

LAPORAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)

TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Lokasi :

SMK N 3 KASIHAN (SMSR)

Jl PG. Madukismo, Bugisan, Bantul 55182



Disusun oleh:

Fauzi Sholichin
13520241037

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN
PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Fauzi Sholichin
NIM : 13520241037
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika

Benar-benar telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK N 3 KASIHAN (SMSR) dari tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016. Hasil kegiatan tersebut tercakup dalam naskah laporan ini. Laporan ini telah disetujui dan disahkan.



Yogyakarta, 15 September 2016

Dosen Pembimbing Lapangan,

Guru Pembimbing,

Dessy Irmawati, M.T
NIP. 19791214 201012 2 002

Fitri Setyaningsih, SST
NIP. 198506262011012006

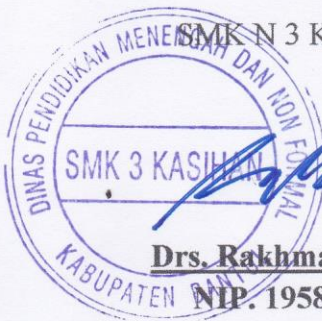
Mengetahui,

Kepala Sekolah

Koordinator PPL

SMK N 3 KASIHAN (SMSR)

SMK N 3 KASIHAN (SMSR)



Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd.
NIP. 195804061986031013

Sihono, S.Pd.
NIP. 19680714 199512 1 003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, yang selalu melimpahkan rahmat, karunia, hidayah serta petunjuk-Nya, sehingga kegiatan PPL di SMK N 3 KASIHAN (SMSR) terhitung mulai tanggal 15 Juli sampai dengan 15 September 2016 dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Penyusun menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak, maka pelaksanaan PPL tidak dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, kami untuk mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayahnya sehingga kami dapat melaksanakan PPL dengan lancar.
2. Bapak Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd. selaku kepala SMK N 3 KASIHAN (SMSR) yang telah menerima dan memberi izin kepada kami untuk melaksanakan PPL di SMK N 3 KASIHAN (SMSR) .
3. Ibu Dessy Irmawati, M.T selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL UNY 2016 yang telah bersedia mendampingi & membimbing selama proses PPL UNY 2016 di SMK N 3 KASIHAN (SMSR) .
4. Drs. Suwarna, M.Pd. selaku koordinator PPL di SMK N 3 KASIHAN (SMSR) atas kesediaannya untuk membimbing kami selama PPL berlangsung.
5. Fitri Setyaningsih, SST., selaku guru pembimbing bidang studi Animasi 2D yang selalu membimbing, memberikan ilmu tentang mengajar serta memberi motivasi selama pelaksanaan PPL.
6. Bapak dan Ibu Guru serta segenap karyawan SMK N 3 KASIHAN (SMSR).
7. Rekan-rekan PPL UNY,dan UAD 2016 di SMK N 3 KASIHAN (SMSR) atas kekompakan dan kerjasamanya.
8. Siswa-siswi SMK N 3 KASIHAN (SMSR) yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam program-program PPL UNY.

Demikian laporan ini disusun, semoga apa yang telah kami lakukan dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 15 September 2016

Penyusun,

Fauzi Sholichin

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Abstrak.....	v
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi.....	2
1. Tujuan , Visi dan Misi SMK N 3 Kasihan (SMSR).....	2
2. Kondisi Fisik Sekolah	3
3. Kondisi Non Fisik	4
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL	10
1. Perumusan Program PPL	10
2. Rancangan Kegiatan	12
BAB II. PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	13
A. Persiapan	13
1. Pembekalan Mikro	13
2. Pengajaran Mikro	13
3. Observasi	13
4. Persiapan Mengajar	14
5. Penyusunan RPP.....	14
B. Pelaksanaan	14
1. Program Mengajar	14
C. Analisis Hasil dan Refleksi PPL	18
1. Analisis Hasil Kegiatan PPL	18
2. Hambatan dan Solusi Pembelajaran	18
3. Umpan Balik Guru Pembimbing	18
4. Faktor yang Berpengaruh pada Pelaksanaan Program	19
5. Refleksi.....	20
BAB III. PENUTUP	22
A. Kesimpulan	22
B. Saran.....	22

Daftar Pustaka..... 24
Lampiran 25

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Mahasiswa PPL SMK N 3 KASIHAN (SMSR)
- Lampiran 2. Jadwal Pelajaran
- Lampiran 3. Matriks Program PPL
- Lampiran 4. Catatan Mingguan
- Lampiran 5. Surat Ijin Observasi
- Lampiran 6. Laporan Dana Pelaksanaan PPL
- Lampiran 7. Laporan Observasi Pembelajaran
- Lampiran 8. Laporan Observasi Kondisi Sekolah
- Lampiran 9. Daftar Nama Siswa
- Lampiran 10. KIKD Animasi 2D
- Lampiran 11. SKKD Videografi
- Lampiran 12. Silabus Animasi 2D
- Lampiran 13. Silabus Videografi
- Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 15. Struktur Organisasi SMK N 3 KASIHAN (SMSR)
- Lampiran 16. Jadwal Piket
- Lampiran 17. Kalender Pendidikan & Keterangan
- Lampiran 18. Dokumentasi

**LAPORAN INDIVIDU
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
DI SMK N 3 KASIHAN (SMSR)**

Abstrak

Oleh Fauzi Sholichin

Pendidikan Teknik Informatika

Mata kuliah Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) bertujuan untuk membekali mahasiswa agar memiliki kemampuan berupa ketrampilan dalam bidang pembelajaran dan manajerial sekolah atau lembaga, dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi keguruan atau kependidikan. Tujuan yang lain adalah memberi kesempatan pada mahasiswa untuk mempelajari, mengenal dan menghayati permasalahan yang dihadapi lembaga pendidikan, menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki ke dalam kehidupan nyata. Mahasiswa juga dapat belajar dari lembaga sekolah sekaligus dapat menyumbangkan pemikiran dan tenaga guna pengembangan lembaga pendidikan yang bersangkutan.

Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) mahasiswa UNY telah dilaksanakan dari tanggal 15 Juli sampai dengan 15 September 2016. Pelaksanaan kegiatan PPL secara umum meliputi tiga tahapan yaitu, tahap persiapan, pelaksanaan, penyusunan laporan dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembekalan PPL yang dilaksanakan di kampus UNY sebelum penerjunan ke lapangan. Tahapan pelaksanaan PPL meliputi tahap observasi potensi pengembangan sekolah yang meliputi observasi kegiatan pembelajaran dan observasi fisik sekolah, identifikasi dan inventarisasi permasalahan, penyusunan rancangan program, pengajuan proposal dan pelaksanaan program. Pelaksanaan PPL di SMK N 3 Kasihan (SMSR) meliputi program pembuatan administrasi guru, pembuatan RPP, pembuatan soal evaluasi, analisis penilaian, administrasi, pendampingan ekstrakurikuler dan konsultasi pembimbing. Setelah pelaksanaan peserta PPL wajib menyusun laporan yang kemudian akan dievaluasi oleh sekolah dan DPL PPL.

Secara umum, program kerja PPL di sekolah tersebut dapat terlaksana dengan lancar. Kendala dalam melaksanakan suatu program merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari. Oleh karena itu, program yang masih memerlukan tindak lanjut dapat dilaksanakan oleh peserta PPL periode berikutnya.

Kata Kunci: *PPL, Program PPL, Observasi, Persiapan, Pelaksanaan, Evaluasi*

BAB I PENDAHULUAN

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan suatu rangkaian program KKN-PPL yang terkait dengan proses pembelajaran maupun kegiatan yang mendukung berlangsungnya pembelajaran. Kegiatan ini merupakan kegiatan intrakurikuler bagi mahasiswa yang mencakup tugas / keguruan yang dilaksanakan diluar kelas maupun berada didalam lingkungan sekolah. Dengan kegiatan ini, mahasiswa diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, terutama dalam hal pengalaman mengajar, memperluas wawasan, pelatihan, dan pengembangan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya, peningkatan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

PPL merupakan sarana bagi mahasiswa untuk berperan sebagai mediator, dan inovator dalam proses belajar-mengajar di sekolah, terutama di SMK N 3 Kasihan (SMSR), sehingga implementasi dan aktualisasi diri mahasiswa terealisasi dalam mencerdaskan anak bangsa. PPL juga memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan dan meningkatkan program-program sekolah baik yang ditunjukan bagi sekolah maupun masyarakat sekitar, serta untuk jangka pendek maupun jangka panjang. Tujuan dilaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) agar mahasiswa mampu menetapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki dalam suatu proses pembelajaran sesuai bidang studinya masing-masing sehingga mahasiswa memiliki pengalaman faktual yang dapat digunakan sebagai dasar pengembang diri calon tenaga kependidikan yang sadar akan tugas dan tanggung jawabnya.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) diharapkan dapat menjadi bekal bagi mahasiswa sebagai wahana pembentukan tenaga kependidikan profesional yang siap memasuki dunia pendidikan, mempersiapkan dan menghasilkan calon guru yang memiliki nilai, sikap, pengetahuan, dan keterampilan profesional, mengintegrasikan dan mengimplementasikan ilmu yang telah dikuasai ke dalam praktik keguruan dan kependidikan, memantapkan kemitraan UNY dengan pihak sekolah atau lembaga pendidikan serta mengkaji dan mengembangkan praktik keguruan PPL.

Kegiatan sebelum pelaksanaan PPL mahasiswa melakukan kegiatan pra-PPL yaitu kegiatan sosialisasi awal kepada mahasiswa melalui mata kuliah pengajaran mikro dan kegiatan observasi langsung ke lokasi PPL yaitu SMK N 3 Kasihan (SMSR). Kegiatan observasi ini dilaksanakan supaya mahasiswa dapat mengamati karakteristik komponen pendidikan, potensi siswa, kondisi fisik sekolah, kondisi

nonfisik sekolah yang mendukung proses pembelajaran, sehingga mahasiswa mendapatkan gambaran secara umum mengenai kondisi dan situasi SMK N 3 Kasihan (SMSR) sebagai tempat mahasiswa praktikan untuk melangsungkan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan.

Praktik Pengalaman Lapangan ini dilaksanakan dari tanggal **15 Juli – 15 September 2016** di SMK N 3 Kasihan (SMSR). Pelaksanaan PPL di SMK N 3 Kasihan (SMSR) terdiri dari 2 mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika dan 7 mahasiswa Pendidikan Seni Rupa. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh selama PPL diharapkan dapat dipakai sebagai bekal untuk membentuk calon guru tenaga kependidikan yang profesional.

A. Analisis Situasi

Analisis yang dilakukan merupakan upaya untuk menggali rumusan masalah dan target yang ingin dicapai sebagai acuan untuk merumuskan program. Dari hasil pengamatan, maka didapatkan berbagai informasi tentang SMK N 3 Kasihan (SMSR) sehingga dapat dijadikan sebagai dasar acuan atau konsep awal untuk melakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan. Berikut hasil pengamatan yang kami lakukan :

1. Tujuan, Visi dan Misi SMK N 3 Kasihan (SMSR)

Tujuan : “Menyiapkan tamatan agar menjadi warga negara yang berbudi luhur berakhlak mulia dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki kompetensi seni rupa yang terampil dan kreatif yang dapat diterapkan di dunia kerja. Mampu berwirausaha secara mandiri, baik sebagai pengusaha maupun seniman.”

Visi : “Menjadi leader SMK Seni Rupa dan Kriya dalam menghasilkan lulusan profesional yang cerdas, terampil, berkepribadian, dan mampu bertindak efisien, cekatan, dan fleksibel terhadap perkembangan.”

Misi :

1. Melaksanakan pembelajaran seni rupa & kriya yang optimal, kreatif dan inovatif.
2. Mengembangkan etos kerja yang kondusif, produktif & efisien dalam pembelajaran KBK.
3. Mengembangkan hubungan sekolah dengan DU/DI dan instansi lain yang sinergis.
4. Melengkapi sarana dan prasarana sekolah sesuai kebutuhan pembelajaran.
5. Menerapkan prinsip-prinsip Manajemen Mutu ISO 9002:2008.

2. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta merupakan sekolah menengah kejuruan yang membidangi kelompok seni rupa dan kriya. Berlokasi di Jl. PG Madukismo, Bugisan, Bantul Yogyakarta. Luas area seluruhnya kurang lebih 22.786 m², menempati kompleks Kampus Mardawa Mundhala Sekolah Seni Yogyakarta yang terdiri atas tiga sekolah yaitu SMK Negeri 1 Kasihan (SMKI) Yogyakarta yang membidangi keahlian seni tari dan karawitan, SMK Negeri 2 Kasihan (SMM) Yogyakarta yang membidangi keahlian seni musik, SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta yang membidangi keahlian seni rupa dan kriya. Letaknya sangat Strategis, keadaan lingkungan sekolah jauh dari kebisingan aktivitas lalu lintas jalan raya dan dapat dijangkau oleh kendaraan umum sehingga suasana yang tercipta sangat nyaman, tenang dan kondusif untuk belajar.

Gedung SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta terdiri atas dua unit, yaitu :

Unit 1 terdiri atas :

- 1) Gedung A, untuk studio patung
- 2) Gedung B, untuk ruang teori
- 3) Gedung C, untuk studio grafis, teori, dan logistic
- 4) Gedung D, untuk ruang kepala sekolah, guru dan tata usaha
- 5) Gedung E, untuk ruang perpustakaan dan ruang pertemuan (meeting)
- 6) Gedung F, untuk ruang balai serbaguna

Unit 2 terdiri atas :

- 1) Gedung G, untuk studio lukis
- 2) Gedung H, untuk studio ukir dan batik
- 3) Gedung XI, untuk studio DKV dan teori
- 4) Gedung X, untuk studio dekorasi dan teori
- 5) Gedung Y, untuk studio keramik dan studio
- 6) Gedung Z, untuk mushola, kesekretariatan, sanggar pramuka, ruang OSIS dan UKS.

Fasilitas-fasilitas sebagai penunjang belajar-mengajar di SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta cukup memadai, yaitu meliputi ruang teori yang cukup luas, studio kayu, studio dekorasi, studio fotografi, studio lukis, studio patung, laboratorium computer, perpustakaan, media pembelajaran, bahan dan alat (logistik), sarana olah raga, sumber pengajaran.

