi). Diakses pada tanggal 10 Agustus 2014 dari <http://www.slideshare.net/avianirahma/sejarah-fotografi>
- Anonim. *Pengertian dan Sejarah Singkat Fotografi*. Diakses pada tanggal 9 agustus 2014 dari <http://kelasfotografi.wordpress.com/2013/08/25/pengertian-dan-sejarah-singkat-fotografi/>

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
SMK N 7 YOGYAKARTA  
PAKET KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

---

RPP Nomor	: 1
Nama Sekolah	: SMK Negeri 7 Yogyakarta
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Kelas / Semester	: XI / 1
Materi Pokok	: Animasi Stop Motion
Pertemuan Ke-	: 1 (satu)
Alokasi Waktu	: 4 X 45 menit

**A. KOMPETENSI INTI :**

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami , menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

**B. KOMPETENSI DASAR :**

1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.

1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam

- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai kaimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil
- 3.1 Memahami animasi stop motion
- 4.1 Menyajikan hasil analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi.

### **C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

- 1. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran teknik animasi 2 dimensi
- 2. Bekerjasama untuk mencari pemecahan dalam kegiatan kelompok
- 3. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
- 4. Menjelaskan pengertian animasi stop motion
- 5. Menjelaskan sejarah stop motion
- 6. Menjelaskan jenis-jenis animasi stop motion
- 7. Menerapkan cara kerja animasi stop motion

### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN :**

- 1. Siswa dapat menjelaskan pengertian animasi stop motion
- 2. Siswa dapat menjelaskan sejarah animasi stop motion
- 3. Siswa dapat menjelaskan jenis animasi stop motion
- 4. Siswa dapat menerapkan cara kerja animasi stop motion

### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

- 1. Pengertian animasi stop motion (terlampir)
- 2. Sejarah animasi stop motion (terlampir)
- 3. Jenis animasi stop motion (terlampir)
- 4. Cara kerja animasi stop motion (terlampir)

### **F. METODE / MODEL PEMBELAJARAN**

Pendekatan pembelajaran : pendekatan saintifik

Model pembelajaran : Kooperatif

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab

## G. ALAT/BAHAN PEMBELAJARAN

### 1. Alat

- a. Laptop
- b. LCD proyektor
- c. Laptop
- d. White board
- e. Spidol

### 2. Bahan

- a. Slide presentasi Teknik Animasi 2 Dimensi
- b. Modul Teknik Animasi 2 Dimensi

## H. SUMBER BELAJAR

### 1. Internet :

- a. Aprilia Tidar Naresta. Animasi Dasar. Diakses pada tanggal 4 Agustus 2014 dari <http://animasikuu.wordpress.com/topik/animasi-stop-motion-2/pengertian-stop-motion/>
- b. Hanana Ratna. Pengertian Animasi Stop Motion. Diakses pada tanggal 4 Agustus 2014 dari <http://ratnadmyanti.blogspot.com/2013/04/pengertian-animasi-stop-motion.html>
- c. Ivana A.P. Animasi Dasar. Diakses pada tanggal 8 Agustus 2014 dari <http://sugarpinx.blogspot.com/2013/02/stop-motion.html>
- d. Yulistiyana Dewi. Jenis-animasi-stop-motion. Diakses pada tanggal 8 Agustus 2014 dari <https://www.academia.edu/5452660/Jenis-animasi-stop-motion>

## I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
1	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer,buku)</li><li>2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran</li><li>3. Melakukan presensi siswa</li><li>4. Melakukan apersepsi</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi</li></ol>	15 menit

		5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran animasi stop motion	2. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran 3. Memperhatikan guru dalam menerangkan	
	Inti	<p><b>Mengamati</b> Mengamati contoh animasi stop motion</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru mendiskusikan pengertian animasi stop motion</li> <li>➤ Mendiskusikan sejarah animasi stop motion</li> <li>➤ Mendiskusikan jenis animasi stop motion</li> <li>➤ Mendiskusikan cara kerja animasi stop motion</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mengeksplor tugas animasi stop motion yang sebelumnya</li> <li>➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari pengertian, sejarah, jenis-jenis, dan cara kerja animasi stop motion</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil dari penugasan</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul>	<p>Murid memperhatikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan pengertian animasi stop motion dengan guru</li> <li>➤ Mendiskusikan sejarah animasi stop motion</li> <li>➤ Mendiskusikan jenis animasi stop motion</li> <li>➤ Mendiskusikan cara kerja animasi stop motion</li> </ul> <p>Mampu mengerjakan penugasan yang diberikan oleh guru</p> <p>Mempresentasikan tentang pengertian, sejarah, jenis-jenis, dan cara kerja animasi stop motion</p> <p>Siswa mempresentasikan hasil penugasan di depan kelas</p>	150 menit

	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</li> <li>Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>Berdoa dan Salam penutup.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengulang kesimpulan bersama guru</li> <li>Memperhatikan</li> <li>Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</li> </ol>	15 menit
--	---------	---	--	----------

## J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- Teknik Penilaian : sikap, hasil proyek, tugas
- Prosedur penilaian :  
Penilaian Sikap

NO		TGL	12				
URUT	INDUK	NAMA SISWA	KEDISIPLIN ANA	TANGGUNG JAWAB	KEAKTIFAN	JUM	NA <sub>s</sub> ((JUM/3)*25)
1							
2							
3							
4							
5							

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap :

- 1.00 – 1.99 : Belum Terlihat (BT)                      2.00 – 2.99 : Mulai Terlihat (MT)  
3.00 - 3.99 : Mulai Berkembang (MB)                4.00                : Membudaya (M)

Penilaian Proyek Praktik

Komponen yang dinilai	Skor Maksimum	Skor yang dicapai
A. Proses		
1. Penggunaan alat	5	
2. Keselamatan kerja	5	
3. Perawatan alat	5	
B. Produk	35	

1. Keindahan dan kerapian hasil produk 2. Kekreatifan ide produk	40	
C. Waktu 1. Sesuai alokasi 2. Lebih cepat	4 6	
Skor Total	100	

Penilaian Tugas

No	Komponen yang dinilai	Skor Maksimum	Skor yang dicapai
1.	Kerapian	10	
2.	Kekreatifan ide (keaslian ide)	45	
3.	Makna / jalan cerita	45	
	Skor Total	100	

**3. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR**

**Proyek Praktik :**

Buatlah sebuah animasi stop motion dengan mengeksplor tugas animasi stop motion sebelumnya !

**Tugas :**

Buatlah sebuah animasi stop motion yang memiliki makna / alur cerita secara berkelompok ! (untuk durasi animasi bebas, kelompok terdiri dari 5 orang, dikumpulkan minggu depan)

**Daftar Rekapitulasi Nilai**

No	Nama Siswa	Nilai			Nilai Total $((S*10)+(HP*50)+(TK*40))/100$
		Sikap (S)	Hasil Praktik (HP)	Tugas Kelompok (TK)	
1.					

Yogyakarta, 5 Agustus 2014

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd.  
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa,



Ratnawati  
NIM. 11520241029

<b>SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA</b>		
<b>MODUL PENGOLAHAN CITRA DIGITAL</b>		
Semester 1	Teknik Animasi 2 Dimensi	4 x 45 menit
Pertemuan 1		Tgl : 8 Agustus 2014

## 1. Tujuan

- a. Siswa diharapkan mampu menjelaskan pengertian animasi stop motion.
- b. Siswa diharapkan mampu menjelaskan sejarah animasi stop motion.
- c. Siswa diharapkan mampu menjelaskan jenis animasi stop motion.
- d. Siswa mampu menerapkan cara kerja animasi stop motion.

## 2. Teori

### a. Pengertian

Stop motion berasal dari dua kata *stop* yang berarti berhenti dan *motion* yang berarti gerakan. Jadi animasi stop motion adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan dari objek tersebut difoto (frame individual), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian frame dimainkan berurutan secara berkesinambungan. Teknik ini menggunakan prinsip frame to frame, seperti animasi dua dimensi. Serangkaian frame menciptakan ilusi gerak yang dijalankan sebagai urutan kontinyu. Pengerjaannya sama dengan animasi pada umumnya yaitu mengatur frame per frame gambar. Yang membedakan adalah cara menghidupkannya / animatannya.

### b. Sejarah

Di dalam dunia film, obyek dalam stop motion menggunakan bahan tanah liat (Clay) yang mudah dibentuk, dan boneka yang menggunakan tali dan tangan (di Indonesia sendiri sering disebut wayang). Adalah **Albert E. Smith J Stuart Blackton**, yang menggunakan teknik animasi Stop Motion dalam pertunjukan **The Humpty Dumpty Circus** pada tahun 1898. **J. Stuart Blackton** adalah orang pertama kali yang mengenalkan teknik ini dalam filmnya berjudul **Fun in a Bakery Shop** yang menggunakan clay. Selanjutnya pada tahun 1906, Stuart Blackton kembali membuat film animasi pendek dengan judul Humourous Phases of Funny Faces, yang dibuat dengan menggunakan media papan tulis dan kapur tulis. Lalu teknik tersebut semakin berkembang hingga pada tahun 1925, Willis OBrien mencoba membuat film tentang dinosaurus yang terbuat dari clay (plastisin/tanah liat) dengan judul The Lost World dan disusul dengan karya klasiknya berjudul King Kong pada tahun 1933. Sejak itulah Stop Motion sering disebut dengan Claymation. Beberapa film terkenal yang menggunakan teknik Stop Motion diantaranya Chicken Run (2000), Wallace and Gromit (1989), Coraline, Nightmare before Christmas dan Corpse Bride karya Tim Burton, dan serial kartun Shaun The Sheep.

### c. Jenis

#### 1) Tanah Liat (Claymation)

Animasi ini dibuat menggunakan boneka tanah liat atau material lain yang digerakkan perlahan, kemudian setiap gerakan tersebut difoto secara beruntun, setelah proses pemotretan selesai, rangkaian foto dijalankan sehingga dihasilkan gerakan animasi yang unik. Secara teknis, animasi tanah liat dimulai pada waktu singkat setelah penemuan zat mirip tanah liat yang disebut plastisin. Plastisin diciptakan pada tahun 1897, dan salah satu film pertama yang menggunakan bahan itu pada tahun 1902 dengan menggunakan tanah liat untuk boneka petir. Dan menjadi langkah pertama untuk animasi tanah liat, tapi enam tahun kemudian barulah muncul sebuah film animasi yang benar benar menggunakan boneka tanah liat. Yakni ketika film "A Sculptor's Welsh Rarebit Nightmare" dirilis pada bulan Februari 1908. Teknik tanah liat setelah itu sangat populer selama hampir 70 tahun. Tidak sampai pertengahan hingga akhir '80 an ' teknik ini mulai berubah menjadi fenomena skala besar seperti sekarang ini.

Salah satu karya terbaik dan berkesan yang pernah terjadi dalam animasi tanah liat adalah karya Art Pokey tentang Gumby. Dia adalah salah satu superstar pertama film yang terbuat dari tanah liat. Dia adalah legenda sejati yang terus bereinkarnasi dan berkembang. Dia telah menjadi sebagian besar sejarah animasi tanah liat.



#### 2) Guntingan (Cutout)

Animasi cutout adalah teknik yang dibentuk dengan menggerakkan potongan lembaran 2-dimensi. Animasi ini dibuat dengan menggunakan karakter datar, alat peraga dan latar belakang dari bahan seperti kertas, kartu, kain yang kaku, benda-benda mati, kain atau bahkan foto. Hal ini sangat mirip dengan papan datar. Sebuah lembaran yang terbuat dari papan dengan satu set dipotong (cut-out) dalam berbagai bentuk. Secara bertahap mereka digeser di sekitar lokasi untuk membuat pertunjukan kecil.

Saat ini, gaya animasi cutout sering diproduksi dengan menggunakan komputer, dengan gambar scan atau grafis vektor dengan bahan yang dipotong. Animasi potongan, tentu saja memiliki keterbatasan. Karena potongan-potongan yang datar, mereka harus bekerja di atau atas dan ke bawah layar dalam bidang datar. Sebagai contoh, karakter dapat dibuat untuk berjalan di atas bukit menghilang di balik itu, kemudian muncul kembali sebagai tokoh

potongan yang lebih kecil mendaki bukit yang lebih jauh. Keterbatasan ini benar-benar dapat menyebabkan solusi visual gaya jadi mencolok. Awal dari film animasi yang dikenal di dunia adalah animasi guntingan dibuat di Argentina oleh Quirino Cristiani (<http://www.youtube.com/watch?v=FAF9y51P1jM>).

<http://www.youtube.com/watch?v=k3AEvuiLma4>

<http://www.youtube.com/watch?v=alvjVc7lffA>

### 3) Gambar (Graphic)

Animasi grafis adalah variasi dari stop motion yang lebih konseptual daripada animasi cel tradisional bidang datar dan animasi kertas gambar (cutout). Tapi secara teknis ia termasuk stop motion yang dibuat dengan foto (secara keseluruhan atau sebagian). Animasi grafis dapat dilakukan dengan kamera hanya panning ke atas dan ke bawah dan / atau difoto secara individu, satu per satu. Sebuah variasi sederhana animasi grafis disebut juga animasi manipulasi langsung yang melibatkan perubahan frame-by-frame (atau penambahan) gambar grafis tunggal. Proses stop motion sampai hanya menghidupkan serangkaian gambar yang kebanyakan orang mengasosiasikan dengan istilah animasi generik.

<http://www.youtube.com/watch?v=QNDVzA3aS2s>

### 4) Aktor Hidup (Pixilation)

Pixilation adalah teknik stop motion di mana yang digunakan adalah aktor hidup sebagai subjek frame-by-frame. Aktor tersebut berpose berulang kali untuk satu atau lebih frame yang diambil (foto) dan bergerak sedikit demi sedikit ke frame berikutnya. Aktor ini menjadi semacam wayang hidup gerak berhenti dan bergerak. Teknik ini sering digunakan sebagai cara untuk menggabungkan aktor hidup dengan orang-orang dalam sebuah film animasi, seperti dalam *The Adventures Secret Of Tom Thumb* oleh Brothers BOLEX, yang menggunakan teknik ini untuk membuat efek yang menarik atau menakutkan. Karya pertama yang diketahui menggunakan teknik pixilation adalah Emile Courtet's 1911 pada film *Jobard ne peut pas voir les femmes travailler* (Jobard cannot see the women working).

### 5) Wayang (Puppet)

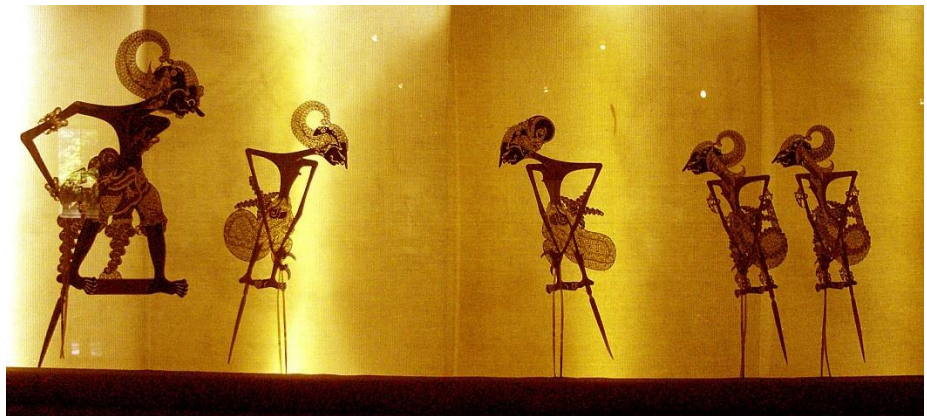
Animasi boneka biasanya melibatkan tokoh boneka seperti wayang berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan yang dibentuk. Boneka wayang umumnya memiliki tulang rangka untuk menjaga mereka tetap dan mantap serta menghambat mereka agar selalu bergerak pada sendi tertentu. Wayang digunakan dan dipotret setiap kali posisi mereka berubah sedikit demi sedikit untuk membuat gerakan. Dalam animasi ini kita memberikan kehidupan kepada benda mati dan membuat mereka terlihat seperti hidup. Contoh: *The Tale of the Fox*, film-film Jiří Trnka, *The Nightmare Before Christmas*, *Chicken Robot*.