3. Kondisi Non Fisik

a. Identitas SMK N 3 KASIHAN

SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta unggul dalam menghasilkan tenaga-tenaga professional dan siap pakai serta mampu menciptakan lapangan kerja sendiri dengan didukung oleh Visi dan Misi sekolah yang jelas. Untuk data tingkat kelulusan 60% dari jumlah lulusannya terjun ke dunia industri, selebihnya melanjutkan ke Perguruan Tinggi dan yang lainnya tidak terdata. SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta termasuk sekolah menengah kejuruan yang dalam perkembangannya dibagi menjadi beberapa spesifikasi, yaitu keahlian seni dan kriya.

b. Sejarah Dan Keadaan Fisik SMK N 3 KASIHAN (SMSR)

Berbicara sejarah SMSR Yogyakarta tidak dapat lepas dari nama besar ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia) yang berdiri di Yogyakarta pada 1950. Peserta didik ASRI terdiri dari dua jenjang, yaitu lulusan SMP dan lulusan SLTA. Lama pendidikan bagi lulusan SMP adalah 3 tahun dan setelah tamat mendapatkan Ijasah I (merupakan embrio SMSR). Bagi yang ingin melanjutkan ke jenjang berikutnya harus menempuh 2 tahun lagi, dan mendapatkan Ijasah II (setara akademi).

ASRI membuka 5 jurusan, yaitu:

1. Seni Lukis
2. Seni Patung
3. Pertukangan / Kerajinan
4. Reklame, Dekorasi, Ilustrasi Grafik
5. Pendidikan Guru Seni Rupa

Tahun 1974 ada pembaruan kurikulum yang dikenal dengan Kurikulum 1974. Perubahan mendasar adalah:

- Lama pendidikan 4 tahun
- Jurusan-jurusan pada Kurikulum 1963 dihapus dan digantikan dengan Studio-studio Praktek Seni Rupa yang terdiri 9 macam, yaitu:

(1) Studio Seni Lukis;

- (2) Studio Seni Patung;
- (3) Studio Seni Kriya Kayu;
- (4) Batik;
- (5) Reklame;
- (6) Dekorasi;
- (7) Ilustrasi;
- (8) Grafik; dan
- (9) Keramik.

Tahun 1976 SSRI dan sekolah kesenian lainnya dimasukkan ke kelompok Sekolah Kejuruan, sama dengan STM, SMEA, SMIK, dsb. Tahun 1977 nama SSRI disesuaikan menjadi SMSR (Sekolah Menengah Seni Rupa), sekaligus menerapkan Kurikulum baru yang dinamai "Kurikulum 1977."

Pembangunan gedung SMSR di Karangmalang belum sepenuhnya selesai, baru sekitar 50%, namun tanpa menunggu selesai, SMSR pindah ke kampus baru di Karangmalang, berdekatan dengan kampus ASTI dan IKIP Negeri. Waktu belajar dilaksanakan pagi hari mulai jam 07.00.

Perhatian Direktorat Dikmenjur terhadap pengembangan sekolah-sekolah kesenian di DIY sangat besar. Muncul gagasan mempersatukan tiga sekolah, SMKI, SMM, dan SMSR.

Tahun 1978 mulai diadakan survei lahan di kawasan Bugisan. Tiga tahun kemudian (1981) mulai dibangun kampus besar di kampung Jomegatan, Jl PG Madukismo (lebih dikenal sebagai Jl Bugisan), masuk di wilayah Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul.

Pada 1977 berganti nama menjadi Sekolah Menengah Seni Rupa (SMSR) Yogyakarta. Nama inilah yang terasa akrab di kalangan masyarakat yang mempunyai hubungan emosional dengan sekolah seni rupa. Pada tahun 1997 secara nasional semua pendidikan Menengah Kejuruan berganti nama menjadi SMK. Karena berada di Kecamatan Kasihan maka SMSR berubah menjadi SMK Negeri 3 Kasihan Bantul.

- 1) Kondisi Lingkungan Sekolah
 - a) Tingkat Kebersihan

Lingkungan SMK N 3 Kasihan (SMSR) selalu terjaga kebersihannya, baik dari lingkungan kelas, laboratorium serta

halaman sekolah. Peraturan dan tata tertib SMK N 3 Kasihan (SMSR) juga mengharuskan setiap warga sekolah senantiasa menjaga kebersihan lingkungan. Setiap Hari Jumat diadakan program Jumat bersih, dimana siswa, guru, dan karyawan SMK 3 Kasihan bersama-sama membersihkan sekolah.

b) Tingkat Kebisingan

SMK N 3 Kasihan (SMSR) terletak di tengah-tengah pemukiman yang penduduknya melakukan aktivitas bekerja setiap harinya. SMK N 3 Kasihan (SMSR) juga berlokasi jauh dari jalan utama sehingga tingkat kebisingan berkurang dan siswa antusias dalam belajar.

c) Sanitasi

Sanitasi di SMK N 3 Kasihan (SMSR) dalam keadaan baik. Hal ini bisa dilihat dari setiap ruang baik ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang Tata Usaha (TU), perpustakaan dan ruang kelas mempunyai ventilasi.

d) Jalan Penghubung dengan Sekolah

Jalan penghubung dengan sekolah sangat lancar dan mudah diakses karena SMK N 3 Kasihan (SMSR) letaknya sangat strategis, sehingga tidak sulit untuk menuju sekolah karena cukup banyak kendaraan umum yang melintas menuju SMK N 3 Kasihan (SMSR).

e) Masyarakat sekitar

Masyarakat sekitar SMK N 3 Kasihan (SMSR) sebagian besar bekerja sebagai Seniman dan Pengerajin. Selain itu ada juga yang bekerja sebagai pedagang dan pengusaha kost.

f) Kurikulum yang digunakan

Di SMK N 3 Kasihan (SMSR) mulai tahun ajaran baru 2016 menggunakan kurikulum 2013 yang disesuaikan dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah dan dinas pendidikan terkait baik dalam hal cara pengajaran, buku pelajaran yang digunakan, model serta metode pengajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran sudah disesuaikan dengan standar isi yang ada. Sehingga dalam pelaksanaannya diharapkan mampu untuk mencapai tujuan dari dilaksanakannya kurikulum tersebut.

g) Struktur Organisasi

Struktur organisasi SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta mempunyai susunan personalia yaitu :

- a. Kepala Sekolah
- b. Dewan Sekolah
- c. Litbang
- d. Waka Kurikulum
- e. Waka Kesiswaan
- f. Waka Sarpras
- g. Waka Humas DU/DI
- h. Koordinasi Tata Usaha Unit Bisnis
- i. Kaprodi Seni Rupa
- j. Kaprodi Kriya Kayu

Secara umum SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta sudah dapat dikatakan memiliki sarana dan prasarana yang lengkap dan memadai, sehingga sangat membantu dalam proses kelancaran belajar mengajar.

4. Observasi PPL

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL di suatu sekolah/lembaga, persiapan lain yang dilakukan adalah melakukan kegiatan observasi langsung pada kondisi kelas di lembaga/sekolah dimana mahasiswa akan mengajar. Kegiatan observasi ini bertujuan agar mahasiswa dapat:

- 1) Mengetahui dan memperoleh gambaran nyata tentang pelaksanaan pembelajaran di sekolah dan kondisi sekolah
- 2) Mengedepankan pelaksanaan pembelajaran pada saat kuliah pengajaran mikro di kampus dengan yang dilakukan di sekolah/lembaga
- 3) Mendata keadaan fisik dan nonfisik sekolah/lembaga untuk mendapatkan wawasan tentang berbagai kegiatan yang terkait dengan proses pembelajaran.

Selain hal di atas observasi juga bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan serta pengalaman pendahuluan sebelum melaksanakan tugas mengajar yaitu kompetensi-kompetensi profesional yang dicontohkan oleh

guru pembimbing di luar kelas agar mahasiswa mengetahui lebih jauh administrasi yang dibutuhkan oleh seorang guru untuk kelancaran mengajar (presensi, daftar nilai, penugasan, ulangan, dan lain-lainnya). Dalam hal ini mahasiswa harus dapat memahami beberapa hal mengenai kegiatan pembelajaran di kelas seperti :

- a. Cara membuka pelajaran.
- b. Memberi apersepsi dalam mengajar.
- c. Penyajian materi.
- d. Teknik bertanya.
- e. Bahasa yang digunakan dalam KBM.
- f. Memotivasi dan mengaktifkan siswa.
- g. Memberikan umpan balik terhadap siswa.
- h. Penggunaan media dan metode pembelajar.
- i. Penggunaan alokasi waktu.
- j. Pemberian tugas dan cara menutup pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi kelas pra PPL , diperoleh data sebagai berikut:

a. Permasalahan

Selama proses pengamatan berlangsung, ada tiga aspek penting dalam dasar pengamatan kelas yaitu perangkat pembelajaran, proses pembelajaran, dan perilaku siswa. Perangkat pembelajaran berkaitan dengan materi yang akan menjadi acuan dalam kegiatan belajar mengajar seperti RPP. Sedangkan, dalam proses pembelajaran, aspek yang diamati adalah bagaimana mengkondisikan kelas selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan tahapan – tahapan yang ada. Terakhir, perilaku siswa berkaitan dengan bagaimana sikap siswa selama di kelas maupun di luar kelas.

Permasalahan yang pertama berkaitan dengan proses pembelajaran. Selama proses observasi, mahasiswa mengamati kegiatan belajar-mengajar yang berlangsung di dalam kelas. Manajemen kelas menjadi sesuatu yang sangat penting, walaupun hal itu tidak bisa dikatakan mudah. Guru harus mampu mengontrol kegiatan siswa di dalam kelas. Selain manajemen kelas, guru juga harus mampu mengatur waktu dengan baik, sebab setiap pertemuan biasanya terdiri dari 2 JP (2x 45 menit) untuk mata pelajaran teori dan 4JP (2x 45 menit) untuk mata pelajaran praktek yang harus mampu digunakan

oleh guru untuk menyampaikan materi dan juga memberi siswa kesempatan untuk berlatih secara langsung.

Permasalahan yang terakhir, berkaitan dengan bagaimana perilaku siswa di dalam kelas maupun di luar kelas. Dari pengamatan yang dilakukan mahasiswa di dalam kelas, beberapa siswa aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru, namun di sisi lain masih banyak siswa yang bermain sendiri mengobrol dengan teman. Perilaku siswa tersebut berkaitan dengan materi yang diajarkan guru, sebagai contoh ketika mereka diperlihatkan video, mereka sangat antusias untuk melihat dan bertanya tentang apa yang ada dalam video tersebut, namun motivasi mereka berkurang ketika mereka diminta untuk menulis. Dari pengamatan di luar kelas, perilaku siswa cukup santun kepada guru – guru maupun dengan mahasiswa PPL. Mereka selalu tersenyum maupun berjabat tangan dengan guru atau mahasiswa PPL yang mereka temui. Para siswa tidak jarang pula ikut mengobrol dengan mahasiswa PPL maupun guru di luar kelas atau menanyakan apa yang tidak mereka mengerti di luar jam pembelajaran.

b. Potensi Pembelajaran

i. Potensi Siswa

Siswa SMK N 3 Kasihan (SMSR) banyak yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan segala bakat dan kemampuannya, dilihat dari tingkat keahlian di bidang yang mereka pilih dan diterimanya beberapa alumni SMK N 3 Kasihan (SMSR) di Industri ataupun Universitas/Institut di bidang Seni. Hal itu juga dapat terlihat dari banyaknya prestasi-prestasi Lomba Keahlian Siswa (LKS) yang telah diraih oleh para siswanya.

ii. Potensi Guru

Latar belakang guru yang sesuai dengan mata pelajaran yang mereka mampu menyebabkan masing – masing guru termasuk guru yang profesional di bidangnya. Sebagian besar sudah termasuk PNS dan bersertifikasi.

Guru – guru SMK N 3 Kasihan (SMSR) juga aktif dalam mengikuti workshop atau seminar dalam rangka meningkatkan kemampuan mereka. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru SMK N 3 Kasihan (SMSR) menggunakan pendekatan saintifik sesuai dengan kurikulum yang berlaku disekolah tersebut dan menyesuaikan kondisi lingkungan sekolah dan siswa termasuk media yang ada. Para

guru juga mampu memanfaatkan dengan baik fasilitas sarana maupun prasarana yang cukup lengkap di SMK N 3 Kasihan (SMSR).

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bertujuan memberikan pengalaman dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai bekal untuk membentuk pendidik yang profesional secara nyata dalam masyarakat.

1. Perumusan Program PPL

Sebelum diputuskan program PPL yang akan dilakukan di sekolah, hal yang paling mendasar dalam pengambilan keputusan adalah merumuskan masalah yang ditemukan di sekolah tersebut. Hal – hal yang dianggap belum maksimal dapat dijadikan sebagai program PPL sehingga mahasiswa dapat meningkatkan kualitas siswa. Perumusan Program PPL berdasarkan pada permasalahan yang ditemukan di kelas maupun di luar kelas dan hal – hal yang kurang tentang fasilitas sekolah dalam rangka meningkatkan minat siswa untuk pembelajaran Animasi 2D. Tahapan perumusan program PPL dijelaskan sebagai berikut :

a. Tahap pengajaran mikro

Pengajaran mikro merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa kependidikan dimana bertujuan untuk melatih mahasiswa dalam mengajar sebelum mereka diterjunkan langsung di lapangan. Selama proses pengajaran mikro, mahasiswa diberikan ilmu – ilmu yang bermanfaat yang dapat diaplikasikan dalam pengajaran yang sesungguhnya sehingga dalam PPL nanti mahasiswa sudah memiliki gambaran tentang bagaimana kondisi dan situasi ketika mengajar di sekolah.

b. Tahap observasi kelas

Observasi kelas dilaksanakan pada awal penyerahan Mahasiswa PPL Ke Sekolah. Pada tahap ini mahasiswa melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran di kelas yang diselenggarakan oleh guru pembimbing. Tujuan dari diadakannya observasi kelas supaya mahasiswa mengetahui kondisi kelas, menemukan permasalahan yang ada di kelas, sebagai pengambilan keputusan program PPL yang sesuai dan mengetahui bagaimana cara mengatur kelas dengan baik.

c. Tahap pembekalan

Pembekalan PPL dilakukan oleh tiap – tiap jurusan. Pada tahap ini mahasiswa dibekali dengan materi – materi tentang profesionalisme guru, motivasi dan hal-hal lain terkait kegiatan PPL yang akan diselenggarakan. Mahasiswa juga diberikan panduan – panduan supaya mereka mampu melaksanakan PPL dengan baik.

d. Tahap penerjunan

Tahap ini merupakan penanda dimulainya kegiatan PPL. Penerjunan PPL pada bulan Juli. Setelah kegiatan ini, mahasiswa melakukan kegiatan yang berhubungan dengan PPL di sekolah sampai tanggal penarikan yaitu pada tanggal 15 Juli 2016.

e. Tahap praktik mengajar

Tahap praktik mengajar dimulai pada 18 Juli 2016 sebagai awal tahun ajaran baru, proses belajar mengajar juga dianggap belum efektif.

f. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan pada rentang waktu pelaksanaan PPL sehingga setiap evaluasi yang diberikan langsung dapat diterapkan. Sebagai evaluator dalam kegiatan ini adalah Dosen Pembimbing dan Guru Pembimbing serta siswa didik sebagai subjek pembelajaran.

g. Tahap penyusunan laporan

Tahap penyusunan laporan merupakan tahap akhir PPL sebelum penarikan dari sekolah. Tahap ini sebenarnya dilakukan selama rentang waktu PPL hanya saja lebih difokuskan pada di awal bulan September.

h. Tahap penarikan

Penarikan PPL dilaksanakan pada tanggal 15 September 2015 sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh LPPMP. Kegiatan ini menandai berakhirnya seluruh kegiatan PPL di SMK N 3 Kasihan (SMSR).

2. Rancangan Kegiatan PPL

Kegiatan PPL adalah kegiatan yang akan dilakukan di sekolah dalam rentang waktu PPL dimana kegiatan yang diadakan berkaitan dengan peningkatan kemampuan di mata pelajaran Animasi 2D dan segala sesuatu yang berkaitan dengan administrasi sekolah. Penjelasan Kegiatan PPL sebagai berikut :

1. Workshop Kewirausahaan dengan menjadi Youtuber
2. Pendampingan Ekstrakurikuler *English Conversation Club*
3. Penyusunan Alokasi Waktu Mengajar, Program Tahunan, dan Program Semester
4. Praktik Mengajar PPL
5. Penyusunan Perangkat Pembelajaran
6. Koreksi Tugas
7. Evaluasi Hasil Belajar Siswa
8. Pembuatan Laporan PPL

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

1. Pembekalan Mikro (*Micro Teaching*)

Pembekalan Mikro merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap jurusan untuk memberikan bekal bagi mahasiswa agar dapat melaksanakan mata kuliah mikro dan kegiatan PPL dengan baik. Pembekalan ini dilakukan sebanyak dua kali. Melalui pembekalan ini, mahasiswa mendapatkan informasi mengenai mata kuliah Pengajaran Mikro dan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi saat mahasiswa melakukan kegiatan PPL. Adapun pelaksanaan Pembekalan Mikro ini dilaksanakan oleh semua mahasiswa Prodi Pendidikan yang akan melaksanakan perkuliahan Pengajaran Mikro yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan PPL.

2. Pengajaran Mikro

Pengajaran Mikro atau *micro teaching* bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan Kompetensi Dasar mengajar sebagai bekal praktik mengajar (*real teaching*) di sekolah / lembaga pendidikan dalam program PPL. Di dalam pengajaran mikro, mahasiswa dibekali bagaimana mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi suatu pembelajaran. *Micro teaching* dilaksanakan pada semester 6.

3. Observasi

a. Observasi Lingkungan Sekolah (Fisik)

Observasi lingkungan sekolah bertujuan untuk mengetahui kondisi fisik sekolah secara mendalam agar mahasiswa dapat menyesuaikan diri pada pelaksanaan PPL di sekolah. Hal hal yang perlu diperhatikan dalam observasi itu adalah lingkungan fisik sekolah, sarana prasarana sekolah, dan kegiatan belajar mengajar secara umum. Observasi yang dilakukan dapat mendukung proses pelaksanaan PPL yang dilakukan mahasiswa berkaitan dengan model, metode, atau media pembelajaran.

b. Observasi pembelajaran di Kelas (Non Fisik)

Observasi pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan sebelum melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Kegiatan ini bertujuan agar mahasiswa memiliki gambaran atau pandangan awal mengenai kegiatan belajar mengajar secara langsung di lapangan, sebelum terjun dalam program PPL. Guru mengajar seperti biasanya, kemudian mahasiswa, mengamati dan memperhatikan aspek-aspek yang digunakan guru dalam mengajar. Fokus pengamatan yang dilaksanakan oleh mahasiswa di antaranya adalah:

1. Teknik membuka dan memotivasi peserta didik
2. Teknik penguasaan kelas
3. Teknik penyampaian materi
4. Teknik menutup pelajaran

4. Persiapan Mengajar

Persiapan mengajar sangat diperlukan sebelum dan sesudah mengajar. Melalui persiapan yang matang, mahasiswa PPL diharapkan dapat memenuhi target yang ingin dicapai. Persiapan yang dilakukan untuk mengajar yaitu konsultasi dengan guru pembimbing, penguasaan materi, penyusunan RPP, pembuatan media pembelajaran, dan pembuatan alat evaluasi serta soal.

5. Penyusunan RPP

Kegiatan ini berkaitan dengan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini harus disiapkan oleh praktikan sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung dan menggunakan kurikulum yang berlaku saat ini. Proses pembuatan RPP dilakukan dengan bimbingan guru pembimbing.

B. Pelaksanaan PPL

1. Program Mengajar

Dalam melaksanakan kegiatan PPL, praktikan diberi tanggung jawab untuk mengelola kegiatan pembelajaran dalam suatu kelas, namun tetap dalam bimbingan dan pengawasan guru mata pelajaran. Kegiatan PPL diawali dengan observasi kelas yang akan diajar, kemudian dilanjutkan PPL terbimbing oleh mahasiswa. Kelas yang diampu adalah kelas XI Animasi dengan jumlah peserta didik 26. Jadwal mengajar Mata

Pelajaran Animasi 2D kelas XI adalah hari Kamis. Rincian jadwal mengajar adalah sebagai berikut:

No	Pertemuan	Waktu	Mata Pelajaran	Materi	Tanggal Pertemuan
1.	Ke-1	Jam ke 6-10	Animasi 2D	Scirpt Animasi 2D	Kamis, 28 Juli 2016
2.	Ke-2	Jam ke 6-10	Animasi 2D	Model Animasi 2D	Kamis, 4 Agustus 2016
3.	Ke-3	Jam ke 6-10	Animasi 2D	Storyboard Animasi 2D	Kamis, 11 Agustus 2016
4.	Ke-4	Jam ke 6-10	Animasi 2D	Layout & Background Animasi 2D	Kamis, 18 Agustus 2016
5.	Ke-5	Jam ke 6-10	Animasi 2D	Layout & Background Animasi 2D II	Kamis, 25 Agustus 2016
6.	Ke-6	Jam ke 6-10	Animasi 2D	Keyframe dan InBetween Animasi 2D	Kamis, 8 Agustus 2016

Selain itu juga mengampu kelas DKV 2 dengan Jadwal mengajar Mata Pelajaran Videografi kelas XI adalah hari Sabtu. Rincian jadwal mengajar adalah sebagai berikut:

No	Pertemuan	Waktu	Mata Pelajaran	Materi	Tanggal Pertemuan
1.	Ke-5	Jam ke 4-8	Videogra fi	Editting Video	Sabtu , 27 Agustus 2016
2.	Ke-6	Jam ke 4-8	Videogra fi	Editting Sound	Sabtu 3 Agustus 2016

Selain praktik mengajar terbimbing, praktikan juga diberi amanah untuk mengerjakan dan menggantikan sementara guru kelas X DKV dan kelas X Lukis 2 yang pada waktu itu ada dinas atau kegiatan keluar kota. Adapun jadwal tersebut meliputi:

No	Pertemuan	Waktu	Mata Pelajaran	Materi	Tanggal Pertemuan
1.	Ke-1	Jam ke	Simulasi Digital	Tugas Pengantar Simulasi Digital	Selasa, 2 Agustus 2016
2.	Ke-2	Jam ke	Simulasi Digital	Tugas Pengantar Simulasi Digital	Selasa, 2 Agustus 2016

a) Kegiatan Praktik Mengajar

1. Praktik Mengajar Terbimbing

Dalam kegiatan praktik mengajar terbimbing, mahasiswa praktikan didampingi oleh guru pembimbing. Praktikan mengajar di depan kelas, sedangkan guru pembimbing mengawasi dari belakang. Dengan demikian guru pembimbing dapat memberikan kritik dan saran kepada praktikan sehingga pada kelas berikutnya dapat mengajar dengan lebih baik. Pelaksanaan mengajar terbimbing ini dilakukan hampir disetiap praktik mengajar oleh praktikan. Hal ini sesuai dengan ketentuan dan peraturan dari LPPMP.

Dalam latihan mengajar terbimbing, mahasiswa praktikan mengajar satu mata pelajaran yang berisi teori dan praktek, yaitu mata pelajaran Animasi 2D. Alokasi waktu pertemuan adalah 4x45 menit. Proses pembelajaran teori dilakukan di kelas. Praktik mengajar dilakukan sesuai dengan pedoman RPP yang sudah dibuat oleh mahasiswa sebelumnya.

Kondisi peserta didik yang sedikit ramai dapat praktikan kendalikan dengan memberi pertanyaan kepada peserta didik yang bersangkutan, kemudian peserta didik

yang bersangkutan disuruh untuk menjawab pertanyaan dari mahasiswa praktikan atau mengulang hasil diskusi bersama. Dengan demikian, peserta didik tersebut akan kembali memperhatikan proses pembelajaran.

2. Umpan Balik dari Guru Pembimbing

Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan tidak lepas dari pengawasan pembimbing, baik pembimbing dari UNY maupun pembimbing dari SMK N 3 Kasihan (SMSR). Untuk pembimbing UNY dilakukan di tempat yang sudah ditentukan oleh Dosen Pembimbing Lapangan PPL. Pemantauan dari Dosen Pembimbing ini dilakukan untuk mengetahui kemajuan dari mahasiswa praktikan. Sedangkan pemantauan dan bimbingan dari guru pembimbing dilakukan setiap akhir KBM dan kegiatan mahasiswa mengalami kesulitan dalam proses KBM. Adapun bimbingan yang sering dilakukan mahasiswa adalah perbaikan RPP, media, cara menyampaikan materi, dan cara mengelolah kelas sehingga di pertemuan selanjutnya bisa lebih baik dan benar.

3. Evaluasi dan Penilaian

Proses penilaian meliputi penilaian keterampilan yang diambil pada saat peserta didik melakukan proses di tiap tahapan pembuatan Iklan Layanan Masyarakat dalam animasi 2D. Setiap hasil dari tugas yang diberikan mulai dari script sampai digitalisasi gambar di dokumentasikan sehingga dalam mengevaluasi setiap karya siswa dapat dilakukan di tiap tahapan.

b) Penyusunan Laporan

Mahasiswa PPL wajib membuat laporan secara individu sebagai bentuk pertanggung jawaban atas terlaksananya kegiatan PPL. Penyusunan laporan ini dimulai sebelum penarikan mahasiswa PPL oleh pihak Universitas Negeri Yogyakarta sampai dua minggu setelah penarikan.

c) Penarikan Mahasiswa PPL

Penarikan mahasiswa dari lokasi PPL di SMK N 3 Kasihan (SMSR) dilakukan pada tanggal 15 September 2016 di SMK N 3

Kasih (SMSR) pukul 8.00 WIB. Penarikan mahasiswa ini menandai berakhirnya tugas mahasiswa PPL UNY.

C. Analisis Hasil dan Refleksi

1. Analisis Hasil Kegiatan PPL

Rencana program PPL disusun sedemikian rupa agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan rencana dan waktu yang telah ditentukan. Namun yang terjadi di lapangan tidak selalu sesuai dengan rencana semula, sehingga dalam pelaksanaannya terkadang harus mengubah metode dan pendekatan yang digunakan karena kondisi kelas dan peserta didik yang tidak memungkinkan jika menggunakan metode dan pendekatan semula.

Rencana-rencana yang telah disusun di matrik semuanya dapat terlaksana dengan baik. Namun adanya keterbatasan waktu PPL, kegiatan perbaikan dan pengayaan tidak dapat dilaksanakan oleh mahasiswa PPL.

2. Hambatan dan Solusi Pembelajaran

- Pembelajaran yang dilakukan adalah membuat animasi 2D yang dilakukan langkah demi langkah. Mulai dari perancangan script, pembuatan model, storyboard, layout, keyframe, kompositing, editing ,sampai rendering tentu saja membutuhkan wadah untuk menyatukan dokumentasi. Oleh karena itu pihak sekolah memberikan fasilitas berupa amplop ukuran A4 untuk wadah hasil karya siswa.

3. Umpan Balik dari Guru Pembimbing

Dalam pelaksanaan praktik mengajar (PPL) di SMK N 3 Kasihan (SMSR) ini praktik mengajar tidak lepas dari bimbingan guru pembimbing. Guru pembimbing mata pelajaran Animasi 2D memberikan bimbingan secara langsung kepada praktikan, baik sebelum pengajaran berlangsung maupun setelah pelaksanaan pengajaran, begitu pula dengan hal-hal yang berkaitan dengan teknik mengajar maupun nonteknis seperti administrasi pembelajaran dan administrasi guru. Guru pembimbing akan memberikan umpan balik yang berkaitan dengan teknis mengajar yang dilakukan praktikan di depan kelas sehingga apabila terdapat kekurangan dan kesalahan dalam menyampaikan materi, guru pembimbing akan memberikan masukan atau tanggapan kepada praktikan. Hal ini sangat bermanfaat

bagi praktikan karena dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan pada saat mengajar berikutnya.