<http://www.youtube.com/watch?v=9v0uthr0c00>

#### 6) Bayangan (Silhouette)

Animasi guntingan yang dijadikan serangkaian bayangan (hitam) gambar gelap, dan disebut sebagai animasi siluet. Teknik ini dipelopori oleh animator Lotte German Reiniger. Fitur film animasi ini yang panjang adalah *The Adventures of Prince Achmed* (1926). Sekarang, animasi siluet kadang digunakan sebagai karya seni, kecuali untuk adegan dramatis atau komedi singkat dalam sedikit film animasi cutout, seperti dalam sebuah episode *South Park*. Namun, ada beberapa film lengkap yang menggunakan teknik ini yang telah dibuat oleh animator di bawah Dewan Film Nasional Canadian banner.



<http://www.youtube.com/watch?v=25SP4ftxklg>

#### d. Cara Kerja

Animasi stop motion terdiri frame yang berbentuk gambar statis. Kumpulan frame ini yang akan disusun dalam satu detik sehingga membuat pergerakan yang berkesinambungan. Animasi stop motion yang menggunakan clay atau biasa dikenal sebagai claymation juga menggunakan prinsip yang sama. Animasi dibuat dengan menggerakkan objek atau model dari boneka ataupun bahan elastis yang terbuat dari clay/tanah liat atau tanah liat sintetis. Obyek digerakkan sedikit demi sedikit dan kemudian diambil gambarnya satu per satu. Setelah diedit dan disusun, apabila rol film dijalankan, akan memberikan efek seolah-olah boneka atau model tersebut bergerak. Contoh animasi yang menggunakan teknik ini adalah *Nightmare*

Before Christmas, serta tayangan MTV: Celebrity Death Match. (Agevisual Indonesia, 2008)

Sumber :

Aprilia Tidar Naresta. *Animasi Dasar*. Diakses pada tanggal 4 Agustus 2014 dari <http://animasikuu.wordpress.com/topik/animasi-stop-motion-2/pengertian-stop-motion/>

Hanana Ratna. *Pengertian Animasi Stop Motion*. Diakses pada tanggal 4 Agustus 2014 dari <http://ratnadmyanti.blogspot.com/2013/04/pengertian-animasi-stop-motion.html>

Ivana A.P. *Animasi Dasar*. Diakses pada tanggal 8 Agustus 2014 dari <http://sugarpinx.blogspot.com/2013/02/stop-motion.html>

Yulistiyana Dewi. *Jenis-animasi-stop-motion*. Diakses pada tanggal 8 Agustus 2014 dari <https://www.academia.edu/5452660/Jenis-animasi-stop-motion>

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
SMK N 7 YOGYAKARTA  
PAKET KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

---

RPP Nomor	: 2
Nama Sekolah	: SMK Negeri 7 Yogyakarta
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Kelas / Semester	: XI / 1
Materi Pokok	: Animasi Tradisional
Pertemuan Ke-	: 2 (dua)
Alokasi Waktu	: 8 X 45 menit

**A. KOMPETENSI INTI :**

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami , menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

**B. KOMPETENSI DASAR :**

1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.

1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam

- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai kaimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil
- 3.1 Memahami animasi tradisional
- 4.1 Menyajikan hasil analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi

### **C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

- 1. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran teknik animasi 2 dimensi
- 2. Bekerjasama untuk mencari pemecahan dalam kegiatan kelompok
- 3. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
- 4. Menjelaskan pengertian animasi tradisional
- 5. Menjelaskan jenis animasi tradisional
- 6. Menerapkan cara kerja animasi tradisional

### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN :**

- 1. Siswa dapat menjelaskan pengertian animasi tradisional
- 2. Siswa dapat menjelaskan jenis animasi tradisional
- 3. Siswa dapat menerapkan cara kerja animasi tradisional

### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

- 1. Pengertian animasi tradisional (terlampir)
- 2. Jenis animasi tradisional (terlampir)
- 3. Cara kerja animasi tradisional (terlampir)

### **F. METODE / MODEL PEMBELAJARAN**

Pendekatan pembelajaran : pendekatan saintifik

Model pembelajaran : Kooperatif

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab

### **G. ALAT/BAHAN PEMBELAJARAN**

- 1. Alat

- a. Laptop
  - b. LCD proyektor
  - c. Laptop
  - d. White board
  - e. Spidol
2. **Bahan**
- a. Slide presentasi Teknik Animasi 2 Dimensi
  - b. Modul Teknik Animasi 2 Dimensi
  - c. Video animasi tradisional

**H. SUMBER BELAJAR**

1. Internet :
- a. Anonim. Animasi Tradisional. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2014 dari [http://animasianimasi556.blogspot.com/2013/02/animasi-tradisional\\_16.html](http://animasianimasi556.blogspot.com/2013/02/animasi-tradisional_16.html)
  - b. Anonim. Animasi Tradisional. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2014 dari <http://verbonostro.wordpress.com/2013/02/20/animasi-tradisional/>
  - c. Anonim. Apa Jenis-jenis Animasi Tradisional. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2014 dari <http://animationforus.weebly.com/jenis-jenis-animasi-tradisional.html>
  - d. Anonim. Dasar Animasi B. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2014 dari <http://dasaranimasib.blogspot.com/>
  - e. Aprillia Tidar N. Animasi Tradisional. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2014 dari <http://animasikuu.wordpress.com/topik/animasi-tradisional-2/>
  - f. Dwi Utoro. Basic-Animation #3. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2014 dari <http://basic-animation.blogspot.com/>

**I. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
2	Pendahuluan	1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku) 2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran 3. Melakukan presensi siswa	1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi	15 menit

		<p>4. Melakukan apersepsi</p> <p>5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran animasi tradisional</p>	<p>2. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran</p> <p>3. Memperhatikan guru dalam menerangkan</p>	
	Inti	<p><b>Mengamati</b> Mengamati contoh video animasi tradisional</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan pengertian animasi tradisional</li> <li>➤ Mendiskusikan jenis animasi tradisional</li> <li>➤ Mendiskusikan cara kerja animasi tradisional</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk membuat animasi tradisional</li> <li>➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari pengertian, jenis-jenis, dan cara kerja animasi tradisional</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil dari penugasan</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul>	<p>Murid memperhatikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan pengertian animasi tradisional</li> <li>➤ Mendiskusikan jenis animasi tradisional</li> <li>➤ Mendiskusikan cara kerja animasi tradisional</li> </ul> <p>➤ Mampu mengerjakan penugasan yang diberikan oleh guru</p> <p>Mempresentasikan tentang pengertian, jenis-jenis, dan cara kerja animasi tradisional</p> <p>Siswa mempresentasikan hasil penugasan</p>	150 menit
		<p>1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama</p>	<p>1. Mengulang kesimpulan bersama guru</p> <p>2. Memperhatikan</p>	15 menit

	Penutup	dari materi yang dipelajari 2. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya 3. Berdoa dan Salam penutup.	3. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.	
--	---------	--	---	--

## J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian : sikap, hasil proyek
2. Prosedur penilaian :  
Penilaian Sikap

NO		TGL	12				
URUT	INDUK	NAMA SISWA	KEDISIPLIN ANA	TANGGUNG JAWAB	KEAKTIFAN	JUM	NA <sub>s</sub> ((JUM/3)*25)
1							
2							
3							
4							
5							

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap :

- 1.00 – 1.99 : Belum Terlihat (BT)                      2.00 – 2.99 : Mulai Terlihat (MT)  
3.00 - 3.99 : Mulai Berkembang (MB)                4.00                : Membudaya (M)

Penilaian Proyek Praktik

No	Komponen yang dinilai	Skor Maksimum	Skor yang dicapai
1.	Kerapian	10	
2.	Kesesuaian dengan ketentuan	90	
	Skor Total	100	

## K. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

### Proyek Praktik :

Buatlah sebuah karakter orang menggunakan 4 buah mika, dengan ketentuan 1 mika menjadi masternya, minimal 2 aksesoris di masing-masing mika!

**Daftar Rekapitulasi Nilai**

No	Nama Siswa	Nilai		Nilai Total (S*30)+(HP*70)
		Sikap (S)	Hasil Praktik (HP)	
1.				

Yogyakarta, 5 Agustus 2014

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd.  
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa,



Ratnawati  
NIM. 11520241029

<b>SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA</b>		
<b>MODUL ANIMASI TRADISIONAL</b>		
Semester 1	Teknik Animasi 2 Dimensi	4 x 45 menit
Pertemuan 1		Tgl : 20 Agustus 2014

## 1. Tujuan

- a. Siswa mampu menjelaskan pengertian animasi tradisional.
- b. Siswa mampu menjelaskan jenis-jenis animasi tradisional.
- c. Siswa mampu menjelaskan cara kerja animasi tradisional.

## 2. Teori

### a. Pengertian Animasi Tradisional

Animasi tradisional adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Animasi tradisional merupakan animasi yang di hasilkan atau dibuat melalui tangan. Animasi ini digunakan untuk film-film pada abad ke 20. Bingkai individu film ini adalah gambar-gambar lukisan, yang mula-mula dilukis di atas kertas. Animasi tradisional juga sering disebut cel animation karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel.

Contoh film animasi tradisional antara lain: Pinocchio, Animal Farm, Akira. Sedangkan film animasi tradisional yang dihasilkan dengan bantuan teknologi komputer antara lain: The Lion King, Beuty and The Beast, Snow White & Seven Dwarf, Cinderella, Aladdin, Bambi, The Flinstone, Tom & Jerry.

Disebut dengan animasi tradisional karena animasi ini memiliki teknik yang digunakan saat pertama kali film animasi itu bermunculan. Untuk menciptakan ilusi gerakan, setiap gambar harus sedikit berbeda dari yang sebelumnya. Caranya dengan menjiplak gambar yang dibuat animator di kertas transparan yang disebut cels. Kemudian gambarnya diisi dengan cat dalam warna yang berbeda dan juga warna shading yang beda. Nanti gambar karakter yang sudah di gambar di cel, di foto satu per satu dalam film yang latar belakangnya sudah di cat.

## b. Jenis Animasi Tradisional

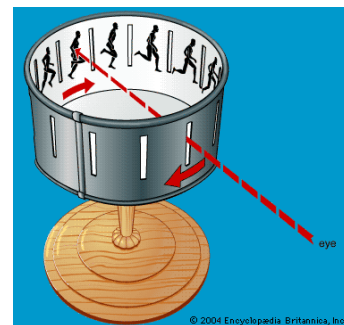
Jenis-jenis animasi tradisional ada beberapa yaitu :

### 1) Zoetrope

Zoetrope adalah perangkat yang menciptakan citra gambar bergerak. Zoetrope dasar diciptakan di China sekitar 180 Masehi oleh penemu Ting Huan. Para zoetrope modern diproduksi pada tahun 1834 oleh William George Horner. Perangkat dasarnya adalah sebuah silinder dengan celah vertikal di sekitar sisi. Sekitar tepi bagian dalam dari silinder ada serangkaian gambar di sisi berlawanan dengan celah. Sebagai silinder diputar, pengguna kemudian terlihat melalui celah untuk melihat ilusi gerak. Zoetrope ini masih digunakan dalam program animasi untuk menggambarkan konsep awal animasi. Untuk contoh videonya bisa di lihat pada [https://www.youtube.com/watch?v=5\\_8fX-N3Ji4](https://www.youtube.com/watch?v=5_8fX-N3Ji4).



Gambar 1. Zoetrope

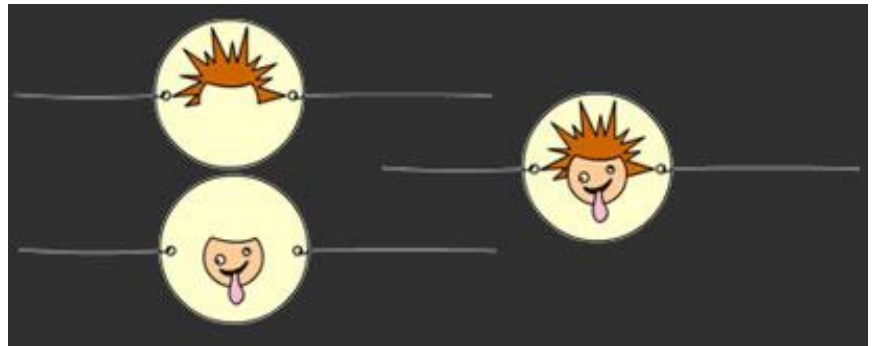


Gambar 2. Cara Kerja Zoetrope

### 2) Thaumatrope

Thaumatrope Sebuah mainan sederhana yang digunakan di era Victoria. Thaumatrope adalah disk lingkaran kecil atau kartu dengan dua gambar yang berbeda di setiap sisi yang melekat pada seutas tali atau sepasang string berjalan melalui pusat. Ketika string adalah memutar-mutar cepat antara jari, dua gambar muncul untuk bergabung menjadi satu gambar. Atau dapat diartikan sebagai sebuah alat berbentuk kepingan yang dikaitkan dengan tali pegas diantara kedua sisinya. Kepingan itu memiliki dua gambar pada sisinya. Paul Roget (1828), adalah penemu Thaumatrope itu sendiri. Untuk contoh

videonya bisa diakses pada halaman web <https://www.youtube.com/watch?v=yD0ovANHdqQ>.



Gambar 3. Thaumatrope



Gambar 4. Cara kerja Thaumatrope

### 3) Phenakistoscope (1831)

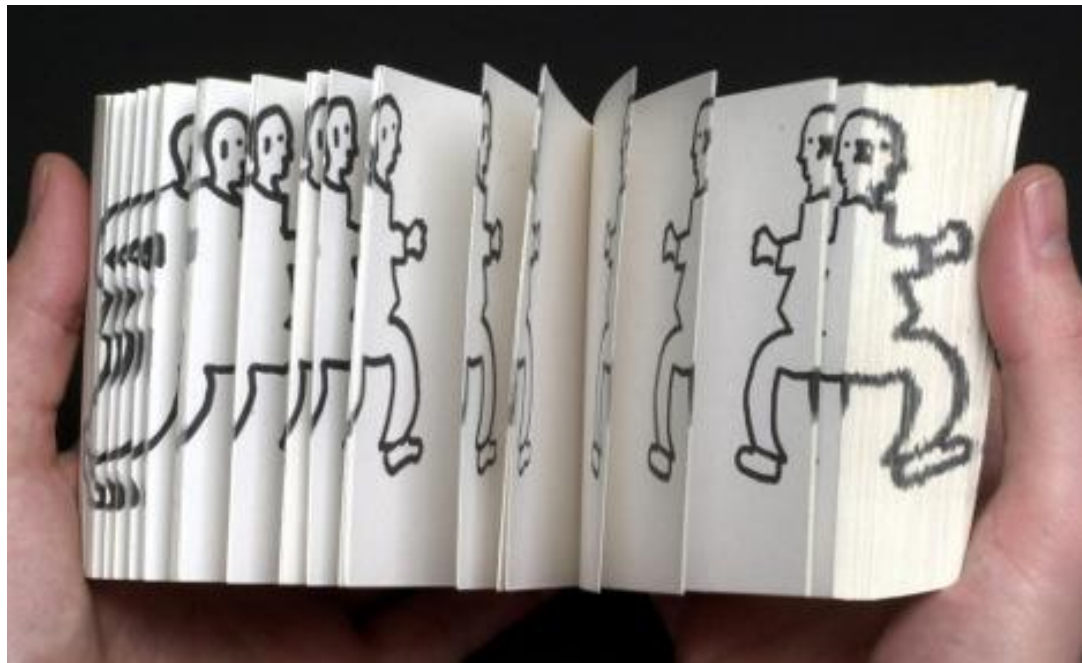
Sebuah disk phenakistoscope oleh Eadweard Muybridge (1893). Phenakistoscope adalah perangkat animasi awal, pendahulu dari zoetrope tersebut. Ini diciptakan pada tahun 1831 bersamaan dengan Belgia dan Joseph Plateau Simon von Stampfer Austria. Berikut contoh videonya <https://www.youtube.com/watch?v=mJQAck27I6s>.