4. Faktor yang Berpengaruh pada Pelaksanaan Program

Dari kegiatan yang telah dilaksanakan, mahasiswa dapat menganalisis beberapa faktor penghambat serta faktor pendukung dalam melaksanakan program. Di antaranya adalah :

a. Faktor Pendukung

- 1) Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PPL yang sangat profesional dalam bidang pendidikan, sehingga praktikan diberikan pengalaman, masukan dan saran untuk proses pembelajaran.
- 2) Guru pembimbing yang cukup perhatian, sabar dan teliti, sehingga kekurangan-kekurangan praktikan pada waktu proses pembelajaran dapat diketahui, dan dapat diperbaiki oleh praktikan. Selain itu, praktikan diberikan kritik dan saran untuk perbaikan proses pembelajaran berikutnya.
- 3) Peserta didik yang kooperatif dan interaktif sehingga menciptakan kondisi yang kondusif dalam proses pembelajaran.
- 4) Fasilitas yang memadai seperti Perpustakaan yang lengkap, ruang Lab yang memadai, LCD, layar, Komputer dengan spesifikasi animasi, dan *Lighting Table* yang cukup bagus dan ruang yang tertata rapi sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga pada waktu berlangsungnya pembelajaran di dalam kelas, peserta didik tidak jenuh atau bosan.

b. Faktor Penghambat

- 1) Sebagai mahasiswa yang masih awam dalam menyampaikan konsep, materi belum bisa runtut, dan belum mampu mengajar secara efektif.
- 2) Praktikan belum berpengalaman mengajar peserta didik dalam jumlah yang banyak. Hal ini dapat diatasi dengan praktikan konsultasi dengan guru pembimbing dan dosen pembimbing untuk lebih mengetahui cara mengajar yang efektif di dalam kelas dengan jumlah peserta didik yang banyak.
- 3) Praktikan belum berpengalaman dalam mengalokasikan waktu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada rencana

pembelajaran. Solusi yang tepat untuk permasalahan ini adalah konsultasi dengan guru pembimbing tentang cara pengalokasian waktu yang baik dan efektif.

- 4) Mahasiswa kurang bisa memberikan perhatian secara menyeluruh ke seluruh peserta didik. Hal ini dapat diatasi dengan praktikan keliling kelas sehingga baik peserta didik yang duduk di depan, belakang, maupun pojok seluruhnya mendapatkan perhatian.
- 5) Sebagian peserta didik sering membuat kegiatan sendiri dan mengganggu peserta didik yang lain. Hambatan ini dapat diatasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik yang kurang memperhatikan
- 6) Sebagian peserta didik ada yang belum paham mengenai suatu materi sementara peserta didik yang lain sudah paham. Mahasiswa perlu mengulang kembali dalam menjelaskan suatu materi dengan pelan.

Walaupun selama proses pelaksanaan terdapat banyak hambatan, namun hambatan-hambatan tersebut dapat terselesaikan dengan baik. Sebagai tugas terakhir yang dilaksanakan dari kegiatan PPL adalah penyusunan laporan PPL. Penyusunan laporan PPL sebagai bukti dan pertanggungjawaban atas pelaksanaan PPL yang berlokasi di SMK N 3 Kasihan (SMSR). Adapun data yang digunakan sebagai dasar penyusunan laporan adalah berasal dari data hasil observasi dan praktik mengajar, dimana data tersebut kemudian diolah, dianalisis dan disusun menjadi sebuah laporan pertanggungjawaban yang utuh.

5. Refleksi

Refleksi dari hasil analisis ini adalah dengan mengupayakan semaksimal mungkin kondisi yang ada baik mengenai sarana pembelajarannya ataupun fasilitas yang lain, contohnya adalah sebagai berikut :

- a. Saat menyiapkan administrasi guru
Penyiapan administrasi guru dilakukan dengan melihat contoh-contoh yang telah ada, disesuaikan dengan materi yang akan diberikan.

Setelah itu berkoordinasi dengan guru pembimbing dan melakukan pelaporan terhadap apa yang telah dikerjakan.

b. Saat menyiapkan materi pelajaran

Materi pelajaran disiapkan dengan mengacu kepada buku-buku acuan yang diperoleh dari pemerintah yakni Buku Animasi 2D Kurikulum 2013 (Revisi 2016), Modul Animasi dari sekolah, Internet dan buku-buku pembelajaran Animasi 2D yang dapat diakses di perpustakaan sekolah.

c. Dari siswa

Secara umum dalam mengajar dan mendidik siswa kelas XI Animasi memang terasa sebuah tantangan dikarenakan usia saat kelas XI merupakan usia remaja yang masih labil.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari kegiatan PPL yang telah berlangsung dapat disimpulkan bahwa PPL memberikan banyak manfaat bagi mahasiswa praktikan sebagai tempat mereka untuk mengajar di sekolah. Dari kegiatan tersebut, mahasiswa mendapatkan banyak pengetahuan tentang bagaimana mengatur siswa di dalam kelas, di luar kelas dan sedikit banyak mendapatkan pengetahuan tentang administrasi sekolah.

Di dalam kelas, mahasiswa mendapatkan ilmu tentang proses pembelajaran. Bagaimana menyajikan materi, metode pembelajaran, penggunaan waktu, teknik penguasaan kelas, cara memotivasi siswa dan lain sebagainya yang mungkin tidak dapat mereka temukan dalam kehidupan sehari – hari. Selain itu, hambatan – hambatan yang terjadi di kelas seperti siswa yang terlalu aktif atau pasif melatih mahasiswa untuk lebih kreatif sehingga siswa dapat fokus menerima pelajaran.

Di luar kelas, mahasiswa praktikan mendapatkan ilmu tentang bagaimana bersosialisasi di lingkungan sekolah atau kerja. Mahasiswa menjadi lebih mengerti tentang cara bersikap dengan orang yang lebih tua, sebaya, atau lebih muda. Bagaimana nilai sopan santun, kedisiplinan dan kerjasama sangat diperlukan dalam dunia kerja. Selain itu, mengajarkan mahasiswa untuk lebih mudah bergaul dengan orang baru baik itu kepala sekolah, guru, karyawan, siswa maupun dengan teman satu tim PPL atau PPL dari Universitas lain.

Selain itu, pengetahuan mahasiswa tentang administrasi sekolah juga meningkat. Mahasiswa kini mengetahui kegiatan – kegiatan yang berlangsung di lingkungan sekolah, proses administrasi sekolah, perijinan sekolah, pemberian sanksi bagi siswa terlambat, dan sebagainya. Hal tersebut memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa PPL sehingga kedepannya mahasiswa sudah mendapatkan gambaran tentang kehidupan di sekolah yang tidak akan mereka dapatkan di buku – buku kuliah teori mereka.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, terdapat beberapa poin masukan bagi berbagai pihak yaitu :

1. Bagi Mahasiswa

- a. Kerjasama dengan partner PPL sangat diperlukan dalam berlangsungnya kegiatan ini.
- b. Program kegiatan PPL yang dapat dilaksanakan lebih baik segera dilaksanakan.
- c. Konsultasi dengan guru pembimbing dan dosen pembimbing lapangan sangat diperlukan dalam kegiatan PPL.

2. Bagi Pihak Sekolah

- a. Diharapkan kepada sekolah untuk merawat sarana atau pra sarana dengan baik.
- b. Diharapkan kepada sekolah untuk menegakkan kedisiplinan siswa.
- c. Diharapkan sekolah terus mendukung dan memfasilitasi kegiatan-kegiatan dari mahasiswa PPL sehingga seluruh kegiatan dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.

3. Bagi LPPMP

- a. Sebaiknya pihak LPPMP perlu memberikan SOSIALISASI YANG JELAS tentang perubahan sistem PPL 2016 ke sekolah.
- b. Melakukan monitoring sangat diperlukan ke lokasi PPL.

Daftar Pustaka

- *Panduan PPL UNY, Edisi 2014.* (2014). Tim Penyusun. PP PPL dan PKL LPPMP. Yogyakarta
- Tim Pembekalan PPL, 2016. *Materi Pembekalan PPL, Tahun 2016* Yogyakarta. UNY PRESS

Lampiran 1: Daftar Mahasiswa PPL SMK N 3 KASIHAN

**Daftar Usulan Kepala Sekolah/ Lembaga, Koordinator PPL Sekolah/ Lembaga Koordinator Administrasi PPL Sekolah
Lembaga dan Guru Pembimbing/ Instruktur PPL Universitas Negeri Yogyakarta di SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) 15 Juli –
15 September 2016**

Nama Kepala Sekolah/ Lembaga : Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd. NIP. 196804061986031013

Nama Koordinator PPL : SIHONO, S.Pd NIP.196807141995121003

No.	NIM	Nama Mahasiswa	Prodi	Guru Pembimbing	NIP
1	13520241010	Ajeng Restu Putri	Pend. Teknik Informatika	Djarot Wahyu Sasongko, S.Sn.	198105302010011011
2	13206244021	Andy Junaedi	Pend. Seni Rupa	Drs. Muhajirin	196111101993041006
3	13206244013	Anisa Rohmah	Pend. Seni Rupa	Dra. Endang Retno Mulatsih	196012311994122004
4	13206244017	Bayu Dwi Prasetya	Pend. Seni Rupa	Suparno, S.Pd	196404261990031006

5	13206244006	Desiana Muryasari	Pend. Seni Rupa	Muryadi, S.Pd	196009071989021001
6	13206244020	Dhalas Ichsanali	Pend. Seni Rupa	Gunawan, S.Sn	198208142010011038
7	13520241037	Fauzi Sholichin	Pend. Teknik Informatika	Fitri Setyaningsih, S.ST	198506202011012006
8	13206244012	Sulistyono	Pend. Seni Rupa	Haryono, S.Sn	196703161996011001
9	13206244008	Vita Stacia Andani	Pend. Seni Rupa	Dra. Endang Retno Mulatsih	196012311994122004



**MATRIKS PROGRAM KERJA PPL / MAGANG III UNY
TAHUN 2016
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**F01
Kelompok Mahasiswa**

NAMA LOKASI : SMK N 3 Kasihan (SMSR)
ALAMAT LOKASI : Jalan PG.Madukismo (Bugisan) Yogyakarta

No	Program / Kegiatan PPL / Magang	Minggu Ke-									Jumlah Jam
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	
1.	Pembuatan Program PPL										
	a. Observasi	8									8
	b. Menyusun Matrik Program PPL	8									8
2.	Pembelajaran Kokurikuler (Kegiatan Mengajar Terbimbing)										
	a. Persiapan										
	1. Bimbingan DPL	4									4
	2. Bimbingan GPL	12	10	3	3	3	3	4	5		43
	3. Observasi di Kelas	8	2								10
	4. Mengumpulkan Materi	4	3	3	3	4	4	4			25
	5. Membuat RPP	4	4	3	4	3	3	3			24
	6. Menyiapkan/Membuat Media	4	4	3	4	2	3	3			23
	7. Menyusun Materi	4	4	4	3	4	4	3			26
	8. Membuat Soal	2	2	2	2	2	2	2			14
	b. Pelaksanaan										
	1. Praktik Mengajar di Kelas		4	4	4	4	8	8			24
	2. Penilaian dan Evaluasi		2	2	2	2	2	2			12
3.	Kegiatan Sekolah										
	a. Halal bi Halal	1									1
	b. Piket Guru	12	12	8	8	2	1				43
	c. Upacara Bendera Hari Senin	1	1		1	1					4
	d. Upacara 17 Agustus					3					3
	e. Workshop Menjadi Youtuber Kelas XI Animasi								4		4



MATRIKS PROGRAM KERJA PPL / MAGANG III UNY
TAHUN 2016
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

F01
Kelompok Mahasiswa

	g. Pendampingan MPLS	5								5	
	h. Acara Sketsa Bareng 50 Meter					2				2	
	i. Rapat & Koordinasi	2	2	2	2	2	2			14	
	j. Perpisahan								2	2	
4.	Pembuatan Laporan PPL										
	a. Pembuatan Laporan										
Jumlah		79	50	34	36	32	35	32	5	2	309

Mengetahui / Menyetujui,
Kepala Sekolah

Dosen Pembimbing Lapangan

Yogyakarta, 15 September 2016
Yang Membuat



Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd.
NIP. 195804061986031013

Dessy Irmawati, M.T
NIP. 19791214 201012 2 002

Fauzi Sholichin
NIM. 13520241037



**LAPORAN MINGGUAN PPL / MAGANG III UNY
TAHUN 2016
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**F02
Kelompok Mahasiswa**

6	Selasa 19 July 2016	Piket Guru	Piket guru dilaksanakan mulai pagi hari. Disela piket guru juga pengenalan dengan guru-guru SMK N 3 kasihan.		
7		Bimbingan GPL	Pembimbingan guru GPL dilakukan dalam menentukan mata pelajaran yang dipilih. Kegiatan tersebut menghasilkan penetapan mata pelajaran serta penyesuaian materi ajar yang akan dilaksanakan.		
8	Rabu 20 July 2016	Bimbingan DPL	Pembimbingan DPL dengan ibu Dessy Irmawati menghasilkan mata pelajaran yang sebaiknya di ambil serta penyusunan rpp dan penyesuaain kurikulum.		
9		Piket Guru	Piket guru menghasilkan koordinasi terhadap penyesuaian jadwal sekolah dan jadwal piket.		
10		Pengumpulan materi ajar	Pengumpulan materi ajar sesuai kelas yang di ampu. Hasilnya materi ajar serta rencana penggunaan kurikulum. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum K13 Revisi dengan sistem pembelajaran berbasis project / <i>project based</i>		
11		Obeservasi	Obeservasi dilakukan dalam pengenalan lingkungan kelas serta suasana belajar kelas. Observasi dilakukan di lab Fotografi menghasilkan referensi metode pembelajaran yang sesuai dengan siswa.		
12	Kamis 21 July 2016	Bimbingan GPL	Pembimbingan oleh ibu fitri guru animasi menghasikan sistem pembalajaran yang tepat untuk siswa animasi.		
13		Obeservasi	Obeservasi dilakukan di Lab. Animasi		



**LAPORAN MINGGUAN PPL / MAGANG III UNY
TAHUN 2016
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**F02
Kelompok Mahasiswa**

			menghasilkan pengenalan terhadap susana kelas dan juga metode pembelajaran di dalam kelas.		
14	Jumat 22 July 2016	Membuat RPP	Pembuatan rpp yang digunakan adalah Kurikulum K13 Revisi. RPP yang dihasilkan adalah RPP pertemuan pertama animasi.		
15		Menyiapkan / Membuat Media	Menyiapkan PPT dan video untuk menunjang pembelajaran.		
16		Membuat Soal	Soal tanya jawab yang di tanyakan dalam ke siswa secara spontan.		
17	Senin 25 July 2016	Upacara Bendera Hari Senin	Upacara benderea di dilaksanakan dengan lancar.		
18		Piket Guru	Memperdalam ilmu dalam administrasi sekolah.		
19		Bimbingan GPL	Diskusi dalam pembuatan serta materi RPP yang sudah di buat.		
20	Selasa 26 July 2016	Membuat RPP	Revisi RPP pertama animasi		
21		Piket Guru	Mengisi tugas ke kelas DKV yang gurunya sedang tidak dapat mengisi kelas		
22	Rabu 27 July 2016	Pratik Mengajar di Kelas	Praktik mengajar dikelas DKV Memperdalam materi tentang kamera		
23		Menyusun Materi	Penyusunan materi videografi		
24	Kamis 28 July 2016	Piket Guru	Pemahaman tentang administrasi sekolah		
25		Praktik Mengajar di Kelas	Praktik mengajar di kelas Animasi. Pembagian tema animasi, materi script dan pembuatan script. Setiap siswa membuat scipt animasi.		
26	Jumat	Membuat RPP	Pembuatan RPP animasi pertemuan kedua		



**LAPORAN MINGGUAN PPL / MAGANG III UNY
TAHUN 2016
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**F02
Kelompok Mahasiswa**

	29 July 2016				
27		Menyusun Materi	Penyusunan materi diambil dari skripsi dan		
28		Membuat Soal	Soal tanya jawab untuk RPP II		
29	Senin 1 Agustus 2016	Upacara Bendera Hari Senin	Upacara benderea di dilaksanakan dengan lancar.		
30		Piket Guru	Mengisi tugas ke kelas Lukis yang gurunya sedang tidak dapat mengisi kelas		
31	Selasa 2 Agustus 2016	Bimbingan GPL	Penyesuaian materi dan RPP yang akan digunakan.		
32		Menyusun Materi	Penyusunan materi diambil penjabaran setiap bab.		
33		Membuat Soal	Membuat soal tanya jawab sesuai dengan materi yang disiapkan		
34	Rabu 3 Agustus 2016	Piket Guru	Administrasi piket, dan izin masuk		
35		Observasi di Kelas	Observasi di dalam kelas fotografi serta membantu persiapan kamera		
36	Kamis 4 Agustus 2016	Praktik Mengajar di Kelas	Praktek mengajar di kelas videografi. Materi yang di bahas adalah stopmotion dengan sub materi modeling. Setiap siswa mengembangkan model sesuai dengan script yang telah di buat		
37		Praktik Mengajar di Kelas	Praktek mengajar di kelas Animasi dengan materi yang dibahas modeling 2D serta meneruskan materi script		
38	Jumat 5 Agustus 2016	Membuat RPP	RPP animasi pertemuan ke 3 dengan materi story board		
39		Menyiapkan/ Membuat media	Presentasi dan menyiapkan kertas storyboard		



**LAPORAN MINGGUAN PPL / MAGANG III UNY
TAHUN 2016
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**F02
Kelompok Mahasiswa**

40		Membuat Soal	Soal tanya Jawab tentang storyboard		
41	Senin 8 Agustus 2016	Upacara Bendera Hari Senin	Upacara benderea di dilaksanakan dengan lancar.		
42		Piket Guru	Administrasi absen sekolah		
43	Selasa 9 Agustus 2016	Bimbingan GPL	Bimbingan terkait RPP ke-3 storyboard		
44		Menyusun Materi	Penyusunan materi diambil penjabaran setiap bab.		
45	Rabu 10 Agustus 2016	Piket Guru	Administrasi piket, dan izin masuk		
46		Piket Guru	Mengisi kelas X DKV 3 menggantikan guru dan menyampaikan tugas yang diberikan guru		
47	Kamis 11 Agustus 2016	Praktik Mengajar di Kelas	Praktek mengajar di kelas videografi. Materi yang di bahas adalah pengambilan foto stopmotion.		
48		Praktik Mengajar di Kelas	Praktek mengajar di kelas Animasi dengan materi yang dibahas Stoyboard sesuai dengan model dan script yang telah di buat.		
49	Jumat 12 Agustus 2016	Membuat RPP	RPP animasi pertemuan ke 4 dengan materi Layout dan Background		
50		Menyiapkan/ Membuat media	Presentasi dan tutorial pembuatan background dengan tools adobe photoshop, corel draw, paint tool sai, dan ilustrator.		
51	Senin 15 Agustus 2016	Upacara Bendera Hari Senin	Upacara benderea di dilaksanakan dengan lancar.		
52		Piket Guru	Administrasi absen sekolah		
53	Selasa 16	Bimbingan GPL	Bimbingan terkait RPP ke-4 Layout dan		



**LAPORAN MINGGUAN PPL / MAGANG III UNY
TAHUN 2016
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**F02
Kelompok Mahasiswa**

	Agustus 2016		Background		
54		Menyusun Materi	Penyusunan materi diambil penjabaran setiap bab.		
55	Rabu 17 Agustus 2016	Upacara 17 Agustus	Upacara 17 agustus di laksanakan di lapangan kasihan se kecamatan		
56	Kamis 18 Agustus 2016	Praktik Mengajar di Kelas	Praktek mengajar di kelas Animasi dengan materi yang dibahas Layout & Background		
57	Jumat 19 Agustus 2016	Membuat RPP	RPP animasi pertemuan ke 5 dengan materi Layout dan Background II		
58		Menyiapkan/ Membuat media	Presentasi dan tutorial pembuatan background dengan tools adobe photoshop, corel draw, paint tool sai, dan ilustrator.		
59	Senin 22 Agustus 2016	Upacara Bendera Hari Senin	Upacara benderea di laksanakan dengan lancar.		
60		Piket Guru	Administrasi absen sekolah		
61	Selasa 23 Agustus 2016	Bimbingan GPL	Bimbingan terkait RPP ke-5 Layout & Background II		
62		Menyusun Materi	Penyusunan materi diambil penjabaran setiap bab.		
63	Rabu 24 Agustus 2016	Piket Guru	Administrasi piket, dan izin masuk		
64		Menyusun Materi	Penyusunan materi diambil penjabaran setiap bab.		
65	Kamis 25 Agustus 2016	Praktik Mengajar di Kelas	Praktek mengajar di kelas Animasi dengan materi yang dibahas Layout & Background		
66	Jumat 26 Agustus 2016	Membuat RPP	RPP animasi pertemuan ke 6 dengan materi Key Frame & InBetween		
67		Menyiapkan/	Presentasi dan tutorial pembuatan		



**LAPORAN MINGGUAN PPL / MAGANG III UNY
TAHUN 2016
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**F02
Kelompok Mahasiswa**

		Membuat media	Keyframe & InBetween		
68	Senin 29 Agustus 2016	Upacara Bendera Hari Senin	Upacara benderea di dilaksanakan dengan lancar.		
69		Piket Guru	Administrasi absen sekolah		
70	Selasa 30 Agustus 2016	Bimbingan GPL	Bimbingan terkait RPP ke-6 Keyframe & Inbetween		
71		Menyusun Materi	Penyusunan materi diambil penjabaran setiap bab.		
72	Rabu 31 Agustus 2016	Praktik Mengajar di Kelas	Mengisi kelas fotografi, <i>Hunting</i> Foto di PASTI (Pasar Hewan) & Pengambilan Nilai		
73	Kamis 1 September 2016	Praktik Mengajar di Kelas	Praktek mengajar di kelas Animasi dengan materi yang dibahas Keyframe & InBetween		
74	Jumat 2 September 2016	Membuat RPP	Menyempurnakan RPP		
		Menyiapkan/ Membuat media	Menyiapkan tutorial youtuber		
75	Senin 5 September 2016	Upacara Bendera Hari Senin	Upacara benderea di dilaksanakan dengan lancar.		
76		Piket Guru	Administrasi absen sekolah		
77	Selasa 6 September 2016	Bimbingan GPL	Bimbingan terkait RPP ke-5 Layout & Background II		
78		Menyusun Materi	Penyusunan materi untuk workshop tetang youtube		
79	Rabu 7 September	Praktik Mengajar di Kelas	Pertemuan terakhir dan pamitan di kelas		



**LAPORAN MINGGUAN PPL / MAGANG III UNY
TAHUN 2016
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**F02
Kelompok Mahasiswa**

80	Kamis 8 September 2016	Praktik Mengajar di Kelas	Workshop tentang Youtube dan Monetizenya di kelas XI Animasi		
81	Senin 12 September 2016	Upacara Bendera Hari Senin	Upacara benderea di dilaksanakan dengan lancar.		
82		Piket Guru	Administrasi absen sekolah		
83	Selasa 13 September 2016	Pembuatan Laporan	Pengambilan data tentang sekolah		
85	Rabu 14 September 2016	Pembuatan Laporan	Pengambilan data absen siswa & Bab I		
86	Kamis 15 September 2016	Penarikan PPL UNY di SMSR	Penarikan di hadiri oleh kepala sekolah, bapak kurikulum, DPL, dan mahasiswa UNY		

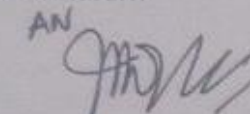
Kepada Yth. Bapak /Ibu _____
Guru SMK Negeri 3 Kasihan

Kamis, 25 Feb. 2016

Dengan ini mohon Mahasiswa tersebut dibawah ini diperkenankan mengikuti Bapak / Ibu dalam tugas mengajar dikelas dengan tujuan observasi pembelajaran.

NO	NIM	NAMA MAHASISWA	PROGRAM STUDI	GURU YANG DIKUTI	MATA PELAJARAN	KELAS	JAM KE
1	13520241010	AJENG RESTU PUTRI	Pend. Teknik informatika	BODY TRISYANTO, SPd	ANIMASI 2 D	XI AN	7 - 10
2	13520241037	FAUZI SHOLICHIN	Pend. Teknik informatika	BODY TRISYANTO, SPd	ANIMASI 2 D	XI AN	7 - 10
3	13206244006	DESIANA MULYASARI	Pend. Seni Rupa	MURYADI, SPd.	TYPOGRAFI	X DKV1	7-10
4	13206244008	VITA STACIA ANDANI	Pend. Seni Rupa	EKO HARYONO, S.Pd.	GAMBAR BENTUK	XI L2	7-10
5	13206244012	SULISTIYONO	Pend. Seni Rupa	HARYONO, S.Sn.	MEMATUNG	X PT	7-10
6	13206244013	ANISA ROHMAH	Pend. Seni Rupa	EKO HARYONO, S.Pd.	GAMBAR BENTUK	XI L2	7-10
7	13206244017	BAYU DWI PRASETYO	Pend. Seni Rupa	SUPARNO, SPd	DKV	XI DKV 2	7-10
8	13206244020	DHALAS ICHSANALI	Pend. Seni Rupa	SUPARNO, SPd	DKV	XI DKV 2	7-10
9	13206244021	ANDY JUNAEDI	Pend. Seni Rupa	HARYONO, S.Sn.	MEMATUNG	X PT	7-10

Bantul, 25 Februari 2016
WK I Bag. Kurikulum

AN

SIHONO, S.Pd. (EKO HAR)
NIP. 196807141995121003



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN DAN PELAKSANAAN PPL UNY

TAHUN 2016

SMK N 3 Kasihan (SMSR)

Alamat: Jalan PG. Madukismo Yogyakarta

F03

Untuk Mahasiswa

NAMA LOKASI : SMK N 3 Kasihan (SMSR)
 Nama Sekolah : SMK N 3 Kasihan (SMSR)
 Alamat Lokasi : Jalan PG. Madukismo Yogyakarta
 Guru Pembimbing : Fitri Setyaningsih, SST

Nama Mahasiswa : Fauzi Sholichin
 Nomor Induk Mahasiswa : 1352024037
 Fak/Jur/Prodi : FT/PT. Elektronika/ PT. Informatika
 Dosen Pembimbing Lapangan : Dessy Irmawati, M.T

No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/Kualitatif	Serapan Dana				
			Swadaya/Sekolah/ Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/Lembaga Lainnya	Jumlah
3	Mencetak Modul Animasi	Sebanyak 3 lembar		Rp. 15.000,-			
4	Mencetak RPP	Sebanyak 6 RPP		Rp. 13.500,-			
5	Mencetak matriks PPL	Sebanyak 1 lembar		Rp. 5.000,-			
6	Fotokopi Lembar Storyboard	Sebanyak 150 lembar	Rp. 40.000,-				
8	Mencetak laporan PPL	3 jilid		Rp. 60.000,-			
Jumlah Dana			Rp. 40.000	Rp. 93.500,-			Rp. 133.500,00