Gambar 5. Phenakistoscope

#### 4) Flip Book

*Flipbook* adalah animasi kasar dengan menggambar pada serangkaian lembar kertas yang tampak bergerak saat halaman dibalik. Atau FlipBook buku adalah sebuah buku dengan serangkaian gambar-gambar yang bervariasi secara bertahap dari satu halaman ke halaman berikutnya, sehingga ketika halaman yang berubah cepat, gambar-gambar muncul untuk menghidupkan dengan mensimulasikan gerakan atau beberapa perubahan lainnya. Flip book sering digambarkan buku untuk anak-anak, tetapi juga dapat diarahkan untuk orang dewasa dan menggunakan serangkaian foto-foto bukan gambar. FlipBook tidak selalu buku yang terpisah, tetapi dapat muncul sebagai fitur tambahan dalam buku-buku biasa atau majalah, sering di sudut-sudut halaman. Software paket dan situs juga tersedia yang mengkonversi file video digital ke dalam custom-made FlipBook. Berikut contoh videonya dapat dilihat di halaman web <https://www.youtube.com/watch?v=FH97UerMW6I>.



Gambar 6. Flip Book

#### 5) Praxinoscope (1877)

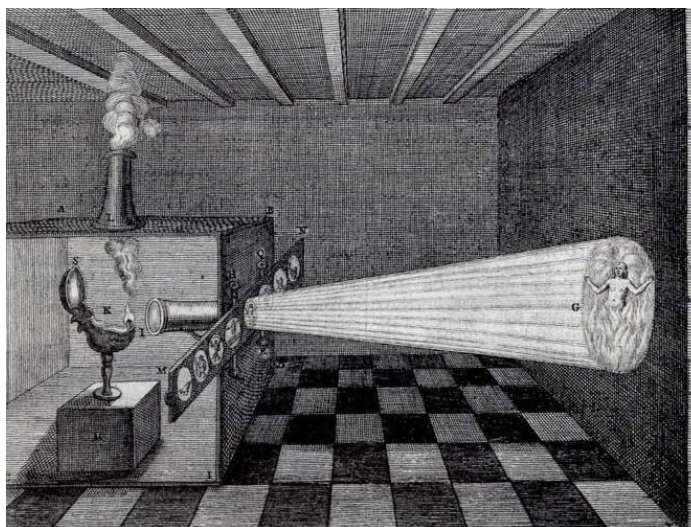
Praxinoscope, ditemukan oleh ilmuwan Perancis Charles – Émile Reynaud, merupakan versi lebih canggih dari zoetrope tersebut. Ini digunakan mekanisme dasar yang sama strip gambar ditempatkan pada bagian dalam silinder berputar, tapi bukannya melihat melalui celah, itu dilihat dalam serangkaian kecil, cermin stasioner di sekitar bagian dalam silinder, sehingga animasi akan tinggal di tempat, dan memberikan gambar lebih jelas dan kualitas yang lebih baik. Reynaud juga mengembangkan versi yang lebih besar dari praxinoscope yang dapat diproyeksikan ke sebuah layar, yang disebut Optique Théâtre. Berikut contoh videonya <https://www.youtube.com/watch?v=AznclmOj9U>.



Gambar 7. Praxinoscope

6) Lentera ajaib

Lentera ajaib adalah pendahulu dari proyektor modern. Ini terdiri dari lukisan minyak tembus dan lampu sederhana. Bila disatukan dalam sebuah ruangan gelap, gambar akan muncul lebih besar pada permukaan yang datar. Athanasius Kircher berbicara tentang hal ini berasal dari Cina pada abad ke-16. Beberapa slide untuk lentera berisi bagian-bagian yang bisa digerakkan secara mekanis untuk menyajikan gerakan terbatas di layar. Untuk videonya bisa di lihat pada halaman web <https://www.youtube.com/watch?v=jkSYIzCgdlk>.



### c. Cara Kerja Animasi Tradisional

Cel animasi mengacu kembali ke cara Tradisional animasi dalam satu set gambar tangan. Dalam proses animasi, gambar banyak diciptakan yang sedikit berbeda tetapi progresif di alam, untuk menggambarkan tindakan-tindakan tertentu. Telusuri gambar pada lembar yang jelas. Lembar jelas adalah dikenal sebagai cel dan merupakan media untuk menggambar frame. Sekarang menggambar garis besar untuk foto-foto dan pewarnaan. Cel merupakan metode yang efektif yang membantu untuk menghemat banyak waktu dengan menggabungkan karakter dan latar belakang. Ini juga memungkinkan untuk menempatkan gambar-gambar sebelumnya di atas latar belakang lain atau cels setiap saat diperlukan. Di sini, Anda tidak perlu menggambar gambar yang identik lagi karena memiliki kemampuan menyimpan animasi sebelumnya yang dapat dimanfaatkan bila diperlukan.

Mewarnai latar belakang mungkin tugas yang lebih sulit daripada satu gambar, karena mencakup seluruh gambar. Latar Belakang membutuhkan shading dan pencahayaan dan dapat dilihat untuk durasi yang lebih lama. Kemudian gunakan kamera digital Anda untuk memotret gambar-gambar ini. Sekarang, animasi cel dibuat ekstra menarik melalui penggunaan gambar-gambar bersama dengan musik, efek suara dan pencocokan asosiasi waktu untuk setiap efek. Misalnya Untuk menunjukkan ini kartun, 10-12 frame yang dimainkan dalam suksepsi cepat per detik untuk menawarkan ilustrasi gerak dalam sebuah animasi cel.

Untuk membuat animasi tradisional melalui beberapa tahap, yaitu :

1. **Menyiapkan ide/storyboard (script)**, script/ide disiapkan berupa gambar yang berupa sketsa dan tulisan yang diserahkan ke director animasi.
2. **Voice Recording** adalah mempersiapkan segala musik, soundtrack, sound efek, dan suara karakter animasi yang dibuat.

3. **Animatics (story reel)** dibuat setelah soundtrack selesai dibuat, sebelum seluruh animasi selesai dikerjakan. Berisi gambar-gambar kejadian dan storyboard yang sesuai dengan adegan-adegan gambar.
4. **Design and Timing** melibatkan character designers, background stylist, art director, color stylist, dan timing director. v. Layout Layout meliputi: sudut penataan kamera, lighting, dan shading.
5. **Animation yang digambar dengan pensil berwarna** di banyak kertas. Perlu diperhatikan juga detail gerakan, penyesuaian waktu, dan penyesuaian gerakan mimik muka dan mulut.
6. **Background** digambar dengan menggunakan water color, oil paint, dan crayon.
7. **Traditional ink-and-paint and camera**, setelah semua selesai digambar maka akan dilakukan transfer gambar diatas bahan yang disebut cel dan akan difoto dan diputar di kamera.
8. **Digital ink and paint** sekarang digunakan scanner dan komputer untuk melakukan langkah ini.

**Sumber :**

- Anonim. *Animasi Tradisional*. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2014 dari [http://animasianimasi556.blogspot.com/2013/02/animasi-tradisional\\_16.html](http://animasianimasi556.blogspot.com/2013/02/animasi-tradisional_16.html)
- Anonim. *Animasi Tradisional*. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2014 dari <http://verbonostro.wordpress.com/2013/02/20/animasi-tradisional/>
- Aprillia Tidar N. *Animasi Tradisional*. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2014 dari <http://animasikuu.wordpress.com/topik/animasi-tradisional-2/>
- Dwi Utoro. *Basic-Animation #3*. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2014 dari <http://basic-animation.blogspot.com/>
- Anonim. *Apa Jenis-jenis Animasi Tradisional*. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2014 dari <http://animationforus.weebly.com/jenis-jenis-animasi-tradisional.html>
- Anonim. *Dasar Animasi B*. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2014 dari <http://dasaranimasib.blogspot.com/>

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
SMK N 7 YOGYAKARTA  
PAKET KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

---

RPP Nomor	: 3
Nama Sekolah	: SMK Negeri 7 Yogyakarta
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Kelas / Semester	: XI / 1
Materi Pokok	: Animasi Komputer
Pertemuan Ke-	: 3 dan 4
Alokasi Waktu	: 8 X 45 menit

**A. KOMPETENSI INTI :**

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami , menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

**B. KOMPETENSI DASAR :**

1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.

1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam

- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai kaimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil
- 3.1 Memahami animasi komputer
- 4.1 Menyajikan hasil analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer pada produk animasi

### **C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

1. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran teknik animasi 2 dimensi
2. Bekerjasama untuk mencari pemecahan dalam kegiatan kelompok
3. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
4. Menjelaskan pengertian animasi komputer
5. Menjelaskan perkembangan animasi komputer
6. Menjelaskan prinsip kerja animasi komputer
7. Menjelaskan cara pembuatan animasi komputer
8. Menjelaskan konsep dasar penciptaan animasi komputer
9. Menjelaskan bahasa animasi
10. Menerapkan teknik pembuatan animasi komputer

### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN :**

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian animasi komputer
2. Siswa dapat menjelaskan perkembangan animasi komputer
3. Siswa dapat menjelaskan prinsip kerja animasi komputer
4. Siswa dapat menjelaskan cara pembuatan animasi komputer
5. Siswa dapat menjelaskan konsep dasar penciptaan animasi komputer
6. Siswa dapat menjelaskan bahasa animasi
7. Siswa dapat menerapkan teknik pembuatan animasi komputer

### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Pengertian animasi komputer (terlampir)
2. Perkembangan animasi komputer (terlampir)
3. Prinsip kerja animasi komputer (terlampir)

4. Cara pembuatan animasi komputer (terlampir)
5. Konsep dasar penciptaan animasi komputer (terlampir)
6. Bahasa animasi (terlampir)
7. Teknik pembuatan animasi komputer (terlampir)

## F. METODE / MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran : pendekatan saintifik

Model pembelajaran : Kooperatif

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab

## G. ALAT/BAHAN PEMBELAJARAN

### 1. Alat

- a. Laptop
- b. LCD proyektor
- c. White board
- d. Spidol

### 2. Bahan

- a. Adobe Flash Cs3

## H. SUMBER BELAJAR

### 1. Internet :

- a. Aprila Tidar N. Animasi Komputer. Diakses pada tanggal 26 Agustus 2014 dari <http://animasikuu.wordpress.com/topik/animasi-komputer/>
- b. Anonim. Animasi Komputer. Diakses pada tanggal 26 Agustus 2014 dari <http://tentanganimasidasar.blogspot.com/2013/07/animasi-komputer.html>
- c. Oky Dwi N. Pembuatan Animasi Dasar. Universitas Diponegoro
- d. Wahyu Purnomo, Wahyu Andreas. 2013. Animasi 2D. Jakarta

## I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
3	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku)</li> <li>2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab</li> </ol>	15 menit

		<p>memulai kegiatan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Melakukan presensi siswa</li> <li>4. Melakukan apersepsi</li> <li>5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran animasi komputer</li> </ol>	<p>kondisinya.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran</li> <li>3. Memperhatikan guru dalam menerangkan</li> </ol>	
	Inti	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi komputer</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan pengertian animasi komputer</li> <li>➤ Mendiskusikan perkembangan animasi komputer</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mendiskusikan tentang prinsip kerja, cara pembuatan, konsep dasar, bahasa, dan teknik pembuatan dari animasi komputer</li> <li>➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari pengertian, perkembangan, prinsip kerja, cara pembuatan, konsep dasar, bahasa, dan</li> </ul>	<p>Mengamati animasi komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan pengertian animasi komputer</li> <li>➤ Mendiskusikan perkembangan animasi komputer</li> <li>➤ Mampu mengerjakan penugasan yang diberikan oleh guru</li> <li>➤ Mempresentasikan tentang pengertian, perkembangan, prinsip kerja, cara pembuatan, konsep dasar,</li> </ul>	150 menit

		<p>teknik pembuatan animasi komputer</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil dari diskusi</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul>	<p>bahasa, dan teknik pembuatan animasi komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</li> </ul>	
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</li> <li>2. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>3. Berdoa dan Salam penutup.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kesimpulan bersama guru</li> <li>2. Memperhatikan</li> <li>3. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</li> </ol>	15 menit

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
4	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku)</li> <li>2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Melakukan presensi siswa</li> <li>4. Melakukan apersepsi</li> <li>5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran animasi computer</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi</li> <li>2. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran</li> <li>3. Memperhatikan guru dalam menerangkan</li> </ol>	15 menit
	Inti	<b>Mengamati</b>		

		<p>Mengamati software Adobe Flash</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan tools pada software Adobe Flash</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk membuat animasi pemandangan dengan menggunakan adobe flash</li> <li>➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari tool-tool yang ada pada software adobe flash</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil dari pekerjaan praktiknya</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul>	<p>Murid memperhatikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan tools pada software Adobe FLash</li> <li>➤ Mampu mengerjakan penugasan yang diberikan oleh guru</li> <li>➤ Mempresentasikan tentang tool-tool yang ada pada software adobe flash</li> </ul> <p>Siswa mempresentasikan hasil dari pekerjaan praktik</p>	<p>150 menit</p>
<p>Penutup</p>	<p>4. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</p>	<p>4. Mengulang kesimpulan bersama guru</p> <p>5. Memperhatikan</p> <p>6. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</p>		

		5. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya		
		6. Berdoa dan Salam penutup.		

## J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- a. Teknik Penilaian : sikap, diskusi, hasil proyek
- b. Prosedur penilaian :  
Penilaian Sikap

NO		TGL	12				
URUT	INDUK	NAMA SISWA	KEDISIPLIN ANA	TANGGUNG JAWAB	KEAKTIFAN	JUM	NAs ((JUM/3)*25)
1							
2							
3							
4							
5							

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap :

- 1.00 – 1.99 : Belum Terlihat (BT)      2.00 – 2.99 : Mulai Terlihat (MT)  
3.00 - 3.99 : Mulai Berkembang (MB)      4.00 : Membudaya (M)

Penilaian Diskusi

NO		TGL	12			
URUT	INDUK	NAMA SISWA	KEAKTIFAN	HASIL DISKUSI	JUM	Nad (JUM/2)
1						
2						

Penilaian Proyek Praktik

No	Komponen yang dinilai	Skor Maksimum	Skor yang dicapai
1.	Kerapian	10	
2.	Kesesuaian dengan ketentuan	90	
	Skor Total	100	

## K. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

### Pertemuan 3 :

#### Diskusi (Tes Tertulis)

Diskusikan tentang prinsip kerja, cara pembuatan, konsep dasar, bahasa, dan teknik pembuatan dari animasi komputer !

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor
1.	Diskusikan tentang prinsip kerja, cara pembuatan, konsep dasar, bahasa, dan teknik pembuatan dari animasi komputer !	<i>Terlampir di modul</i>	<b>100</b>

### Pertemuan 4 :

#### Proyek Praktik :

Buatlah animasi komputer menggunakan adobe flash dengan bertemakan pemandangan, minimal terdapat 2 objek yang bergerak !

#### Daftar Rekapitulasi Nilai

No	Nama Siswa	Nilai			Nilai Total $((S*10)+(D*40)+(HP*50))/100$
		Sikap (S)	Nilai Diskusi (D)	Nilai Hasil Praktik (HP)	
1.					

Yogyakarta, 5 Agustus 2014

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd.  
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa,



Ratnawati  
NIM. 11520241029

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
SMK N 7 YOGYAKARTA  
PAKET KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

---

RPP Nomor	: 4
Nama Sekolah	: SMK Negeri 7 Yogyakarta
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Kelas / Semester	: XI / 1
Materi Pokok	: Prinsip – prinsip Dasar Animasi
Pertemuan Ke-	: 5, 6, 7 dan 8
Alokasi Waktu	: 16 X 45 menit

**A. KOMPETENSI INTI :**

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami , menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

**B. KOMPETENSI DASAR :**

1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.