Mengetahui / Menyetujui,
Kepala Sekolah

Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd.
NIP. 195804061986031013

Dosen Pembimbing Lapangan

Dessy Irmawati, M.T
NIP. 19791214 201012 2 002

Yogyakarta, 15 September 2016

Yang Membuat

Fauzi Sholichin
NIM. 13520241037



FORMAT OBSERVASI PEMBELAJARAN DI KELAS DAN OBSERVASI PESERTA DIDIK

NPma.1

untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA MAHASISWA : Fauzi Sholichin PUKUL : 13.00 WIB
NO. MAHASISWA : 13520241037 TEMPAT PRAKTIK : SMK N 3 Kasihan
TGL. OBSERVASI : 2 Maret 2016 FAK/JUR/PRODI : Teknik/PTELKA/PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum	KTSP (Namun untuk tahun pelajaran berikutnya akan menggunakan Kurikulum 2013)
	2. Silabus	Silabus lengkap mulai dari kelas X, XI dan XII
	3. RPP	RPP sesuai dengan materi ajar, baik dan lengkap per pertemuan
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Salam, berdoa, presensi, apersepsi, memberi motivasi
	2. Penyajian materi	Menjelaskan dengan santai, serius, dan jelas
	3. Metode pembelajaran	CTL (<i>Contextual Teaching and Learning</i>)
	4. Penggunaan bahasa	Bahasa Indonesia , Jawa
	5. Penggunaan waktu	Fungsional
	6. Gerak	Menjelaskan dengan gestur tubuh yang monoton hanya didepan kelas, akan tetapi mengecek tugas peserta didik satu persatu di panggil ke depan.
	7. Cara memotivasi siswa	Memberi makna materi yang akan diajarkan serta keinginan dalam naik kelas
	8. Teknik bertanya	Teknik bertanya individu satu per satu di panggil ke depan
	9. Teknik penguasaan kelas	Dengan cara memberikan penekanan penekanan terkait motivasi apabila suasana kelas sedang tidak kondusif dengan teknik
	10. Penggunaan media	Menggunakan media papan tulis, komputer lab, dan meja gambar
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Secara lisan dan hasil perkembangan proyek
12. Menutup pelajaran	<i>Review</i> ulang materi yang sudah disampaikan, menyimpulkan, memberikan tugas, menyampaikan materi untuk minggu depan, salam	

C	Perilaku siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Beberapa memperhatikan guru, dapat dikondisikan, ramai
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Sopan, ramah, saling menghormati, saling toleransi



FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH

NPma.2

untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH : SMK N 3 Kasihan Bantul NAMA MHS. : Fauzi Sholichin

ALAMAT SEKOLAH : NOMOR MHS. : 13520241037

FAK/JUR/PRODI : Fakultas

Teknik/PTELKA/PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	Kondisi fisik sekolah beberapa terdapat pembangunan tempat	Pembangunan kelas, dan aula seni
2	Potensi siswa	Berpotensi dalam bidang akademik dan berprestasi dalam seni dan teknologi	Menjuarai lomba LKS Animasi
3	Potensi guru	Guru SMK N 3 Kasihan memiliki skill dibidang seni	
4	Potensi karyawan	Karyawan di SMK N3 Kasihan memiliki skill yang sesuai di bidang nya	
5	Fasilitas KBM, media	LCD proyektor, white Board	
6	Perpustakaan	Koleksi buku pada perpustakaan SMK N 3 Kasihan memiliki banyak buku, termasuk buku-buku animasi yang terbaru	
7	Laboratorium	Terdapat Komputer dan perangkat praktikum yang cukup untuk siswa melakukan praktikum, terdapat meja gambar yang sesuai standar gambar animasi	
8	Bimbingan konseling	Bimbingan Konseling menyediakan informasi bagi siswa dan menangani mengenai masalah masalah yang dihadapi oleh siswa di dalam sekolah	
9	Bimbingan belajar	Tidak ada	

10	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband, dsb)	Terdapat ekstrakurikuler akan tetapi tidak aktif dikarenakan siswanya lebih aktif di bidang yang mereka tekunin.	
11	Organisasi dan fasilitas OSIS	OSIS di SMK N 3 Kasihan kurang aktif, pembimbingan oleh Pembina OSIS juga kurang	
12	Organisasi dan fasilitas UKS	Fasilitas UKS lengkap	
13	Administrasi (karyawan, sekolah, dinding)	Tata usaha mengatur administrasi yang ada pada sekolah, dan terdapat ruangan monitoring dengan CCTV	
14	Karya Tulis Ilmiah Remaja	-	
15	Karya Ilmiah oleh Guru	-	
16	Koperasi siswa	Terdapat Kantin sekolah	
17	Tempat ibadah	Bersih dan terawat	
18	Kesehatan lingkungan	Cukup bersih	
19	Lain-lain		



KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (SMK/MAK)

Bidang Keahlian : Seni
Program Keahlian : Seni Rupa
Paket Keahlian : **Animasi**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
JAKARTA

2016

Mata Pelajaran : Animasi 2D (C3)
 Kelas : XI
 Jam Pelajaran : 10 Jam Pelajaran/ Minggu

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, "Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya". Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, "Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, 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". Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI4 (KETERAMPILAN)
1. 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	2. 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 di bawah pengawasan langsung

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami konsep cara kerja animasi 2D	4.1 Mampu menerapkan konsep cara kerja animasi 2D
3.2 Memahami pembuatan sketsa karakter	4.2 Merancang pembuatan sketsa karakter
3.3 Memahami prosedur pembuatan gambar standar produksi desain karakter	4.3 Mampu menerapkan prosedur pembuatan gambar standar produksi desain karakter
3.4 Memahami prosedur pembuatan sketsa latar (background dan foreground)	4.4 Mampu menerapkan prosedur pembuatan sketsa latar (background dan foreground)
3.5 Menganalisis prosedur pembuatan sketsa property	4.5 Mampu menerapkan prosedur pembuatan dan menyajikan sketsa property
3.6 Menganalisis kombinasi warna berdasarkan suasana atau tema	4.6 Menyajikan kombinasi warna berdasarkan suasana atau tema

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.7 Mengidentifikasi alat dan bahan dalam pembuatan animasi 2D	4.7 Menerapkan alat dan bahan dalam pembuatan animasi 2D
3.8 Memahami cara membuat sekuensial gambar gerak utama (key-frame)	4.8 Merancang sekuensial gambar gerak utama (key-frame)
3.9 Memahami cara line test	4.9 Melakukan dan menyajikan line test
3.10 Memahami cara membuat sekuensial gambar sela/ antara (Inbetween)	4.10 Merancang sekuensial gambar sela/ antara (Inbetween)

Mata Pelajaran : Animasi 2D (C3)
 Kelas : XII
 Jam Pelajaran : 10 Jam Pelajaran/ Minggu

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, "Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya". Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, "Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, 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". Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI4 (KETERAMPILAN)
1. Memahami, menganalisis, menerapkan dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, dan procedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	2. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menjelaskan alur tahapan produksi animasi dan perkembangan software animasi 2D (bitmap dan vektor)	4.1 Menerapkan alur tahapan produksi animasi dan perkembangan software animasi 2D (bitmap dan vektor)
3.2 Mengkreasikan pembuatan layout	4.3 Mengelola pembuatan layout
3.3 Menganalisis animasi karakter beraksi tanpa property sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.4 Menyajikan animasi karakter beraksi tanpa property sesuai dengan 12 prinsip animasi
3.4 Menganalisis animasi character beraksi dengan property sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.5 Menyajikan animasi character beraksi dengan property sesuai dengan 12 prinsip animasi
3.5 Menganalisis animasi karakter beraksi menggunakan asset sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.6 Menyajikan animasi karakter beraksi menggunakan asset sesuai dengan 12 prinsip animasi

KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.6	Mengatur asset lipsync	4.7	Mengelola asset lipsync
3.7	Merinci pengumpulan asset (karakter, background, dan property)	4.8	Melaksanakan perincian pengumpulan asset (karakter, background, dan property)
3.8	Menentukan pembagian layer dalam sebuah adegan	4.9	Mengelola pembagian layer dalam sebuah adegan
3.9	Menjelaskan penamaan asset sesuai prosedur kerja.	4.10	Mengelola penamaan asset sesuai prosedur kerja.
3.10	Mengevaluasi pencitraan gambar digital (draft rendering) pada animasi 2D	4.11	Mencipta pencitraan gambar digital (draft rendering) pada animasi 2D

STANDAR KOMPETENSI DAN KOMPETENSI DASAR (SKKD)

PROGRAM STUDI KEAHLIAN : SENI RUPA
 KOMPETENSI KEAHLIAN : DKV
 SEMESTER : GASAL & GENAP

MATA PELAJARAN : VIDEOGRAFI
 KELAS : XI DKV

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
3. Mempersiapkan <i>shooting videografi</i>	3.1. Mendeskripsikan kegunaan <i>videografi</i> dalam desain komunikasi visual
	3.2. Mengidentifikasi bahan dan alat <i>videografi</i>
	3.3. Menyusun naskah produksi (skenario) film
	3.4. Menggambar <i>storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi
12. Membuat produk Diskomvis mengarah ke media televisi	12.1. Mendeskripsikan tentang proses produksi media televisi.
	12.2. Merumuskan ide dasar iklan produk, iklan jasa, dan iklan layanan masyarakat untuk media televisi.
	12.3. Menyusun Storyboard.
	12.4. Menyusun bahasa iklan.
	12.5. Melakukan editing dan sounding, dubbing.
4. Melaksanakan proses <i>shooting videografi</i>	4.1. Mendeskripsikan gerak kamera video
	4.2. Mengoperasikan gerak kamera virtual dan <i>live shooting</i>
	4.3. Menjelaskan keselarasan gerak kamera virtual dengan gerak kamera <i>live shooting</i>
	4.4. Melakukan <i>shooting</i> film indie
5. Melaksanakan proses <i>editing videografi</i>	5.1 Mendeskripsikan persiapan proses <i>editing</i> .
	5.2 Melaksanakan capturing video dari kaset ke format digital.
	5.3 Melakukan <i>soft editing video</i> dan <i>hard edit video</i> .
	5.4 Mengisi <i>sound recording</i> dan melakukan <i>editing sound</i> .
	5.5 Melakukan <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>).
	5.6 Melakukan proses <i>rendering</i> .
	5.7 Melakukan <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> .

A. Silabus

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK N 3 KASIHAN BANTUL
BIDANG KEAHLIAN	: SENI RUPA DAN KRIYA
PROGRAM KEAHLIAN	: SENI RUPA
PAKET KEAHLIAN	: ANIMASI
MATA PELAJARAN	: Animasi 2 Dimensi
KELAS	: XI Semester 1

- 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 dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural 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, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

KELAS XI SEMESTER I

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menghayati mata pelajaran pengetahuan bahan sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.	<i>Terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran</i>				
2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan pengetahuan bahan					
2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan pengetahuan bahan secara menyeluruh					
2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan pengetahuan bahan					
2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran pengetahuan bahan					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.1 Mengidentifikasi Konsep dan metode prinsip-prinsip animasi</p> <p>4.1 Menerapkan metode prinsip-prinsip animasi</p>	Prinsip-prinsip animasi	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar, buku, referensi, media, film, tentang prinsip-prinsip animasi • Contoh teknik pembuatan prinsip-prinsip animasi <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan hal-hal yang terkait Teknik dan fungsi prinsip-prinsip animasi • Teknik pembuatan prinsip-prinsip animasi <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spesifikasi Teknik dan fungsi prinsip-prinsip animasi • Buku, gambar , tentang prinsip-prinsip animasi 	Penugasan Tes tertulis Tes praktek Portofolio		<ol style="list-style-type: none"> 1. The Animator Sufifal Kid,Ricard Wiliam,2001,Publised in The United States by Faber Inc,New York 2. Cartoon Animation, Preston Blair,Walter Foster Publising Inc.,