1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam

- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai kaimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil
- 3.1 Memahami prinsip-prinsip dasar animasi
- 4.1 Menyajikan hasil analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi

### **C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

- 1. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran teknik animasi 2 dimensi
- 2. Bekerjasama untuk mencari pemecahan dalam kegiatan kelompok
- 3. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
- 4. Menjelaskan pengertian prinsip – prinsip dasar animasi
- 5. Menjelaskan fungsi prinsip – prinsip dasar animasi
- 6. Menjelaskan jenis prinsip – prinsip dasar animasi

### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN :**

- 1. Siswa dapat menjelaskan pengertian prinsip-prinsip dasar animasi
- 2. Siswa dapat menjelaskan fungsi prinsip-prinsip dasar animasi
- 3. Siswa dapat menjelaskan jenis prinsip-prinsip dasar animasi

### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

- 1. Pengertian prinsip-prinsip dasar animasi (terlampir)
- 2. Fungsi prinsip-prinsip dasar animasi (terlampir)
- 3. Jenis prinsip-prinsip animasi (terlampir)

### **F. METODE / MODEL PEMBELAJARAN**

Pendekatan pembelajaran : pendekatan saintifik

Model pembelajaran : Kooperatif

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab

### **G. ALAT/BAHAN PEMBELAJARAN**

- 1. Alat

- a. Laptop
- b. LCD proyektor
- c. Laptop
- d. White board
- e. Spidol

**2 Bahan**

- a. Slide presentasi teknik animasi 2 dimensi
- b. Modul teknik animasi 2 dimensi

**H. SUMBER BELAJAR**

- 1. Buku/e-book :
  - a. Wahyu Purnomo, Wahyu Andreas. 2013. Animasi 2D. Jakarta

**I. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
5	Pendahuluan	1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku) 2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran 3. Melakukan presensi siswa 4. Melakukan apersepsi 5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran animasi komputer	1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi 2. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran 3. Memperhatikan guru dalam menerangkan	15 menit
	Inti	<b>Mengamati</b> Mengamati berbagai animasi sederhana  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan pengertian prinsip-prinsip dasar animasi</li> <li>➤ Mendiskusikan pentingnya prinsip dasar animasi</li> <li>➤ Mendiskusikan konsep dasar prinsip animasi</li> </ul>	Mengamati berbagai animasi sederhana  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan pengertian prinsip-prinsip dasar animasi</li> <li>➤ Mendiskusikan pentingnya prinsip dasar animasi</li> <li>➤ Mendiskusikan konsep dasar prinsip animasi</li> </ul>	150 menit

		<p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mendiskusikan tentang prinsip animasi yang diterapkan pada sebuah film animasi Finding Nemo</li> <li>➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan tentang pengertian prinsip dasar animasi</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusi/penugasan</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mampu mengerjakan penugasan yang diberikan oleh guru</li> <li>➤ Mempresentasikan tentang pengertian prinsip dasar animasi</li> <li>➤ Siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</li> </ul>	
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</li> <li>2. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>3. Berdoa dan Salam penutup.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kesimpulan bersama guru</li> <li>2. Memperhatikan</li> <li>3. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</li> </ol>	15 menit

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
6	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer,buku)</li> <li>2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajan</li> <li>3. Melakukan presensi siswa</li> <li>4. Melakukan apersepsi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi</li> <li>2. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran</li> </ol>	15 menit

		5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran animasi komputer	3. Memperhatikan guru dalam menerangkan	
	Inti	<p><b>Mengamati</b> Mengamati berbagai animasi sederhana</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan fungsi prinsip-prinsip dasar animasi</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mendiskusikan terkait analisa fungsi prinsip-prinsip dasar animasi pada sebuah video, film, atau iklan</li> <li>➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan tentang fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul>	<p>Mengamati berbagai animasi sederhana</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan fungsi prinsip-prinsip dasar animasi</li> <li>➤ Mampu mengerjakan penugasan yang diberikan oleh guru</li> <li>➤ Mempresentasikan tentang fungsi prinsip-prinsip dasar animasi</li> </ul> <p>Siswa mempresentasikan hasil diskusi</p>	150 menit
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</li> <li>2. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>3. Berdoa dan Salam penutup.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kesimpulan bersama guru</li> <li>2. Memperhatikan</li> <li>3. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</li> </ol>	15 menit

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
7	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku)</li> <li>2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Melakukan presensi siswa</li> <li>4. Melakukan apersepsi</li> <li>5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran animasi komputer</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi</li> <li>2. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran</li> <li>3. Memperhatikan guru dalam menerangkan</li> </ol>	15 menit
	Inti	<p><b>Mengamati</b> Mengamati berbagai animasi sederhana</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan jenis prinsip-prinsip dasar animasi</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip squash and stretch</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip anticipation</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip staging</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip straight ahead and pose to pose</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip follow through and overlapping action</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip slow in and slow out</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mendiskusikan terkait penerapan prinsip dasar animasi diatas pada sebuah video</li> <li>➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.</li> </ul>	<p>Mengamati berbagai animasi sederhana</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan jenis prinsip-prinsip dasar animasi</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip squash and stretch</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip anticipation</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip staging</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip straight ahead and pose to pose</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip follow through and overlapping action</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip slow in and slow out</li> <li>➤ Mampu mengerjakan penugasan yang diberikan oleh guru</li> </ul>	150 menit

		<p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan tentang 7 jenis prinsip – prinsip dasar animasi diatas</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mempresentasikan tentang 7 jenis prinsip – prinsip dasar animasi diatas</li> </ul> <p>Siswa mempresentasikan hasil diskusi</p>	
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</li> <li>2. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>3. Berdoa dan Salam penutup.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kesimpulan bersama guru</li> <li>2. Memperhatikan</li> <li>3. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</li> </ol>	15 menit

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
8	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku)</li> <li>2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Melakukan presensi siswa</li> <li>4. Melakukan apersepsi</li> <li>5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran animasi komputer</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi</li> <li>2. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran</li> <li>3. Memperhatikan guru dalam menerangkan</li> </ol>	15 menit
	Inti	<p><b>Mengamati</b> Mengamati berbagai animasi sederhana</p> <p><b>Menanya</b></p>	Mengamati berbagai animasi sederhana	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan fungsi prinsip-prinsip dasar animasi</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip archs</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip secondary action</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip timing</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mendiskusikan terkait prinsip appeal, exaggeration, dan solid drawing</li> <li>➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan tentang jenis prinsip – prinsip dasar animasi</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi</li> <li>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mendiskusikan fungsi prinsip-prinsip dasar animasi</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip archs</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip secondary action</li> <li>➤ Mendiskusikan prinsip timing</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mampu mengerjakan penugasan yang diberikan oleh guru</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mempresentasikan tentang jenis prinsip-prinsip dasar animasi</li> </ul> <p>Siswa mempresentasikan hasil diskusi</p>	150 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kesimpulan bersama guru</li> <li>2. Memperhatikan</li> <li>3. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</li> </ol>	

		dari materi yang dipelajari. 2. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya 3. Berdoa dan Salam penutup.		
--	--	---	--	--

## J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian : sikap, diskusi
2. Prosedur penilaian :  
Penilaian Sikap

NO		TGL	12				
URUT	INDUK	NAMA SISWA	KEDISIPLIN ANA	TANGGUN G JAWAB	KEA KTIF AN	JUM	NAs ((JUM/3)*25)
1							
2							
3							
4							
5							

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap :

- 1.00 – 1.99 : Belum Terlihat (BT)      2.00 – 2.99 : Mulai Terlihat (MT)  
 3.00 - 3.99 : Mulai Berkembang (MB)      4.00 : Membudaya (M)

Penilaian Diskusi

NO		TGL	12			
URUT	INDUK	NAMA SISWA	KEAKTIFAN	HASIL DISKUSI	JUM	Nad (JUM/2)
1						
2						

## K. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

**Pertemuan 5 :**

**Diskusi (Tes Tertulis)**

Diskusikan secara berkelompok tentang prinsip animasi yang diterapkan pada sebuah film animasi Finding Nemo !

**Pertemuan 6 :**

**Diskusi (Tes Tertulis)**

Diskusikan secara berkelompok tentang analisa fungsi prinsip-prinsip dasar animasi pada sebuah video, film, atau iklan !

**Pertemuan 7 :**

**Diskusi (Tes Tertulis)**

Diskusikan secara berkelompok terkait penerapan prinsip dasar animasi diatas (squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping action, slow in and slow out) pada sebuah video !

**Pertemuan 8 :**

**Diskusi (Tes Tertulis)**

Diskusikan secara berkelompok tentang prinsip appeal, exaggeration, dan solid drawing !

*(Kunci jawaban terlampir)*

**Daftar Rekapitulasi Nilai**

No	Nama Siswa	Nilai					Nilai Total ((S*10)+(D1*20)+(D2*20)+(D3*20)+(D4*30))/100
		Sikap (S)	Nilai Diskusi 1 (D1)	Nilai Diskusi 2 (D2)	Nilai Diskusi 3 (D3)	Nilai Diskusi 4 (D4)	
1.							

Yogyakarta, 5 Agustus 2014

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd.  
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa,



Ratnawati  
NIM. 11520241029

<b>SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA</b>		
<b>MODUL PRINSIP-PRINSIP DASAR ANIMASI</b>		
Semester 1	Teknik Animasi 2 Dimensi	16 x 45 menit
Pertemuan 5, 6, 7, 8		Tgl 9 September 2014

## 1. Tujuan

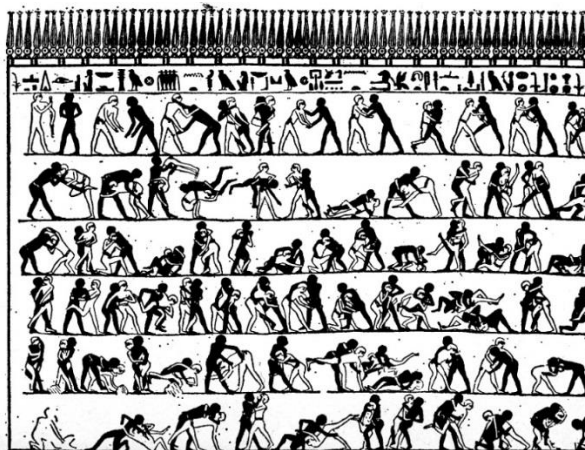
- a. Siswa mampu menjelaskan pengertian prinsip-prinsip dasar animasi
- b. Siswa mampu menjelaskan fungsi prinsip-prinsip dasar animasi
- c. Siswa mampu menjelaskan jenis prinsip-prinsip dasar animasi

## 2. Teori

### a. Pengertian Prinsip-prinsip Dasar Animasi

#### 1) Pengertian

Animasi sudah dimulai sejak jaman batu yaitu lebih dari 15000 tahun yang lalu. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya lukisan dan cerita bergambar pada dinding gua jaman *paleolitikum*. Berabad-abad kemudian perkembangan cerita bergambar sampai pada bangsa Mesir kuno yaitu pada tahun 2000 SM yang sering sekali menggambar subjek yang diceritakan dalam bentuk pergerakan. Salah satu gambar yang ditemukan adalah beberapa gambar posisi gulat pada jaman Mesir, sebagai dekorasi dinding piramida. Kebiasaan menggambar ini juga diikuti oleh bangsa Yunani dan Romawi. Perkembangan cerita bergambar pada jaman kuno inilah yang merupakan cikal bakal teknik animasi jaman sekarang. Pada tahun 1914, Winsor McCay Membuat animasi bernama Gertie the Dinosaur. Pada tahun berikutnya Otto Mesmer membuat animasi bisu dengan plot cerita terkenal yaitu Felix the Cat.



Gambar 1. Gambar Lukisan Gulat



Gambar 2. Felix The Cat

Pada tahun 1923 Walt Disney dan Roy Disney membuat animasi fantasi disertai iringan musik dengan tokoh kartun seekor tikus bernama Mortimer, sebuah tokoh cikal bakal Mickey Mouse. Setelah sukses dalam menghidupkan Mickey Mouse mereka membuat animasi "*White snow and seven dwarfs*" dan berbagai animasi lainnya yang sukses sampai sekarang dinaungi oleh Pixar Animation.



Gambar 3. Gambar Walt dan Roy Disney



Gambar 4. Gambar Mickey Mouse

Untuk menjadikan animasi menjadi menarik secara visual maka muncullah teori yang dinamakan prinsip-prinsip animasi. Prinsip-prinsip animasi ini digunakan oleh para animator sebagai pedoman utama untuk menjadikan gambar bergerak yang lebih hidup. Sederhananya prinsip kerja animasi adalah dengan menumpuk beberap gambar secara bergantian dan berurutan. Contoh: prinsip kerja animasi dengan menumpuk beberapa gambar secara berurutan dalam tempo yang cepat. Gambar akan ditampilkan dari mulai urutan pertama sampai terakhir sehingga seolah-olah gambar yang ada hidup, misalnya bola bergerak ke atas ke bawah. Kecepatan gerak bola tergantung pada delay antar gambar. Semakin kecil delay maka akan semakin cepat pula gerakan bola itu. Langkah ini juga merupakan cara pembuatan kartun-kartun klasik.

Maka secara umum prinsip dasar animasi adalah prinsip-prinsip yang digunakan seorang animator untuk mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sedemikian rupa sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Prinsip ini cocok untuk pembuatan animasi kartun.

Animator profesional Thomas dan Ollie Johnston memberikan 12 prinsip animasi yang diadopsi dari animasi produksi Walt Disney. Beliau-beliaulah yang merumuskan keduabelas prinsip animasi, yaitu pada tahun 1930 dan dikenalkan pertama kali pada tahun 1981 melalui buku mereka yaitu **The Illusion of Life: Disney Animation**. 12 prinsip animasi tersebut bisa muncul karena sudah terbukti dapat menciptakan hasil animasi yang menarik, dinamis, dan tidak membosankan. Fungsi dari prinsip animasi itu sendiri adalah supaya setiap animasi yang dibuat terlihat menarik, dinamis dan dengan gerakan yang alami.

## **2) Pentingnya Prinsip Dasar Animasi**

Perkembangan komik-komik merupakan awal mula berkembangnya animasi. Perkembangan komik ini mampu melahirkan tokoh-tokoh kartun eropa terkenal, yaitu Doc Martin dan Tintin, Asterix dan Obelix, Johan dan Pirlouit, Steven Strek, Lucky Lucke, Smurf, dll. Animasi merupakan serangkaian gambar yang bergerak. Pengaruh yang diberikan akan menjadi semakin besar dibandingkan kemampuannya ketika ia statis sebagai gambar biasa. Dengan prinsip dasar tersebut animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang

kompleks menjadi menarik secara visual dan juga dinamik sehingga animasi terus berkembang hingga saat ini.

### **3) Mengetahui Konsep Dasar Prinsip Animasi**

Hal yang mendasari munculnya 12 prinsip animasi yaitu keinginan manusia untuk membuat gambar yang hidup dan bergerak sebagai bentuk dari pengungkapan mereka. Konsep utama yang mendasari teori tersebut adalah fenomena kelemahan mata manusia yang disebut: *persistence of vision* (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvigenes, melalui peralatan optik yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai sebuah pola.

#### **b. Fungsi Prinsip-prinsip Dasar Animasi**

Prinsip dasar animasi pertama kali diperkenalkan oleh animator kawakan dari Walt Disney Studios, yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston, sekitar tahun 1930 yang ditulis dalam bukunya berjudul "*The Illusion of Life*".

Fungsi utama dari prinsip-prinsip dasar animasi adalah agar setiap animasi yang dibuat kelihatan menarik, dramatis, dengan gerakan yang alami. Pada dasarnya prinsip animasi adalah teori dasar fisika yang di aplikasikan pada animasi karakter. Namun Prinsip animasi adalah teori dasar yang wajib dimiliki oleh animator menghidupkan karakter animasinya. Hal ini berarti Prinsip animasi dijadikan pedoman untuk setiap gerakan, ekspresi, dan mood dari si karakter atau tokoh.

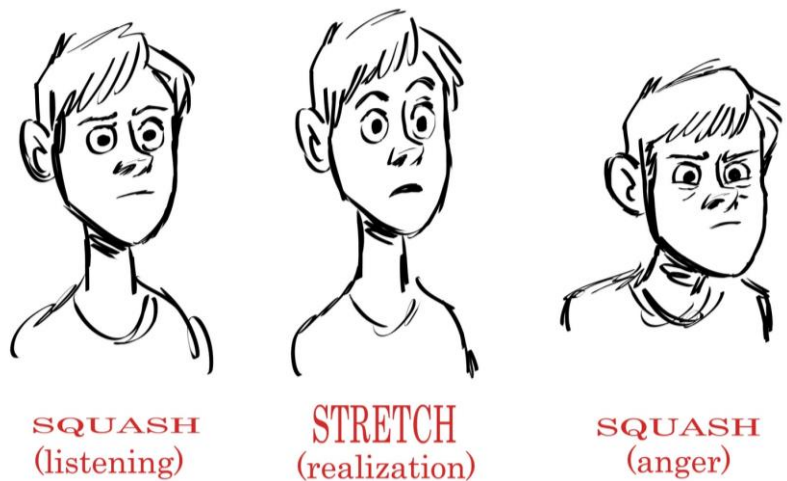
Di dalam mengaplikasikan prinsip animasi ini, bayangkanlah bahwa setiap gambar dalam animasi kita itu adalah sebuah penampilan di panggung yang mana kita sebagai sutradara harus memastikan bahwa ide cerita dari setiap detail penampilan harus tersampaikan dengan sempurna pada para penonton. Hal ini berarti kita harus memastikan bahwa setiap gerakan, ekspresi, dan mood dari si karakter harus terlihat jelas dan tidak disalahartikan. Karena dalam beberapa kasus film animasi, prinsip yang di terapkan tidak di imbangi dengan ide cerita yang cemerlang. Hal ini tidak menutup kemungkinan terjadinya kegagalan produksi.

Fungsi Tambahan dari prinsip animasi adalah untuk media hiburan, media presentasi, dan media promosi atau iklan. Kedua belas prinsip animasi banyak diterapkan dalam film animasi produksi Disney atau Pixar. Sedangkan pada film animasi produksi Jepang atau biasa disebut Manga kedua belas prinsip ini tidak di gunakan semuanya, animasi seperti ini disebut dengan limited animation.

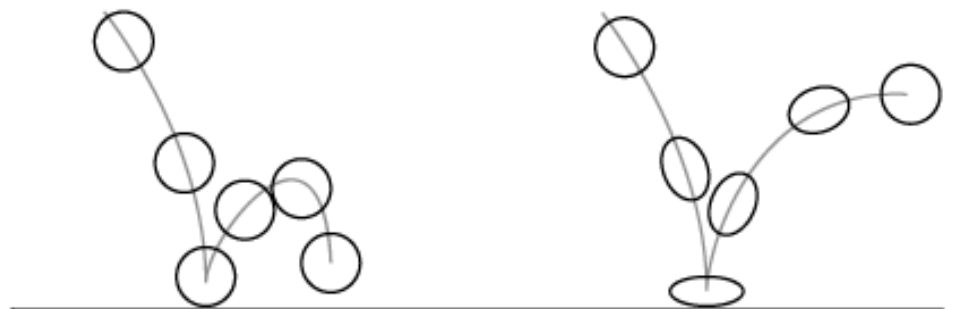
### c. Jenis Prinsip-prinsip Animasi

#### 1) Squash And Stretch

Squash dan stretch adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan squash dan stretch pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, creatures) akan memberikan efek dinamis terhadap gerakan tertentu. Sementara pada benda mati (misal: gelas, meja, botol) penerapan squash dan stretch akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.



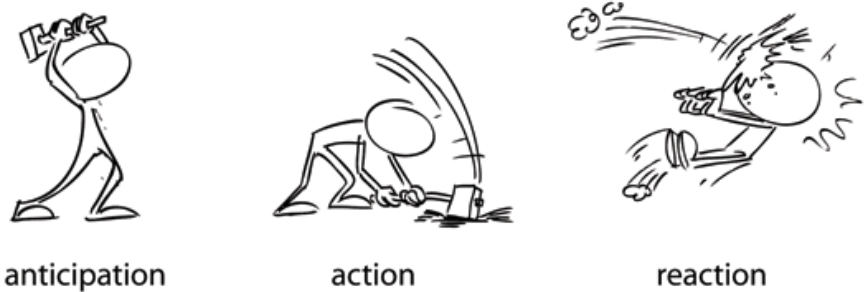
Gambar 5. Penerapan Squash and Stretch



Gambar 6. Penerapan Squash and Stretch

## 2) Anticipation

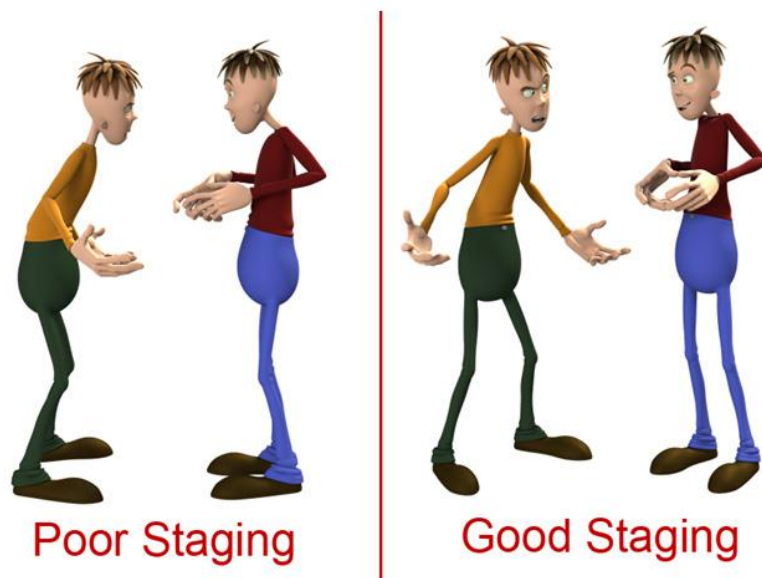
Anticipation dianggap sebagai persiapan/ awalan gerak atau ancap-ancang. Contoh: seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan memukul, sebelum tangan 'maju' harus ada gerakan 'mundur' dulu.



Gambar 7. Penerapan Anticipation

## 3) Staging

Seperti halnya yang dikenal dalam film atau teater, staging dalam animasi juga meliputi bagaimana 'lingkungan' dibuat untuk mendukung suasana atau 'mood' yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*.



Gambar 8. Penerapan Staging

## 4) Straight Ahead and Pose to Pose

Straight Ahead Action, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, frame by frame, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang

saja. Tetapi memiliki kekurangan: waktu pengerjaan yang lama. Straight ahead adalah metode dengan menggambar secara berurutan, dari gambar pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Dimana gambar awal sampai dengan gambar akhir menunjukkan satu rangkaian gerakan yang sangat jelas maksud dan tujuannya. Yang termasuk dalam prinsip ini adalah (dalam gerakan gambar inbetween/ gambar di antara 2 key pose) perubahan volume, ukuran, proporsi, bahkan juga bisa berupa gerakan yang lebih liar dan spontan.

Pose to Pose, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada keyframe-keyframe tertentu saja, selanjutnya in-between atau interval antar keyframe digambar/ dilanjutkan oleh asisten/ animator lain. Cara yang kedua ini lebih cocok diterapkan dalam industri karena memiliki kelebihan: waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya.

#### 5) Follow Through and Overlapping Action

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari.

Overlapping action secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (overlapping). Pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.

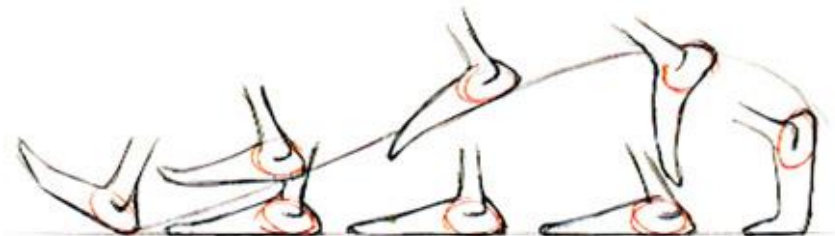
#### 6) Slow In and Slow Out

Slow In dan Slow Out menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. Slow in terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. Slow out terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat. Contoh: dalam gerakan mengambil gelas. Tangan akan memiliki kecepatan yang berbeda ketika sedang akan menjamah gelas, dengan ketika sudah menyentuhnya.

#### 7) Arcs

Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut Arcs. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara 'smooth'

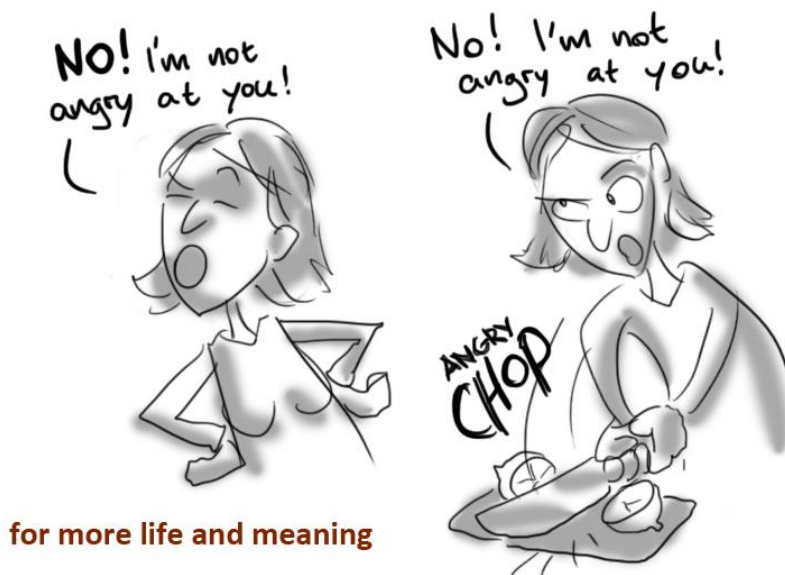
dan lebih realistik, karena mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (lingkaran, elips, atau parabola). Pola gerak semacam ini yang tidak dimiliki oleh sistem pergerakan mekanik/robotik yang cenderung patah-patah.



Gambar 9. Penerapan Archs

#### 8) Secondary Action

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi 'pusat perhatian' sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Contoh: Ketika seseorang sedang berjalan, gerakan utamanya tentu adalah melangkahkan kaki sebagaimana berjalan seharusnya. Secondary action untuk memperkuat kesan hidup pada animasinya, misalnya mengayunkan tangannya atau bersiul-siul.



**for more life and meaning**

Gambar 10. Penerapan Secondary Action

#### 9) Timing

Timing adalah prinsip terpenting di dalam animasi. Timing menentukan berapa gambar yang harus kita buat di antara 2 pose atau

yang biasa kita sebut dengan istilah in-between. Prinsipnya, semakin banyak inbetween, berarti durasi semakin lama sehingga action yang sedang dilakukan pun akan semakin panjang juga. Oleh karena itu, timing chart yang pas akan merepresentasikan persepsi dari action yang pas pula. Grim Natwick -seorang animator Disney pernah berkata, "Animasi adalah tentang timing dan spacing". Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara spacing adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

#### 10)Appeal

Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Sebagaimana gambar yang telah menelurkan banyak gaya, animasi (dan ber-animasi) juga memiliki gaya yang sangat beragam. Sebagai contoh, anda tentu bisa mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Anda juga bisa melihat kekhas-an animasi buatan Disney atau Dreamworks. Pendapat lain: appeal adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan 'kharisma' seorang tokoh atau karakter dalam animasi. Jadi, meskipun tokoh utama dari sebuah animasi adalah monster, hantu, siluman atau karakter 'jelek' lainnya tetapi tetap bisa appealing.

#### 11)Exaggeration

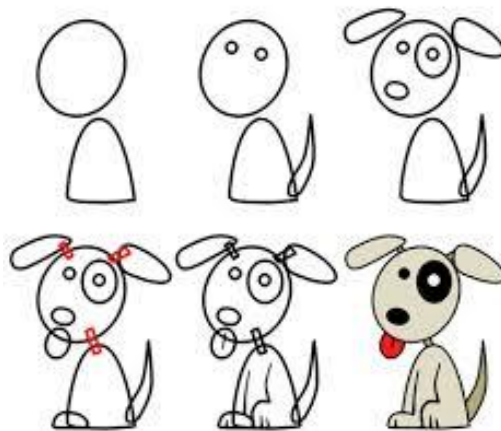
Exaggeration adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Lazimnya dibuat secara komedik. Contoh: Bola mata Tom yang 'melompat' keluar karena kaget, muka Donald yang membara ketika marah, dan Air mata Nobita yang seperti air terjun ketika menangis.



## Gambar . Penerapan Exageration

### 12) Solid Drawing

Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan, terutama pada animasi klasik. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang dilatih melalui serangkaian observasi dan pengamatan, salah satu kegiatan observasi-nya adalah: menggambar. Meskipun kini peran 'gambar' yang dihasilkan sketsa manual sudah bisa digantikan oleh komputer, tetapi dengan pemahaman dasar dari prinsip 'menggambar' akan menghasilkan animasi yang lebih 'peka'.



Gambar 11. Penerapan Solid Drawing

### Sumber:

Febriyanto Pratama Putra. *Era Lukisan dan Relief*. Diakses pada tanggal 9 September 2014 dari <http://jurusananimasi.blogspot.com/2013/09/era-lukisan-dan-relief.html>

Wahyu Purnomo, Wahyu Andreas. 2013. *Animasi 2D*. Jakarta

### AGENDA KEGIATAN PENDIDIK

Mata Pelajaran : Komposisi Foto Digital  
 Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi  
 :  
 Program Keahlian : Multimedia  
 Kelas : XI  
 Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

No	Hari/Tgl	Kelas	Jam	Materi yang disampaikan (SK/KD)	No. Rpp	Kehadiran	Keterangan
1	Selasa, 12 Agustus 2014	XI Multimedia	7, 8,9, 10	1. Pengenalan fotografi 2. Sejarah fotografi	1	30	S = 1
2	Rabu, 20 Agustus 2014	XI Multimedia	7, 8, 9, 10	1. Jenis - jenis fotografi	1	31	NIHIL
3	Rabu, 27 Agustus 2014	XI Multimedia	7, 8,9, 10	ULANGAN HARIAN		31	NIHIL
4	Rabu, 3 September 2014	XI Multimedia	7, 8, 9, 10	1. Penjelasan kamera Compact Digital 2. Penjelasan kamera Prosumer 3. Penjelasan kamera Bridge Camera	2	28	I = 4
5	Rabu, 10 September 2014	XI Multimedia	7, 8, 9, 10	1. Jenis-jenis kamera 2. Alat bantu fotografi	2	31	NIHIL

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd.  
NIP. 19751027 200801 1 005

Yogyakarta, 17 September 2014

Mahasiswa,



Ratnawati  
NIM. 11520241029

### AGENDA KEGIATAN PENDIDIK

Mata Pelajaran : Teknik Animasi Dua Dimensi  
 Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi  
 Program Keahlian : Multimedia  
 Kelas : XI  
 : 2014 /  
 Tahun Pelajaran 2015

No	Hari/Tgl	Kelas	Jam	Materi yang disampaikan (SK/KD)	No. Rpp	Kehadiran	Keterangan
1	Rabu, 13 Agustus 2014	XI Multimedia	1, 2, 3, 4	1. Pengertian animasi stopmotion 2. Sejarah animasi stopmotion 3. Jenis animasi stopmotion 4. Cara kerja animasi stopmotion	1	30	S = 1
2	Kamis, 21 Agustus 2014	XI Multimedia	1, 2, 3, 4	1. Pengertian animasi tradisional 2. Jenis animasi tradisional 3. Cara kerja animasi tradisional	2	30	I = 1
3	Kamis, 28 Agustus 2014	XI Multimedia	1, 2, 3, 4	1. Pengertian animasi komputer 2. Perkembangan animasi komputer 3. Konsep kerja animasi komputer 4. Teknik pembuatan animasi komputer	3	29	S = 2
4	Kamis, 4 September 2014	XI Multimedia	1, 2, 3, 4	1. Membuat animasi komputer menggunakan adobe flash	3	31	NIHIL
5	Kamis, 11 September 2014	XI Multimedia	1, 2, 3, 4	1. Pengertian Prinsip Dasar Animasi	4	31	NIHIL