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> Contoh penerapan prinsip-prinsip animasi pada film Animasi <p>Mengasosiasi Mendiskusikan tentang prinsip-prinsip animasi dalam produksi animasi</p> <p>Mengkomunikasikan Menyajikan hasil pembuatan prinsip-prinsip dengan berbagai metode dan media</p>			
3.2. Memahami <i>script</i> film Animasi 2 D dengan tema ILM	Pembuatan <i>script</i> film Animasi 2 D dengan tema ILM	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gambar, buku, referensi, media, film, tentang pembuatan <i>script</i> Contoh teknik pembuatan pembuatan <i>script</i> <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menanyakan hal-hal yang terkait Teknik dan fungsi pembuatan <i>script</i> Teknik pembuatan pembuatan <i>script</i> <p>Mengumpulkan</p>	Penugasan Tes tertulis Tes praktek Portofolio		
4.2 Membuat <i>script</i> film Animasi 2 D dengan tema ILM					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spesifikasi Teknik dan fungsi pembuatan <i>script</i> • Buku, Gambar , tentang pembuatan <i>script</i> • Contoh penerapan pembuatan <i>script</i> pada film Animasi <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tentang pembuatan <i>script</i> dalam animasi <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Menyajikan hasil pembuatan pembuatan <i>script</i> dengan berbagai metode dan media</p>			
3.3. Memahami cara pembuatan desain karakter lokal indonesia	Pembuatan desain karakter local Indonesia	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar, buku, referensi, media, film, tentang desain karakter • Contoh teknik pembuatan desain karakter 	Penugasan Tes tertulis Tes praktek Portofolio		
4.3 Pembuatan desain karakter lokal indonesia		<p>Menanya:</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan hal-hal yang terkait Teknik dan fungsi desain karakter • Teknik pembuatan desain karakter <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spesifikasi Teknik dan fungsi desain karakter • Buku, Gambar , tentang desain karakter • Contoh penerapan desain karakter pada film Animasi <p>Mengasosiasi</p> <p>Mendiskusikan tentang desain karakter dalam animasi</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Menyajikan hasil pembuatan desain karakter dengan</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.4. Memahami cara pembuatan Storyboard</p> <p>4.4. Membuat Storyboard</p>	<p>Pembuatan storyboard berdasarkan script</p>	<p>berbagai metode dan media</p> <p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar, buku, referensi, media storyboard • Contoh teknik pembuatan storyboard <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan hal-hal yang terkait Teknik dan fungsi storyboard • Teknik pembuatan storyboard <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spesifikasi Teknik dan fungsi storyboard • Buku, Gambar , tentang storyboard • Contoh penerapan storyboard pada 	<p>Penugasan Tes tertulis Tes praktek Portofolio</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		film Animasi Mengasosiasi Mendiskusikan tentang storyboard Mengkomunikasikan Menyajikan hasil pembuatan storyboard dan penjelasan bagian-bagian storyboard			
3.5. Memahami cara pembuatan key-pose dan <i>inbetween</i> satu karakter, beraksi tanpa properti	Pembuatan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> satu karakter, beraksi tanpa properti	Mengamati: <ul style="list-style-type: none"> • Gambar, buku, referensi, media, film, tentang pembuatan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan satu karakter, beraksi tanpa properti • Contoh teknik pembuatan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> 	Penugasan Tes tertulis Tes praktek Portofolio		
4.5. Pembuatan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> satu karakter, beraksi tanpa properti					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dengan satu karakter, beraksi tanpa properti</p> <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan hal-hal yang terkait teknik dan fungsi <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan satu karakter, beraksi tanpa properti • Teknik pembuatan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan satu karakter, beraksi tanpa properti <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spesifikasi Teknik dan fungsi <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan satu karakter, beraksi tanpa properti • Buku, gambar , tentang <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> 			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dengan satu karakter, beraksi tanpa properti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh penerapan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan satu karakter, beraksi tanpa properti pada film animasi <p>Mengasosiasi Mendiskusikan tentang <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan satu karakter, beraksi tanpa properti dalam animasi</p> <p>Mengkomunikasikan Menyajikan hasil pembuatan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan satu karakter, beraksi tanpa properti dengan berbagai metode dan media.</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.6. Memahami cara membuat <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan dua karakter, beraksi dengan properti	Pembuatan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan dua karakter, beraksi, dengan properti	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gambar, buku, referensi, media, film, tentang pembuatan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan dua karakter, beraksi, dengan properti 	Penugasan Tes tertulis Tes praktek Portofolio		
4.6. Membuat <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan dua karakter, beraksi dengan properti		<p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menanyakan hal-hal yang terkait teknik dan fungsi <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan dua karakter, beraksi, dengan properti Teknik pembuatan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> 			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dengan dua karakter, beraksi ,dengan properti</p> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spesifikasi Teknik dan fungsi <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan satu karakter, beraksi tanpa properti • Buku, gambar , tentang <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan satu karakter, beraksi tanpa properti • Contoh penerapan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan satu karakter, beraksi tanpa properti pada film Animasi <p>Mengasosiasi Mendiskusikan tentang <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan dua</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		karakter, beraksi ,dengan properti pada film animasi Mengkomunikasikan Menyajikan hasil pembuatan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan dua karakter, beraksi ,dengan properti dengan berbagai metode dan media.			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.7. Memahami cara mewarnai gambar.</p> <p>4.7. Mewarnai gambar.</p>	<p>Proses scanning dan pewarnaan (<i>colouring</i>) menggunakan softwhare (<i>Photoshop, SAI</i> dan sebagainya)</p>	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gambar, buku, referensi, media, film, tentang proses dan hasil <i>colouring</i> Tutorial teknik <i>colouring</i> <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menanyakan hal-hal yang terkait teknik dan fungsi <i>tools</i> yang ada di dalam <i>softwhare</i> untuk <i>colouring</i> Teknik pengerjaan <i>colouring</i> menggunakan softwhare <i>colouring</i> <p>Mengumpulkan data</p>	<p>Penugasan Tes tertulis Tes praktek Portofolio</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mendownload contoh-contoh colouring desain karakter beserta <i>background</i>-nya • Mendownload cara <i>colouring digital</i> pada gambar <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan <i>spesifikasi</i> warna dan tools pada <i>softwhare colouring (Photo Shop)</i> • Mendiskusikan proses penerapan <i>tools</i> dan penggunaan warna pada proses <i>colouring</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil <i>colouring</i> pada karakter • Mempresentasikan hasil penerapan warna yang 			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.8. Memahami cara mengatur gerakan gambar/<i>compositing</i></p> <p>4.8. Membuat gerakan gambar/<i>compositing</i></p>	<p>Proses menata frame by frame disesuaikan dengan timeline menggunakan <i>softwhare compositing</i> (<i>CTP, After Effect, Flash</i> dan sebagainya)</p>	<p>digunakan pada karakter dan <i>background</i></p> <p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video AVI tutorial tentang cara <i>compositing</i> • Contoh hasil render <i>compositing</i> yang berupa file AVI <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan hal-hal yang terkait teknik dan fungsi <i>tools</i> yang ada di dalam <i>softwhare</i> untuk <i>compositing</i> • Teknik pengerjaan <i>compositing</i> menggunakan <i>softwhare</i> <i>compositing</i> <p>Mengumpulkan</p>	<p>Penugasan Tes tertulis Tes praktek Portofolio</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendownload tutorial compositing dengan software After Effect, CTP dan lainnya • Mendownload hasil compositing yang berupa file AVI <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan penyesuaian jumlah frame berdasarkan timeline yang ditentukan • Mendiskusikan proses dan hasil yang dicapai <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil yang dicapai sesuai dengan <i>timeline</i> dan alur cerita 			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.9. Memahami cara editing video, sound dan rendering.</p> <p>4.9. Membuat editing video, sound dan rendering.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proses merangkai dan menata ulang file AVI dari potongan-potongan CUT berdasarkan alur cerita • Memotong dan menggabungkan hasil dubing maupun rekaman sound fx dan menerapkannya sesuai dengan gerak mulut dan adegan cerita • Proses rendering berdasarkan dengan format : AVI, VCD, DVD, HD 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video AVI tutorial tentang cara editing video, sound dan rendering • Contoh hasil editing, sound fx dan rendering <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan hal-hal yang terkait teknik dan fungsi <i>tools</i> yang ada di dalam <i>softwhare</i> untuk <i>editing</i> • Teknik pengerjaan <i>editing</i> menggunakan <i>softwhare editing(Adobe</i> 	<p>Penugasan Tes tertulis Tes praktek Portofolio</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><i>Premiere, Ullied dan sebagainya)</i></p> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendownload tutorial editing dengan software <i>Adobe Premiere, Ullied</i> dan lainnya • Mendownload hasil editing, sound fx dan rendering yang berupa file AVI, VCD, DVD, HD <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan penyesuaian lipsing dan sound fx berdasarkan adegan • Mendiskusikan proses dan hasil rendering yang dicapai <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil rendering 			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.10. Memahami cara membakar data pada DVD/burning.</p> <p>4.10. Membakar data pada DVD/burning.</p>	<p>Proses membakar file AVI ke dalam VCD atau DVD</p>	<p>yang dicapai sesuai dengan alur cerita</p> <p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video AVI tutorial tentang cara burning • Contoh hasil burning sebagai acuan yang akan dicapai <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan hal-hal yang terkait teknik dan fungsi <i>tools</i> yang ada di dalam <i>softwhare</i> untuk <i>burning</i> • Teknik pengerjaan <i>burning</i> menggunakan <i>softwhare burning(Nero)</i> <p>Mengumpulkan</p>	<p>Penugasan Tes tertulis Tes praktek Portofolio</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendownload tutorial burning dengan softwhare <i>Nero</i> dan lainnya • Mendownload hasil burning yang menggunakan format AVI, VCD, DVD dan lainnya <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan hasil burning berdasarkan standart pertelevisian di Indonesia <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil burning yang dicapai sesuai dengan tema pesan dan kesan yang terkandung di 			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		dalam cerita			

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 3 KASIHAN
MATA PELAJARAN : KOMPETENSI KEJURUAN VIDEOGRAFI
KELAS / SEMESTER : XI DISKOMVIS / GASAL
STANDAR KOMPETENSI : 5. MEMPERSIAPKAN *SHOOTING VIDEOGRAFI*
KODE KOMPETENSI : (084) KK.05
ALOKASI WAKTU : 28 JAM ; @ 45 MENIT (7 Pertemuan)

KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KARAKTER	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
5. 1. Mendeskripsikan kegunaan <i>videografi</i> dalam desain komunikasi visual.	Mendeskripsikan kegunaan <i>videografi</i> dalam desain komunikasi visual dengan cermat dan komunikatif.	Penjelasan kegunaan <i>videografi</i> dalam desain komunikasi visual.	Penjelasan kegunaan <i>videografi</i> dalam desain komunikasi visual	Tanya jawab. Tes lisan.	Komunikatif, Cermat	75	1		1	Sinopsis, Naskah/ Skript, Shooting Skript/ Skenario oleh Cepy Rlyana.
5. 2. Mengidentifikasi bahan dan alat <i>videografi</i> .	Menjelaskan bahan dan alat <i>videografi</i> dengan teliti serta penuh rasa tanggung jawab.	Penjelasan bahan dan alat <i>videografi</i> .	Pemakaian bahan dan alat <i>videografi</i> .	Tanya jawab, Tes lisan.	Teliti, Disiplin, Tanggung jawab.	85	2			Sinopsis, Naskah/ Skript, Shooting Skript/ Skenario oleh Cepy Rlyana.
5. 3. Menyusun naskah produksi (skenario) film.	Menjelaskan naskah produksi (skenario) film secara cermat dan kreatif.	Menjelaskan langkah-langkah menyusun naskah produksi (skenario) film.	Penjelaskan langkah-langkah menyusun naskah produksi (skenario) film.	Tanya jawab, Tes lisan.	Cermat, kreatif	76,7	2			Sinopsis, Naskah/ Skript, Shooting Skript/ Skenario oleh Cepy Rlyana.
5. 4. Menggambar <i>storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi.	Menjelaskan teknik menggambar <i>storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi secara kreatif dan cermat	Menjelaskan langkah-langkah menggambar <i>storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi	Pelaksanaan kegiatan menggambar <i>storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi.	Tanya jawab, Tes lisan.	Kreatif, Cermat.	68,3	2			Sinopsis, Naskah/ Skript, Shooting Skript/ Skenario oleh Cepy Rlyana.

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 3 KASIHAN
MATA PELAJARAN : KOMPETENSI KEJURUAN VIDEOGRAFI
KELAS / SEMESTER : XI DISKOMVIS / GASAL
STANDAR KOMPETENSI : 12. MEMBUAT PRODUK DESAIN KOMUNIKASI VISUAL MENGARAH KE MEDIA TELEVISI
KODE KOMPETENSI : (084) KK.12
ALOKASI WAKTU : 44 JAM ; @ 45 MENIT (11 Pertemuan)

KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KARAKTER	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
12.1. Mendeskripsikan tentang proses produksi media televisi.	Mendeskripsikan tentang proses produksi media televisi secara cermat dan komunikatif.	Penjelasan tentang proses produksi media televisi.	Penjelasan tentang proses produksi media televisi	Tanya jawab. Tes lisan.	Komunikatif, Cermat	75	2			Sinopsis, Naskah/ Skript, Shooting Skript/ Skenario oleh Cepy Rlyana.
12.2. Merumuskan ide dasar iklan produk, iklan jasa, dan iklan layanan masyarakat untuk media televisi.	Merumuskan ide dasar iklan produk, iklan jasa, dan iklan layanan masyarakat untuk media televisi secara teliti, disiplin dan tanggung jawab.	Perumuskan ide dasar iklan produk, iklan jasa, dan iklan layanan masyarakat untuk media televisi.	Perumuskan ide dasar iklan produk, iklan jasa, dan iklan layanan masyarakat untuk media televisi.	Tanya jawab, Tes praktek.	Teliti, Disiplin, Tanggung jawab.	73,3	2			Sinopsis, Naskah/ Skript, Shooting Skript/ Skenario oleh Cepy Rlyana.
12.3. Menyusun Storyboard.	Menyusun Storyboard secara cermat dan kreatif.	Menyusun Storyboard.	Melakukan penyusunan Storyboard.	Tanya jawab, Tes Praktek.	Cermat, kreatif	75	2			Sinopsis, Naskah/ Skript, Shooting Skript/ Skenario oleh Cepy Rlyana.
12.4. Menyusun bahasa iklan.	Menyusun bahasa iklan secara kreatif dan cermat	Menyusun bahasa iklan.	Melakukan penyusunan bahasa iklan. Konsultasi penataan bahasa iklan.	Tanya jawab, Tes Praktek.	Kreatif, Cermat.	71,7	2			Sinopsis, Naskah/ Skript, Shooting Skript/ Skenario oleh Cepy Rlyana.

12. 5. Melakukan editing dan sounding, dubbing.	Melakukan editing dan sounding, dubbing secara kreatif dan komunikatif.	Melakukan editing dan sounding, dubbing.	Melakukan editing dan sounding, dubbing.		Kreatif, komunikatif.	71,7	3			Sinopsis, Naskah/ Skript, Shooting Skript/ Skenario oleh Cepy Rlyana.
-------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------	------------------------------------------	--	-----------------------	------	---	--	--	-----------------------------------------------------------------------

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 3 KASIHAN
MATA PELAJARAN : KOMPETENSI KEJURUAN VIDEOGRAFI
KELAS / SEMESTER : XI DISKOMVIS / GENAP
STANDAR KOMPETENSI : 6. MELAKSANAKAN PROSES *SHOOTING VIDEOGRAFI*
KODE KOMPETENSI : (084) KK.06
ALOKASI WAKTU : 36 JAM ; @ 45 MENIT (9 Pertemuan)

KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KARAKTER	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
6. 1. Mendeskripsikan gerak kamera video.	Mendeskripsikan gerak kamera video secara cermat dan mandiri.	Penjelasan gerak kamera video	Penjelasan tentang gerakan kamera video	Tanya jawab Tes Lisan	Cermat, Mandiri.	85	1			Sinopsis, Naskah/ Skript, Shooting Skript/ Skenario oleh Cepy Rlyana.
6. 2. Mengoperasikan gerak kamera virtual dan <i>live shooting</i>	Mengoperasikan secara mandiri dan cermat gerak kamera virtual dan <i>live shooting</i> dengan disiplin dan tanggung jawab.	Penjelasan tentang mengoperasikan gerak kamera virtual dan <i>live shooting</i>	Penjelasan teknik mengoperasikan gerak kamera virtual dan <i>live shooting</i>	Tanya jawab Tes Lisan Tes Praktek	Cermat, Mandiri, Disiplin, Tanggung jawab.	68,3	1			Sinopsis, Naskah/ Skript, Shooting Skript/ Skenario oleh Cepy Rlyana. Video tutorial Kamera Video "Harta Karun bagi Pembuat Berita" Panasonic MV10000 Hand Book.
6. 3. Menjelaskan keselarasan gerak kamera virtual dengan gerak	Menjelaskan secara cermat, dan mandiri keselarasan gerak kamera virtual dengan	Menjelaskan keselarasan gerak kamera virtual dengan gerak kamera <i>live shooting</i> .	Keselarasan gerak kamera virtual dengan gerak kamera <i>live shooting</i>	Tanya jawab Tes Lisan Tes Praktek	Cermat, Mandiri, Disiplin, Tanggung jawab.	80	2			Sinopsis, Naskah/ Skript, Shooting Skript/ Skenario oleh Cepy Rlyana. Video tutorial Kamera

kamera <i>live shooting</i>	gerak kamera <i>live shooting</i> dengan disiplin dan tanggung jawab.									Video "Harta Karun bagi Pembuat Berita". Panasonic MV10000 Hand Book.
6. 4. Melakukan <i>shooting film indie</i> .	Melakukan <i>shooting film indie</i> secara disiplin dan tanggung jawab.	Melakukan <i>shooting film indie</i>	Pelaksanaan kegiatan <i>shooting film indie</i> .	Tanya jawab Tes Lisan Tes Praktek	Disiplin, Tanggung jawab.	68,3	5			Panasonic MV10000 Hand Book.