2. Prinsip - prinsip Dasar Animasi

Yogyakarta, 17 September 2014

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd.  
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa,



Ratnawati  
NIM. 11520241029

## KISI- KISI ULANGAN HARIAN

Mata Pelajaran : Komposisi Foto Digital  
Kelas/Semester : XI/I  
Ulangan Harian ke : 1  
Hari/ Tanggal : Rabu/ 27 Agustus 2014  
KKM : 75

NO SK	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	BENTUK INSTRUMEN	JLM SOAL	NOMOR SOAL
3	3.1 Menganalisis jenis-jenis fotografi	- menjelaskan pengertian fotografi - menjelaskan sejarah fotografi - menyebutkan dan menjelaskan jenis-jenis fotografi	Uraian/ essai Uraian/ essai Uraian/ essai	2 1 2	1, 2 3 4, 5

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd.  
NIP. 19751027 200801 1 005

Yogyakarta, 25 Agustus 2014

Mahasiswa,



Ratnawati  
NIM. 11520241029

**PENILAIAN ULANGAN  
MATA PELAJARAN KOMPOSISI FOTO DIGITAL**

**BULAN : AGUSTUS**

NO		TANGGAL	27	KETERANGAN
URUT	INDUK	NAMA SISWA	HASIL	
1	137389	ADINDA NORA KRISNA FEBRIZA **	75.50	TUNTAS
2	137390	AISYAHANA SEPTIANI	87.00	TUNTAS
3	137391	BELA BOGA SIYAMSARI	87.00	TUNTAS
4	137392	BENEDICTA KRISTI RIANDISTA	95.00	TUNTAS
5	137393	DENY NUGROHO IRIANTO **	76.50	TUNTAS
6	137394	DEVITA SUCI RAMADHANI	93.50	TUNTAS
7	137395	EKA PRASASTI APRILIANTI	76.50	TUNTAS
8	137396	FADILAH AL FIRDAUSI	88.50	TUNTAS
9	137397	FAHDODI SETIADI KURNIAWAN	89.00	TUNTAS
10	137398	FERINTA TRI ANANDA	72.00	TIDAK TUNTAS
11	137399	FREDY KRISNAWAN **	91.00	TUNTAS
12	137400	GALATRI OCTAVIDYA NINGTYAS	78.00	TUNTAS
13	137401	HILDA PRADIPTA YUNIAR	88.00	TUNTAS
14	137402	IKA SANTI	95.00	TUNTAS
15	137403	LISTIA HANDAYANI **	82.50	TUNTAS
16	137404	MAYLIANAWATI	73.00	TIDAK TUNTAS
17	137405	MEGA DWI ASTUTI **	76.50	TUNTAS
18	137406	MUTIA KARISMA ARTA	92.50	TUNTAS
19	137408	ODJIE DWIANTO	76.50	TUNTAS
20	137409	RADEN ADHITYA BOBBY PRASETYO *	84.50	TUNTAS
21	137410	RAFIKA ELSA DAMAYANTI		TIDAK TUNTAS
22	137411	REASTUTI SETIANINGSIH	79.00	TUNTAS
23	137412	RIFKA DEVITA SARI	83.50	TUNTAS
24	137413	RIKA RAMADHANTI		TIDAK TUNTAS
25	137414	RINALDI ARMANSYAH	73.00	TIDAK TUNTAS
26	137415	RIZKI SURYA TRIATMAJA	80.00	TUNTAS
27	137416	RUTH SABATINI **	94.00	TUNTAS
28	137417	SHERLYN OCTAVIA KOTEN *	88.00	TUNTAS
29	137418	TIANA RISKI	89.50	TUNTAS
30	137419	TRY DEA AYU SUBEKTI	88.50	TUNTAS
31	137420	WAHYU SIAMTI	93.00	TUNTAS

Yogyakarta, 1 September 2014

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd.  
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa,



Ratnawati  
NIM. 11520241029

SOAL REMIDI  
PENGENALAN FOTOGRAFI  
XI MULTIMEDIA  
SMK N 7 YOGYAKARTA  
TA 2014/2015

1. Jelaskan pengertian fotografi secara luas !
2. Jelaskan sejarah fotografi sampai ditemukannya kamera obscura !
3. Sebutkan 3 saja kategori foto dan beri penjelasan masing-masing !
4. Sebutkan 5 saja jenis-jenis foto kemudian beri penjelasan secara singkat !

KUNCI JAWABAN SOAL REMIDI  
Pengenalan Fotografi  
XI Multimedia  
SMK N 7 Yogyakarta  
TA 2014/2015

8. Pengertian fotografi dalam cakupan lebih luas diartikan sebagai suatu proses pengambilan gambar dengan media kamera, penciptaan gaya, teknik kemudian mengubahnya dalam sebuah gambar.

9. Sejarah fotografi sampai ditemukannya kamera obscura

Sejarah fotografi bermula jauh sebelum Masehi. Dalam buku *The History of Photography* karya Alma Davenport, terbitan University of New Mexico Press tahun 1991, disebutkan bahwa pada abad ke-5 Sebelum Masehi (SM), seorang pria bernama Mo Ti sudah mengamati sebuah gejala. Apabila pada dinding ruangan yang gelap terdapat lubang kecil (pinhole), maka di bagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Mo Ti adalah orang pertama yang menyadari fenomena camera obscura. Berabad-abad kemudian, banyak yang menyadari dan mengagumi fenomena ini, sebut saja Aristoteles pada abad ke-3 SM dan seorang ilmuwan Arab Ibnu Al Haitam (Al Hazen) pada abad ke-10 SM, yang berusaha untuk menciptakan serta mengembangkan alat yang sekarang dikenal sebagai kamera. Pada tahun 1558, seorang ilmuwan Italia, Giambattista della Porta menyebut "camera obscura" pada sebuah kotak yang membantu pelukis menangkap bayangan gambar. Nama kamera obscura diciptakan oleh Johannes Kepler pada tahun 1611. Johannes Kepler membuat desain kamera portable yang dibuat seperti sebuah tenda, dan memberi nama alat tersebut kamera obscura. Didalam tenda sangat gelap kecuali sedikit cahaya yang ditangkap oleh lensa, yang membentuk gambar keadaan di luar tenda di atas selembar kertas.

10. Kategori foto :

- a. Foto deskriptif : foto-foto yang termasuk dalam kategori ini adalah foto identitas diri (pasfoto), foto medis atau klinis (foto sinar-x), fotomikrografi (foto hasil pengamatan suatu obyek dari mikroskop), foto eksplorasi kebumian dan angkasa luar, foto pengintaian (kepolisian dan militer / penegak hukum), foto reproduksi benda seni / lukisan, dsb. Foto-foto jenis ini secara akurat menggambarkan benda (subject matter) yang direpresentasikannya.

- b. Foto yang menjelaskan sesuatu : foto jenis ini memiliki sifat menjelaskan suatu fenomena, kejadian, yang dapat menjadi bukti visual dari suatu teori ilmiah, baik ilmu fisik maupun ilmu sosial (sosiologi visual dan antropologi visual).
- c. Foto interpretasi : foto interpretasi lebih bersifat simbolik, puitik, fiksi, dramatik dan diinterpretasi secara subyektif-personal.
- d. Foto etik : kategori ini memuat foto-foto yang memuat aspek-aspek sosial kemasya-rakatan yang harus dinilai secara etik.
- e. Foto estetik : kategori ini mencakup karya foto yang biasa kita sebut "foto seni", foto-foto yang memerlukan tinjauan dan kontemplasi estetik.

#### 11. 5 jenis-jenis foto

- a. Foto manusia : objek utamanya adalah manusia. Meliputi portrait, human interest, stage photography, sport, glamour, pernikahan.
- b. Foto nature : benda dan makhluk hidup alami (natural) seperti hewan, tumbuhan, gunung, hutan dan lain-lain. Meliputi foto flora, foto fauna, foto lanskap.
- c. Foto arsitektur : foto yang menampilkan keindahan bangunan.
- d. Foto Still Life : menciptakan sebuah gambar dari benda atau obyek mati.
- e. Foto Jurnalistik : foto yang digunakan untuk kepentingan pers atau kepentingan informasi.
- f. Foto Makro : jenis fotografi dengan pengambilan gambar dari jarak dekat.
- g. Foto Mikro : menggunakan kamera khusus dan mikroskop untuk menangkap gambar objek yang sangat kecil
- h. Foto Aerial : foto yang diambil dari udara.
- i. Foto Bawah Air : foto yang diambil dari bawah air
- j. Foto Seni Rupa : foto yang sering di pajang di pameran atau galeri.

**PROGRAM PERBAIKAN  
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Mata Pelajaran : Komposisi Foto Digital  
Kelas / Program : XI / Multimedia  
Materi Pokok : Pengenalan Fotografi

NO	KOMPETENSI DASAR	KELOMPOK SISWA	TINDAKAN	KELOMPOK/INDIVIDU	WAKTU
1.	Menganalisis jenis-jenis fotografi	Siswa yang belum mencapai nilai KKM (75) saat ulangan harian	Menambah pemahaman siswa Remidi, mengerjakan tugas portofolio dengan soal yang berbeda saat ulangan	individu	6 September 2014
2.	Menyajikan hasil analisis terhadap jenis-jenis fotografi				

Yogyakarta, 8 September 2014

Mengetahui  
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd.  
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa



Ratnawati  
NIM. 11520241029

**REMEDIAL KOMPOSISI FOTO DIGITAL**  
**SABTU, 6 SEPTEMBER 2014**

Kompetensi Dasar :

1. Menganalisis jenis-jenis fotografi
2. Menyajikan hasil analisis terhadap jenis-jenis fotografi

NOMOR		NAMA	SEBELUM	SESUDAH	KETERANGAN
URUT	INDUK				
7	137395	EKA PRASASTI APRILIANTI	76.50	79.00	TUNTAS
10	137398	FERINTA TRI ANANDA	72.00	78.00	TUNTAS
16	137404	MAYLIANAWATI	73.00	79.00	TUNTAS
21	137410	RAFIKA ELSA DAMAYANTI		78.00	TUNTAS
24	137413	RIKA RAMADHANTI		79.00	TUNTAS
25	137414	RINALDI ARMANSYAH	73.00	77.00	TUNTAS

Yogyakarta, 17 September 2014

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd.  
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa,



Ratnawati  
NIM. 11520241029

**PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN**



**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 7 YOGYAKARTA  
BERSERTIFIKAT ISO 9001:2008**



**Jl. Gowongan Kidul Jt. III/416 Yogyakarta 55232 Telp./Fax. (0274) 51  
Email: smknegeri7jogja@smkn7jogja@smkn7jogja.sch.id  
HOT LINE SMS : 08122780001; HOT LINE E-MAIL : upik@jogjakota.go.id  
Website. www.smkn7jogja.sch.id,**

**PRESENSI SISWA  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Jml L) : 7  
Jml P) :  
24  
Jml (L/P) :  
31

KELAS : XI MULTIMEDIA

Bulan : Agustus -  
September

Nomor		Nama Siswa	L/P	TANGGAL										KET		
Urut	Induk			12	13	20	21	27	28	3	4	10	11	S	I	A
1	137389	ADINDA NORAKRISNA FEBRIZA	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
2	137390	AISYAHANA SEPTIANI	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
3	137391	BELA BOGA SIYAMSARI	P	S	S	√	√	√	√	√	√	√	√			
4	137392	BENEDICTA KRISTI RIANDISTA	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
5	137393	DENY NUGROHO IRIANTO	L	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			

6	137394	DEVITA SUCI RAMADHANI	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
7	137395	EKA PRASASTI APRILIANTI	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
8	137396	FADILAH AL FIRDAUSI	P	√	√	√	√	√	√	√	I	√	√	√			
9	137397	FAHDODI SETIADI KURNIAWAN	L	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
10	137398	FERINTA TRI ANANDA	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
11	137399	FREDY KRISNAWAN	L	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
12	137400	GALATRI OCTAVIDYA NINGTYAS	P	√	√	√	I	√	√	√	√	√	√	√			
13	137401	HILDA PRADIPTA YUNIAR	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
14	137402	IKA SANTI	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
15	137403	LISTIA HANDAYANI	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
16	137404	MAYLIANAWATI	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
17	137405	MEGA DWI ASTUTI	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
18	137406	MUTIA KARISMA ARTA	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
19	137407	ODJIE DWIANTO	L	√	√	√	√	√	√	S	I	√	√	√			
20	137408	RADEN ADHITYA BOBBY PRASETYO	L	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
21	137409	RAFIKA ELSA DAMAYANTI	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
22	137410	REASTUTI SETIANINGSIH	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
23	137411	RIFKA DEVITA SARI	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
24	137412	RIKA RAMADHANTI	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
25	137413	RINALDI ARMANSYAH	L	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
26	137414	RIZKI SURYA TRIATMAJA	L	√	√	√	√	√	√	S	I	√	√	√			
27	137415	RUTH SABATINI	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
28	137416	SHERLYN OCTAVIA KOTEN	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
29	137417	TIANA RISKI	P	√	√	√	√	√	√	√	I	√	√	√			
30	137418	TRY DEA AYU SUBEKTI	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
31	137419	WAHYU SIAMTI	P	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd.  
NIP. 19751027 200801 1 005

Yogyakarta, 17 September 2014

Mahasiswa,



Ratnawati  
NIM. 11520241029



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

<b>F02</b>
untuk mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 7 Yogyakarta  
 ALAMAT SEKOLAH : Jl Gowongan Kidul JT III/416  
 GURU PEMBIMBING : Wuryadi Basuki, S.Pd.

NAMA MAHASISWA : Ratnawati  
 NO MAHASISWA : 11520241029  
 FAK/JUR/PRODI : Teknik/PT. Elektronika/PT. Informatika  
 DOSEN PEMBIMBING : Drs. Abdul Halim Sunawi

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin/14 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tiba di SMK N 7 Yogyakarta</li> <li>Mengikuti upacara pembukaan MOPD</li> <li>Konsultasi mata pelajaran yang akan diampu dengan guru pembimbing dan meminta silabus</li> <li>Konsultasi format RPP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui lingkungan dan kebiasaan di SMK N 7 Yogyakarta</li> <li>Mengetahui mata pelajaran yang akan diampu (Siswi Dwi Ayuriyanti : Pengolahan Citra Digital dan Desain Multimedia, Ratnawati : Komposisi Foto Digital dan Teknik Animasi 2 Dimensi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Belum mengenal lingkungan SMK N 7 Yogyakarta dengan baik</li> <li>Belum paham dengan mata pelajaran Komposisi Foto Digital karena belum mendapatkan materi tersebut di bangku kuliah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berusaha beradaptasi dengan lingkungan dan kebiasaan-kebiasaan di SMK N 7 Yogyakarta</li> <li>Mencari referensi dari di internet</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum mengetahui format RPP yang sesuai dengan kurikulum 2013</li> </ul>		
2.	Selasa/15 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi kelas bersama guru pembimbing membahas silabus mata pelajaran Pengolahan Citra Digital di kelas XI MM</li> <li>• Konsultasi format RPP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui gambaran secara umum mata pelajaran Pengolahan Citra Digital dan situasi siswa saat mengikuti mata pelajaran</li> <li>• Guru pembimbing memutuskan format RPP menggunakan format dari mata kuliah Mikroteaching</li> </ul>		
3.	Rabu/16 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi kelas bersama guru pembimbing, membahas silabus mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi di kelas XI MM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui gambaran umum mata pelajaran yang akan diampu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum adanya buku pegangan dari pemerintah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi di toko buku, perpustakaan dan di internet</li> </ul>
4.	Kamis/17 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi bahan ajar mata pelajaran Komposisi Foto Digital di buku dan internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan beberapa materi terkait mata pelajaran Komposisi Foto Digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum menemukan buku pegangan yang sesuai</li> <li>• Terkadang materi di web yang satu dan web yang lain berbeda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi materi yang lebih banyak lagi</li> </ul>
5.	Jumat/18 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi bahan ajar mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi di buku dan internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan beberapa materi terkait mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum menemukan buku pegangan yang sesuai</li> <li>• Terkadang materi di web yang satu dan web yang lain berbeda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi materi yang lebih banyak lagi</li> </ul>

6.	Sabtu/19 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun RPP mata pelajaran Komposisi Foto Digital untuk pertemuan 1 dan 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun RPP sedikit demi sedikit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Format RPP yang belum jelas dari guru pembimbing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun RPP sesuai dengan format RPP saat Mikroteaching</li> </ul>
7.	Senin/4 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun RPP mata pelajaran Komposisi Foto Digital untuk pertemuan 1 dan 2</li> <li>Menyusun RPP mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>RPP mata pelajaran Komposisi Foto Digital untuk pertemuan 1 dan 2 siap dikonsultasikan</li> <li>RPP mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 1 disusun sedikit demi sedikit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Format RPP yang belum pasti dari guru pembimbing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun RPP sesuai dengan format RPP saat Mikroteaching</li> </ul>
8.	Selasa/5 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun modul untuk mata pelajaran Komposisi Foto Digital pertemuan 1 dan 2</li> <li>Menyusun RPP mata pelajaran Teknik Animasi untuk pertemuan 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modul disusun sedikit demi sedikit</li> <li>RPP mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 1 sudah siap untuk dikonsultasikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sumber yang kurang meyakinkan</li> <li>Format RPP yang belum pasti dari guru pembimbing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari sumber yang lain yang lebih banyak lagi</li> <li>Menyusun RPP sesuai dengan format RPP saat Mikroteaching</li> </ul>
9.	Rabu/6 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konsultasi RPP mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dan Komposisi Foto Digital untuk pertemuan 1 dan 2</li> <li>Revisi RPP mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dan Komposisi Foto Digital</li> <li>Menyusun modul untuk mata pelajaran Komposisi Foto Digital pertemuan 1 dan 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendapat masukan dari guru pembimbing terkait RPP</li> <li>RPP siap ditandatangani</li> <li>Modul Komposisi Foto Digital siap dikonsultasikan</li> </ul>		

10.	Kamis/7 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsultasi modul untuk mata pelajaran Komposisi Foto Digital pertemuan 1 dan 2</li> <li>• Menyusun modul Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modul mata pelajaran Komposisi Foto Digital siap diberikan kepada siswa</li> <li>• Modul mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi siap dikonsultasikan</li> </ul>		
11.	Jumat/8 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsultasi modul mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modul siap diberikan kepada siswa</li> </ul>		
12.	Sabtu/9 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran Komposisi Foto Digital pertemuan 1</li> <li>• Membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media pembelajaran berupa powerpoint siap digunakan</li> </ul>		
13.	Senin/11 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi dan memahami materi untuk mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan materi terkait mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 2</li> </ul>		
14.	Selasa/12 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajar di kelas XI Multimedia dengan mata pelajaran Komposisi Foto Digital dengan materi pengenalan fotografi (pengertian dan sejarah fotografi) pada jam ke 7 – 10.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi tersampaikan dengan baik</li> <li>• Siswa mendiskusikan tentang sejarah fotografi</li> <li>• Nilai sikap dan diskusi untuk mata pelajaran Komposisi Foto Digital berhasil direkap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengantuk selama guru menerangkan, dikarenakan pada jam terakhir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diberikan intermezzo dan memberikan tugas diskusi</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merekap nilai mata pelajaran Komposisi Foto Digital</li> </ul>			
15.	Rabu/13 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajar di kelas XI Multimedia dengan mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dengan materi stop motion pada jam ke 1 - 4.</li> <li>• Merekap nilai mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi tersampaikan dengan baik.</li> <li>• Siswa diberikan tugas untuk membuat stop motion.</li> <li>• Siswa diberikan tugas rumah untuk membuat stop motion secara berkelompok.</li> <li>• Nilai sikap dan nilai tugas laboratorium yang berhasil direkap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Waktu yang singkat untuk mengerjakan tugas laboratorium</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perpanjangan waktu mengumpulkan tugas laboratorium</li> </ul>
16.	Kamis/14 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun RPP untuk mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 2</li> <li>• Menyusun modul untuk mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPP Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 2 siap dikonsultasikan</li> <li>• Modul Teknik animasi 2 Dimensi tersusun sedikit demi sedikit</li> </ul>		
17.	Jumat/15 Agustus 201	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun modul untuk mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modul siap dikonsultasikan</li> </ul>		
18.	Sabtu/16 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsultasi modul Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 2</li> <li>• Revisi modul Teknik Animasi 2 Dimensi</li> <li>• Menyusun media pembelajaran mata pelajaran Komposisi Foto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ada masukan untuk modul Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 2</li> <li>• Modul siap diberikan kepada siswa</li> </ul>		

		Digital dan Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media pembelajaran siap digunakan untuk mengajar</li> </ul>		
19.	Senin/18 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi terkait mata pelajaran Komposisi Foto Digital dan Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan materi terkait mata pelajaran Komposisi Foto Digital dan Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 3</li> </ul>		
20.	Selasa/19 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun RPP untuk mata pelajaran Komposisi Foto Digital pertemuan 4 sampai dengan 5</li> <li>• Menyusun lampiran laporan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPP disusun sedikit demi sedikit</li> <li>• Lampiran laporan PPL (presensi dan daftar nilai) berhasil disusun</li> </ul>		
21.	Rabu/20 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajar di kelas XI Multimedia dengan mata pelajaran Komposisi Foto Digital dengan materi jenis-jenis fotografi, pada jam ke 7 – 10</li> <li>• Merekap nilai mata pelajaran Komposisi Foto Digital pertemuan 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi tersampaikan dengan baik</li> <li>• Siswa diminta untuk membuat kliping tentang jenis-jenis foto</li> <li>• Nilai sikap dan tugas Komposisi Foto Digital pertemuan 2 berhasil direkap</li> </ul>		
22.	Kamis/21 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajar di kelas XI Multimedia dengan mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dengan materi animasi tradisional</li> <li>• Merekap nilai Teknik Animasi 2 Dimensi pada pertemuan 2</li> <li>• Menyusun laporan PPL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi tersampaikan dengan baik</li> <li>• Siswa diminta untuk membuat animasi cell</li> <li>• Nilai sikap dan nilai tugas berhasil direkap</li> <li>• Laporan PPL sedikit demi sedikit tersusun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat beberapa siswa yang tidak membawa peralatan untuk membuat animasi cell</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saling meminjam dengan siswa lainnya yang sudah selesai dan guru meminjamkan peralatannya</li> </ul>

23.	Jumat/22 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun RPP untuk mata pelajaran Komposisi Foto Digital pertemuan 4 sampai dengan 5</li> <li>• Konsultasi RPP untuk mata pelajaran Komposisi Foto Digital pertemuan 4 sampai dengan 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPP siap untuk dikonsultasikan</li> <li>• RPP disetujui oleh guru pembimbing</li> </ul>		
24.	Sabtu/23 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun RPP untuk mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 3 dan 4</li> <li>• Menyusun modul untuk mata pelajaran Komposisi Foto Digital pertemuan 4 sampai dengan 5</li> <li>• Konsultasi RPP untuk mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 3 dan 4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPP siap dikonsultasikan</li> <li>• Modul disusun sedikit demi sedikit</li> <li>• RPP disetujui oleh guru pembimbing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi modul yang susah mencari sumber yang akurat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsultasi dengan guru pembimbing</li> </ul>
25.	Senin/25 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun modul mata pelajaran Komposisi Foto Digital untuk pertemuan 4 sampai dengan 5</li> <li>• Konsultasi modul mata pelajaran Komposisi Foto Digital untuk pertemuan 4 sampai dengan 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modul Komposisi Foto Digital siap dikonsultasikan</li> <li>• Modul siap diberikan kepada siswa</li> </ul>		
26.	Selasa/26 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun modul mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 3 dan 4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modul siap dikonsultasikan</li> <li>• Kisi-kisi soal, soal ulangan, dan kunci jawaban selesai dibuat</li> </ul>		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat kisi-kisi soal, soal ulangan, dan kunci jawaban soal ulangan Komposisi Foto Digital</li> <li>• Konsultasi modul mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 3 dan 4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modul Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 3 dan 4 siap diberikan kepada siswa</li> </ul>		
27.	Rabu/27 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan ulangan di kelas XI Multimedia mata pelajaran Komposisi Foto Digital dengan materi pengenalan fotografi pada pertemuan 7 – 10</li> <li>• Membuat media pembelajaran mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melaksanakan ulangan dengan tenang</li> <li>• Media pembelajaran siap digunakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat beberapa siswa yang melakukan kecurangan saat ulangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diberi sanksi yang telah ditetapkan</li> </ul>
28.	Kamis/28 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajar kelas XI Multimedia mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dengan materi animasi komputer pada jam ke 1 – 4</li> <li>• Merekap nilai Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi tersampaikan dengan baik</li> <li>• Siswa diminta untuk mendiskusikan terkait prinsip kerja animasi komputer, efek animasi komputer, bahasa animasi, dan teknik pembuatan animasi komputer</li> <li>• Nilai sikap dan diskusi Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 3 berhasil direkap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wifi yang tidak tersedia didalam kelas sebagai alat untuk mencari bahan diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari sumber diskusi diluar kelas</li> </ul>

29.	Jumat/29 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat media pembelajaran mata pelajaran Komposisi Foto Digital untuk pertemuan 4</li> </ul>			
30.	Sabtu/30 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun laporan PPL</li> <li>Mencari referensi terkait materi animasi komputer (penggunaan Adobe Flash) untuk mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi</li> <li>Mengadakan ulangan susulan mata pelajaran Komposisi Foto Digital untuk siswa yang tidak masuk pada tanggal 27 September 2014</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Laporan PPL (lampiran) telah dibuat</li> <li>Mendapatkan beberapa referensi materi</li> <li>Sebanyak satu siswi mengikuti ujian susulan</li> </ul>		
31.	Senin/1 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merekap nilai ulangan Komposisi Foto Digital materi pengenalan fotografi</li> <li>Membuat soal remidi ulangan harian Komposisi Foto Digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nilai ulangan mata pelajaran Komposisi Foto Digital berhasil direkap</li> <li>Soal remidi siap dikonsultasikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bingung dalam pembobotan nilai dan skoring</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berkonsultasi dengan guru pembimbing</li> </ul>
32.	Selasa/2 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat media pembelajaran mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 4</li> <li>Konsultasi soal remidi Komposisi Foto Digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 4 tersusun sedikit demi sedikit</li> <li>Soal remidi siap digunakan</li> </ul>		
33.	Rabu/3 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat media pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media pembelajaran siap digunakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media pembelajaran yang dibuat tidak sesuai dengan software yang di</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media pembelajaran disesuaikan dengan</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajar kelas XI Multimedia mata pelajaran Komposisi Foto Digital dengan materi jenis-jenis kamera (compact digital, prosumer, dan bridge camera) pada jam ke 7 – 10</li> <li>• Membagikan hasil ulangan Komposisi Foto Digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi tersampaikan dengan baik</li> <li>• Siswa diminta untuk mendiskusikan tentang kamera consumer DSLR, mirrorless, dan semi pro DSLR, kemudian dipresentasikan</li> <li>• Siswa mendapatkan hasil ulangannya masing-masing</li> </ul>	laboratorium Multimedia	software di Lboratorium Multimedia
34.	Kamis/4 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajar di kelas XI Multimedia mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dengan materi Adobe Flash, pada jam 1 – 4</li> <li>• Memberikan pendalaman materi pada siswa yang wajib mengikuti remidi Komposisi Foto Digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi tersampaikan dengan baik</li> <li>• Siswa diminta untuk membuat animasi dengan Adobe Flash</li> <li>• Siswa yang akan mengikuti remedial paham tentang materi yang mereka tanyakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beberapa siswa yang ramai saat diterangkan, sehingga saat diberi tugas tidak bisa mengerjakan dengan baik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa lain yang sudah selesai diminta untuk mengajari teman yang belum bisa</li> </ul>
35.	Jumat/5 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merekap nilai Komposisi Foto Digital pertemuan 4</li> <li>• Merekap nilai Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 4</li> <li>• Menyusun laporan mingguan PPL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai sikap dan nilai diskusi Komposisi Foto Digital pertemuan 4 selsai direkap</li> <li>• Nilai sikap dan nilai tugas Teknik Animasi 2 Dimensi pertemuan 4 selsai direkap</li> </ul>		
36.	Sabtu/6 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi materi Teknik Animasi 2 Dimensi tentang 12 prinsip animasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan beberapa referensi terkait materi 12 prinsip animasi dasar</li> </ul>		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meyususun RPP mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 5 – 8</li> <li>• Mengadakan remedial Komposisi Foto Digital setelah jam pelajaran sekolah berakhir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPP mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 5 – 8 tersusun sedikit demi sedikit</li> <li>• Sebanyak 6 siswa mengikuti remedial</li> </ul>		
37.	Senin/8 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun RPP mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 5 – 8</li> <li>• Mengoreksi remedial Komposisi Foto Digital</li> <li>• Konsultasi RPP mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 5 – 8</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPP mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk pertemuan 5 – 8 siap dikonsultasikan</li> <li>• Semua siswa yang mengikuti remedial mendapatkan nilai diatas KKM (75)</li> <li>• Semua RPP dari awal direvisi sesuai dengan format dari guru pembimbing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi RPP yang banyak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsultasi dengan guru pembimbing</li> </ul>
38.	Selasa/9 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merevisi RPP mata pelajaran Komposisi Foto Digital untuk pertemuan 1 - 2</li> <li>• Merevisi RPP mata pelajaran Komposisi Foto Digital untuk pertemuan 4 – 5</li> <li>• Merevisi RPP Teknik Animasi 2D untuk pertemuan 1</li> <li>• Merevisi RPP Teknik Animasi 2D untuk pertemuan 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPP siap dikonsultasikan</li> </ul>		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merevisi RPP Teknik Animasi 2D untuk pertemuan 3 - 4</li> <li>• Merevisi RPP Teknik Animasi 2D untuk pertemuan 5 – 8</li> </ul>			
39.	Rabu/10 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsultasi semua RPP</li> <li>• Mengikuti guru pembimbing mengajar di kelas XI Multimedia dengan mata pelajaran Komposisi Foto Digital materi jenis-jenis kamera dan alat bantu kamera</li> <li>• Merekap nilai Komposisi Foto Digital pertemuan 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPP diterima oleh guru pembimbing</li> <li>• Materi tersampaikan dengan baik</li> <li>• Memberi pengumuman minggu depan ulangan alat bantu kamera</li> <li>• Nilai sikap Komposisi Foto Digital berhasil direkap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karena di akhir pelajaran, sehingga banyak siswa yang mengantuk di laboratorium</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diberikan intermezzo</li> </ul>
40.	Kamis/11 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajar di kelas XI Multimedia mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi materi 12 prinsip animasi dasar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi tersampaikan dengan baik kepada siswa</li> <li>• Siswa diminta untuk mendiskusikan keduabelas prinsip animasi dasar tersebut, kemudian dipresentasikan didepan kelas menggunakan power point</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa yang tidak presentasi ramai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa yang sedang presentasi didepan mengkodisikan temannya sendiri</li> </ul>
41.	Jumat/12 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merekap nilai Teknik Animasi 2D pertemuan 5</li> <li>• Menyusun Laporan PPL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai sikap dan diskusi Teknik Animasi 2D telah direkap</li> <li>• Laporan PPL tersusun sedikit demi sedikit</li> </ul>		
42.	Sabtu/13 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun laporan PPL</li> </ul>			

43.	Senin/15 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyusunan laporan PPL</li> </ul>			
44.	Selasa/16 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyusunan laporan PPL</li> </ul>			
45.	Rabu/17 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun laporan PPL</li> <li>• Memberi tugas di kelas XI Multimedia pada pelajaran Komposisi Foto Digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta mendiskusikan terkait perawatan kamera, lensa dan baterai</li> </ul>		
46.	Kamis/18 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penarikan PPL</li> <li>• Menyusun laporan PPL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penarikan dilaksanakan pukul 09.00 WIB di SMK N 7 Yogyakarta</li> </ul>		

Yogyakarta, September 2014

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan



Drs. Abdul Halim Sunawi  
NIP. 19490919 1978803 1 001

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd  
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa,



Ratnawati  
NIM. 11520241029



MATRIKS PELAKSANAAN PROGRAM KERJA PPL UNY

TAHUN 2014

F01
Kelompok Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NOMOR LOKASI :  
 NAMA SEKOLAH / LEMBAGA : SMK N 7 YOGYAKARTA  
 ALAMAT SEKOLAH / LEMBAGA : Jln. Gowongan Kidul JT III/416, Yogyakarta

NO	PROGRAM / KEGIATAN KKN	JUMLAH JAM PER MINGGU										JML JAM	
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X		
1	Mendalami Silabus												20
	Persiapan	2											2
	Pelaksanaan	4			2	2	1	1	1	2	2		15
	Evaluasi	3											3
2	Menyusun RPP												45,5
	Persiapan	2			2	2	2	1	1	1	1		12
	Pelaksanaan	3			3	3	3	3	3	3,5	3,5		25
	Evaluasi	1,5			1	1	1	1	1	1	1		8,5
3	Menyusun Bahan Ajar												37,5
	Persiapan	2			1	1	1	1	1	1	1		9
	Pelaksanaan	3			3	2	2	2,5	2,5	2,5	2,5		20
	Evaluasi	1,5			1	1	1	1	1	1	1		8,5
4	Menyusun Media Pembelajaran												24,5
	Persiapan				1	1	1	1	1	1	1		7

	Pelaksanaan				1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5		10,5
	Evaluasi				1	1	1	1	1	1	1		7
5	Konsultasi Pembimbing												<b>40</b>
	Persiapan	1			1	1	1	1	1	1	1		8
	Pelaksanaan	3			4	3	3	3	3	3	2		24
	Evaluasi	1			1	1	1	1	1	1	1		8
6	Praktik Mengajar												<b>46</b>
	Persiapan				1	1	1	1	1	1	1		7
	Pelaksanaan					6	6	6	6	6	3		33
	Evaluasi					1	1	1	1	1	1		6
7	Membuat administrasi guru												<b>28</b>
	Persiapan					1	1	1	1	1	1		6
	Pelaksanaan					2	2	3	3	3	3		16
	Evaluasi					1	1	1	1	1	1		6
8	Konsultasi DPL PPL												<b>4</b>
	Persiapan	1											1
	Pelaksanaan	3											3
	Evaluasi												
9	Menyusun Laporan PPL												<b>25</b>
	Persiapan						1	1	1	1	1		5
	Pelaksanaan						4	4	4	4	4		20
	Evaluasi												
<b>JUMLAH TOTAL JAM</b>												<b>270,5</b>	

Keterangan :

 : Libur Ramadhan dan Hari Raya Idul Fitri 1435 H

Mengetahui / Menyetujui

Kepala Sekolah



Dra. Titik Komah Nurastuti  
NIP. 19611214 198602 2 001

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, likely belonging to the supervisor.

Drs. Abdul Hsalim Sunawi  
NIP. 19490919 1978803 1 001

Yogyakarta, September 2014  
Mahasiswa

A handwritten signature in black ink, likely belonging to the student.

Ratnawati  
NIM. 11520241029



## LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL

TAHUN : 2014


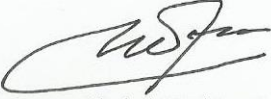

NOMOR LOKASI : 223  
 NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA  
 ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Gowongan Kidul JT III/416 Yogyakarta

No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/Kualitatif	Serapan Dana ( Dalam Rupiah)				
			Swadaya/Sekolah/Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/Lembaga lainnya	Jumlah
1.	Print RPP tentang Pengenalan Fotografi	RPP selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 8 halaman dengan harga @ Rp. 125,00		2000			2000
2.	Print Modul tentang Pengenalan Fotografi	Modul selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 19 halaman dengan harga @ Rp. 125,00		4700			4700
3.	Print RPP tentang Animasi Stop Motion	RPP selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 7 halaman dengan harga @ Rp. 125,00		1700			1700
4.	Print Modul tentang Animasi Stop Motion	Modul selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 8 halaman dengan harga @ Rp. 125,00		2000			2000
5.	Print soal ulangan harian	Soal ulangan selesai di print sebanyak 16 kali dan masing-masing dengan harga @ Rp. 125,00		2000			2000

6.	Print RPP tentang Animasi Tradisional	RPP selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 6 halaman dengan harga @ Rp. 125,00		1500			1500
7.	Print Modul Animasi Tradisional	Modul selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 10 halaman dengan harga @ Rp. 125,00		2500			2500
8.	Print RPP tentang Jenis-jenis Kamera	RPP selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 12 halaman dengan harga @ Rp. 125,00		3000			3000
9.	Print Modul tentang Jenis-jenis Kamera	Modul selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 8 halaman dengan harga @ Rp. 125,00		2000			2000
10.	Print RPP tentang Animasi Komputer	RPP selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 8 halaman dengan harga @ Rp. 125,00		2000			2000
11.	Print Modul tentang Animasi Komputer	Modul selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 8 halaman dengan harga @ Rp. 125,00		2000			2000
12.	Print RPP tentang Prinsip Dasar Animasi	RPP selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 11 halaman dengan harga @ Rp. 125,00		2700			2700
13.	Print Modul tentang Prinsip Dasar Animasi	Modul selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 14 halaman dengan harga @ Rp. 125,00		3500			3500
14.	Print ulang semua RPP	RPP selesai di print sebanyak 1 kali dan berjumlah 52 halaman dengan harga @ Rp. 125,00		6500			6500
15.	Print laporan PPL	Laporan PPL selesai di print sebanyak 2 kali		35000			35000

TOTAL					73100
-------	--	--	--	--	-------

Mengetahui,

 Kepala Sekolah/Pimpinan Lembaga <u>Dra. Titik Komah Nurastuti</u> NIP. 19611214 1986 02 2 001	Dosen Pembimbing Lapangan  <u>Drs. Abdul Halim Sunawi</u> NIP. 19490919 197803 1 001	Ketua Kelompok  <u>Lilis Setyowati</u> NIM. 11402244027
--	--	---



# KARTU BIMBINGAN PPL

PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL  
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY  
TAHUN 2014.....

## F04

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah / Lembaga : SMK Negeri 7 Yogyakarta  
 Alamat Sekolah : Jl. Gowongan Kidul, IT III/416 Yogyakarta Fax./Telp. Sekolah : 0274 512403  
 Nama DPL PPL : Drs. Abdul Halim Sunawi  
 Prodi / Fakultas DPL PPL : Pendidikan Teknik Informatika / Teknik  
 Jumlah Mahasiswa PPL : 2

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL
1.	14 Juli 2014	2	Monitoring Kesiapan Mahasiswa PPL		
			Memberi masukan kepada Mahasiswa PPL		
2.	9 Agustus 2014	2	Cara pembuatan Matriks		
			Cara pembuatan Catatan Mingguan		
3.	29 Agustus 2014	2	Konsultasi Laporan		
			Konsultasi Lampiran		
4.	12 September 2014	2	Konsultasi Laporan		
		2	Tanda tangan Laporan dan Lampiran		

### PERHATIAN :

- ☛ Kartu bimbingan PPL ini dibawa oleh mhs PPL (1 kartu untuk 1 prodi).
- ☛ Kartu bimbingan PPL ini harap diisi materi bimbingan dan dimintakan tanda tangan dari DPL PPL setiap kali bimbingan di lokasi.
- ☛ Kartu bimbingan PPL ini segera dikembalikan ke PP PPL & PKL UNY paling lambat 3 (tiga) hari setelah penarikan mhs PPL untuk keperluan administrasi.



Yogyakarta, 17 September 2014  
Mhs PPL Prodi. Pendidikan Teknik Informatika

Siswi Dwi Auliyanti

**KALENDER PENDIDIKAN SMA/MA/SMK  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

	JULI 2014	AGUSTUS 2014	SEPTEMBER 2014	OKTOBER 2014
AHAD				
SENIN				
SELASA				
RABU				
KAMIS				
JUMAT				
SABTU				
	NOVEMBER 2014	DESEMBER 2014	JANUARI 2015	FEBRUARI 2015
AHAD				
SENIN				
SELASA				
RABU				
KAMIS				
JUMAT				
SABTU				
	MARET 2015	APRIL 2015	MEI 2015	JUNI 2015
AHAD				
SENIN				
SELASA				
RABU				
KAMIS				
JUMAT				
SABTU				
	JULI 2015			
AHAD				
SENIN				
SELASA				
RABU				
KAMIS				
JUMAT				
SABTU				

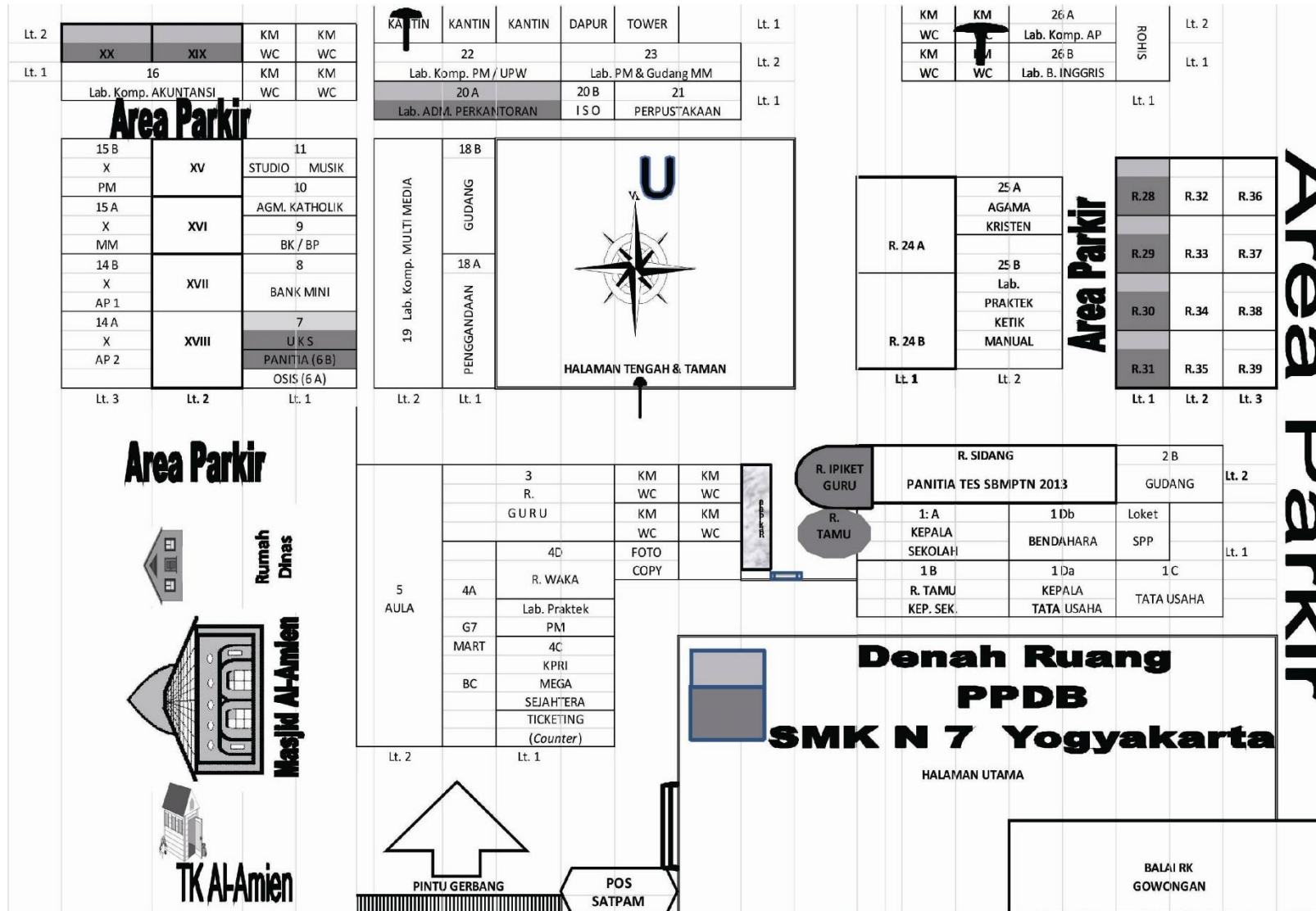
  

<p> Ulangan Umum</p> <p> Porsenitas/Keg.keagamaan</p> <p> Pembagian rapor</p> <p> Hardiknas</p> <p> Libur Umum</p>	<p> MOPDB</p> <p> Libur Ramadhan (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)</p> <p> Libur Idul Fitri (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)</p> <p> Libur Khusus (Hari Guru Nas)</p> <p> Libur Semester</p>	<p> UN SMA/SMK/SLB (Utama)</p> <p> UN SMA/SMK/SLB (Susulan)</p> <p> Ujian sekolah SMA/SMK/SLI</p> <p> Penggunaan Pakaian Tradisior</p>
--	---	--

**KETERANGAN : KALENDER SMA/MA/SMK**

1	14 Juli 2014	: Hari pertama masuk sekolah
2	14 s.d 17 Juli 2014	: Masa Orientasi Peserta Didik Baru
3	21 s.d. 26 Juli 2014	: Hari libur Ramadhan (akhir bulan Ramadhan)
4	28 dan 29 Juli 2014	: Hari Besar Idul Fitri 1435 H
5	30 Juli s.d. 5 Agustus 2014	: Hari libur Idul Fitri 1435 H Tahun 2014
6	17 Agustus 2014	: HUT Kemerdekaan Republik Indonesia
7	5 Oktober 2014	: Hari Besar Idul Adha 1435 H
8	25 Oktober 2014	: Tahun Baru Hijriyah 1436 H
9	25 November 2014	: Hari Guru Nasional
10	1 s.d. 10 Desember 2014	: Ulangan Akhir Semester
11	15 s.d. 17 Desember 2014	: PORSENITAS
12	20 Desember 2014	: Penerimaan raport
13	25 Desember 2014	: Hari Natal 2014
14	22 Des 2014 s.d. 3 Jan 2015	: Libur Semester Gasal
15	1 Januari 2015	: Tahun Baru Masehi
16	3 Januari 2015	: Maulid Nabi Muhammad SAW
17	19 Februari 2015	: Tahun Baru Imlek
18	23 Maret s.d. 1 April 2015	: Ujian Sekolah
19	3 April 2015	: Wafat Isa Al Masih
20	13 s.d. 16 April 2015	: UN SMA/SMK/SLB (Utama)
21	20 s.d. 23 April 2015	: UN SMA/SMK/SLB (Susulan)
22	1 Mei 2015	: Hari Buruh Nasional
23	2 Mei 2015	: Hari Pendidikan Nasional tahun 2015
24	14 Mei 2015	: Kenaikan Isa Al Masih
25	2 Juni 2015	: Hari Raya Waisak 2559
26	8 s.d. 16 Juni 2015	: Ulangan Kenaikan Kelas
27	22 s.d. 24 Juni 2015	: PORSENITAS/ KEG.KEAGAMAAN
28	27 Juni 2015	: Pembagian Laporan Hasil Belajar (Kenaikan Kelas)
29	29 Juni s.d. 11 Juli 2015	: Libur Kenaikan kelas

## Denah SMKN 7 Yogyakarta



## DOKUMENTASI PELAKSANAAN PPL



Pemberian penjelasan oleh Mahasiswa PPL tentang mata pelajaran

Presentasi secara berkelompok mengenai hasil diskusi



Remidial Mata Pelajaran  
Komposisi Foto Digital