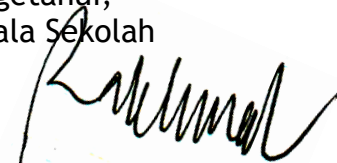
NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 3 KASIHAN
MATA PELAJARAN : KOMPETENSI KEJURUAN VIDEOGRAFI
KELAS / SEMESTER : XI DISKOMVIS / GENAP
STANDAR KOMPETENSI : 7. MELAKSANAKAN PROSES *EDITING VIDEOGRAFI*
KODE KOMPETENSI : (084) KK.07
ALOKASI WAKTU : 36 JAM ; @ 45 MENIT (9 Pertemuan)

KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KARAKTER	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
7. 1. Mendeskripsikan persiapan proses <i>editing</i> .	Mendeskripsikan persiapan proses <i>editing</i> dengan cermat dan mandiri.	Menjelaskan langkah-langkah persiapan proses <i>editing</i>	Penjelasan persiapan proses <i>editing</i>	Tanya jawab Tes Lisan Tes Praktek	Cermat, Mandiri.	75	1			Video tutorial Kamera Video "Harta Karun bagi Pembuat Berita" Panasonic MV10000 Hand Book.
7. 2. Melaksanakan capturing video dari kaset ke format digital.	Melaksanakan capturing video dari kaset ke format digital dengan disiplin dan tanggung jawab.	Menjelaskan tentang capturing video dari kaset ke format digital	Pelaksanaan capturing video dari kaset ke format digital.	Tanya jawab Tes Lisan Tes Praktek	Disiplin, Tanggung jawab.	75	1			Video tutorial Kamera Video "Harta Karun bagi Pembuat Berita" Panasonic MV10000 Hand Book.
7. 3. Melakukan	Melakukan <i>soft</i>	Menjelaskan tentang <i>soft</i>	Pelaksanaan <i>soft editing</i>	Tanya jawab	Disiplin,	75	1			Video tutorial Kamera

<i>soft editing video</i> dan <i>hard edit video</i> .	<i>editing video</i> dan <i>hard edit video</i> secara disiplin dan tanggung jawab.	<i>editing video</i> dan <i>hard edit video</i> .	<i>video</i> dan <i>hard edit video</i> .	Tes Lisan Tes Praktek	Tanggung jawab.					Video "Harta Karun bagi Pembuat Berita" Panasonic MV10000 Hand Book.
7. 4. Mengisi <i>sound recording</i> dan melakukan <i>editing sound</i> .	Mengisi <i>sound recording</i> dan melakukan <i>editing sound</i> secara disiplin dan tanggung jawab.	Menjelaskan tentang <i>sound recording</i> dan melakukan <i>editing sound</i> .	Pelaksanaan <i>sound recording</i> dan melakukan <i>editing sound</i> .	Tanya jawab Tes Lisan Tes Praktek	Disiplin, Tanggung jawab.	71,7	2			Video tutorial Kamera Video "Harta Karun bagi Pembuat Berita" Panasonic MV10000 Hand Book.
7. 5. Melakukan <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>).	Melakukan <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>) secara disiplin dan tanggung jawab.	Menjelaskan <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>).	Pelaksanaan <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>).	Tanya jawab Tes Lisan Tes Praktek	Disiplin, Tanggung jawab.	71,7	2			Video tutorial Kamera Video "Harta Karun bagi Pembuat Berita" Panasonic MV10000 Hand Book.
7. 6. Melakukan proses <i>rendering</i> .	Melakukan proses <i>rendering</i> secara disiplin dan tanggung jawab.	Menjelaskan tentang proses <i>rendering</i> .	Pelaksanaan proses <i>renderimg</i> .	Tanya jawab Tes Lisan Tes Praktek	Disiplin, Tanggung jawab.	73,3	1			Video tutorial Kamera Video "Harta Karun bagi Pembuat Berita" Panasonic MV10000 Hand Book.
7. 7. Melakukan <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> .	Melakukan <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> secara disiplin dan tanggung jawab.	Menjelaskan <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> .	Pelaksanaan <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> .	Tanya jawab Tes Lisan Tes Praktek	Disiplin, Tanggung jawab.	75	1			Video tutorial Kamera Video "Harta Karun bagi Pembuat Berita" Panasonic MV10000 Hand Book.

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Drs. Rahmat Supriyono, M.Pd.
NIP. 19580406 1986 031 013

Bantul, JULI 2015
Guru Mata Pelajaran

DJAROT WAHYU SASONGKO, S.Sn.
NIP. 198105302010011011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 3 Kasihan Bantul
Program Keahlian : Seni Rupa
Paket Keahlian : Animasi
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester : XI /Gasal
Alokasi Waktu : 4 jpl

A. Kompetensi Inti

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, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar

3.1 Memahami konsep cara kerja animasi 2D
4.1 Mampu menerapkan konsep cara kerja animasi 2D

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.1.1 Menguraikan contoh-contoh animasi ILM
3.1.2 Menerangkan proses produksi film animasi 2 D
3.1.3 Menerangkan teknik pembuatan script
4.1.1 Membuat script animasi iklan layanan masyarakat berdasarkan tempat wisata yang telah dipilih

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat :

1. Menjelaskan contoh-contoh animasi ILM
2. Menjelaskan film animasi berdasar proses produksinya
3. Mencontohkan jenis film animasi bertemakan ILM
4. Menerangkan proses tahapan pembuatan script animasi 2 D
5. Menjabarkan proses tahapan pembuatan script animasi 2 D

E. Materi Pembelajaran

Contoh Iklan layanan masyarakat :

1. Iklan layanan masyarakat pariwisata pantai gunung kidul
<https://www.youtube.com/watch?v=qMiHr1WTGd0>
2. Traveloka App, *now available in Google Play and App Store*
<https://www.youtube.com/watch?v=hYSWIYqXhyA>
3. Beautiful World - Motion graphics music video
<https://www.youtube.com/watch?v=aDB4sbayssc>
4. Animation Careers : How to Write a Script for a Television Animated Series
https://www.youtube.com/watch?v=PAIOdRMQn_Q

Langkah-langkah pembuatan script animasi 2 D :

1. Menentukan Tema / Ide
2. Menentukan *Subject* / Karakter
3. Membuat Sinopsis
4. Menentukan *setting* tempat / lokasi
5. Membuat *Treatment* setiap scenenya

Contoh :

- Ide :
Wisata Candi Borobudur
- Target Audience : Semua Umur
- Waktu : 30 detik
- Character:
 - Bapak
 - Ibu
 - Anak laki-laki
 - Anak perempuan
- Premis : Pemuda dan keluarga yang berlibur ke candi borobudur.
- Sinopsis :
Seorang pemuda yang berlibur bersama keluarganya ke candi borobudur. Memasuki gerbang candi disambut oleh *tour guide* berpakaian batik menceritakan budaya Indonesia. Memasuki wilayah wisata nampak keindahan panorama candi borobudur. Menuju senja diatas candi melihat *sunset* bersama keluarga.
- Setting Tempat

- Tempat parkir Borobudur
- Gerbang masuk Borobudur
- Lokasi diatas candi Borobudur
- Treatment
 - Scane 1 :
Perjalanan bersama keluarga di jalan,kemudian masuk ke tempat kawasan candi Borobudur.

Dialog :

Bapak : ayok anak anak semua turun

Pintu mobil terbuka

Lokasi : Tempat Parkir Borobudur

INT : Dalam Mobil (6 detik)

EXT : Tempat Parkir Candi borobudur (4 detik)

Durasi : 10 detik

- Scane 2 :
Perjalanan Masuk Pintu gerbang candi borobudur
- Dialog :
- Tourgate : Selamat Datang
- Lokasi : Gerbang pintu masuk
- EXT : Jalan ke pintugerbang (5 detik)
- EXT : Didepan candi borobudur (5 detik)

Durasi : 10 detik

- Scane 3
Berkeliling candi Borobudur, naik keatas candi
Melihat *sunsite* berasama keluarga

Lokasi : Candi borobudur

INT : Didalam candi borobudur (5 detik)

EXT : Diatas candi borobudur(5detik)

Durasi : 10 detik

Istilah – istilah tekniks penulisan skenario :

- INT atau singkatan dari interior digunakan apabila pengambilan gambar dilakukan di dalam ruangan
- EXT atau singkatan dari exterior digunakan apabila pengambilan gambar dilakukan di luar ruangan
- CAMERA FOLLOW, petunjuk pengambilan gambar dengan cara mengikuti pergerakan obyek
- CAMERA PAN TO, petunjuk pengambilan gambar dengan cara mengalihkan kamera kepada obyek yang dituju dari obyek sebelumnya
- CLOSE UP, petunjuk pengambilan gambar secara close-up
- CUT TO, mengakhiri adegan secara langsung tanpa proses transisi
- CUT TO FLASH BACK, petunjuk mengalihkan gambar ke adegan flash back
- FADE IN, petunjuk transisi memasuki adegan secara perlahan
- FADE OUT, petunjuk transisi mengakhiri adegan secara perlahan dari layar
- FLASH BACK CUT TO, petunjuk untuk mengakhiri adegan flash back
- INSERT, sama dengan CAMERA PAN TO
- INTERCUT, petunjuk potongan adegan dalam satu adegan/scene
- ZOOM IN, petunjuk gerakan kamera dengan menyorot obyek dari jauh sampai dekat atau close-up
- ZOOM OUT, petunjuk gerakan kamera dengan menyorot obyek dari dekat sampai jauh

F. Pendekatan, Model dan Metode

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Discovery Based Learning
3. Metode : Tanya jawab, diskusi, demonstrasi

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Kesatu

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Kegiatan pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> - Salam pembuka - Berdoa - Guru memperkenalkan diri - Guru menyuruh peserta didik memperkenalkan diri dan persensi awal - Menyampaikan tujuan pembelajaran 	15''

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengamati tayangan video tentang Iklan Layanan Masyarakat dan Animasi 2 D. - Peserta didik mengamati tayangan proses pembuatan script <i>How to Write a Script for a Television Animated Series</i>. - Peserta didik mengamati proses pembuatan script dengan Contoh script. <p>Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spesifikasi Teknik dan fungsi pembuatan <i>script</i> - Contoh dan penerapan pembuatan <i>script</i> pada film animasi <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan hal-hal yang terkait Teknik dan fungsi pembuatan script <p>Mengumpulkan Informasi/eksperimen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan intruksi untuk memilih tempat wisata disekitar Jogjakarta - Setiap siswa menulis dan mengembangkan <i>script</i> dengan metode yang telah di paparkan. - Setiap siswa memaparkan hasil <i>script</i> yang telah dibuat. <p>Mengasosiasikan:</p> <p>Memberikan penilaian dan penguatan terhadap tugas yang diberikan</p> <p>Memberikan contoh-contoh sebagai pertimbangan kesalahan dan kebenaran karya</p>	135''
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan - Menarik kesimpulan tentang teknik pembuatan script - Persensi akhir - Meminta salah satu siswa memimpin doa - Mengucapkan Salam perpisahan - Guru berdiri didepan kelas & berjabat tangan. 	30''

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1 Memahami konsep cara kerja animasi 2D	3.1.1 Menguraikan contoh-contoh animasi ILM 3.1.2 Menerangkan proses produksi film animasi 2 Dimensi 3.1.3 Menerangkan teknik pembuatan script	1. Siswa dapat menerangkan proses film animasi 2 Dimensi 2. Siswa dapat menerangkan teknik pembuatan script 3. Siswa dapat menguraikan contoh-contoh tempat yang dapat dijadikan Iklan Layanan Masyarakat. (ILM)	Tanya Jawab	1. Sebutkan proses produksi dalam animasi ? 2. Sebutkan tempat-tempat wisata yang dapat dijadikan ILM dalam animasi 2D? 3. Kenapa sinopsis diperlukan dalam pembuatan script? 4. Jelaskan tahapan pembuatan script yang baik. 5. Pemberian Tugas sejarah, wilayah, filosofi dari tempat wisata yang sudah dipilih.

Kunci Jawaban Soal:

1. Proses produksi animasi mempunyai 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dalam pra produksi salah satu hal yang utama adalah penentuan ide cerita. Ide cerita tersebut dikembangkan dalam bentuk sinopsis dan script.
2. Candi prambanan, Pantai parangtritis, Hutan pinus, Museum gunung berapi, dan lain-lain
3. Karena dalam pembuatan script didasarkan pada gagasan utama pada sinopsis.
4. Tahapan pembuatan sinopsis yang baik berawal dari :
 - 4.1 Ide
 - 4.2 Sinopsis

4.3 Setting tempat														
4.4 Treatment														
4.5 Scane														
5. Tugas dikumpulkan minggu depan.														
Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai														
1. Nilai 4 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban														
2. Nilai 3 : jika jawaban sesuai kunci jawaban														
3. Nilai 2 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban														
4. Nilai 1 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban														
Contoh Pengolahan Nilai														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>IPK</th> <th>No Soal</th> <th>Skor Penilaian 1</th> <th>Nilai</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>1</td> <td>75</td> <td rowspan="3">Nilai perolehan KD pengetahuan : rerata dari nilai IPK $(75+80) / 2 = 77,5$</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>2</td> <td>80</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Jumlah</td> <td>155</td> </tr> </tbody> </table>	IPK	No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai	1.	1	75	Nilai perolehan KD pengetahuan : rerata dari nilai IPK $(75+80) / 2 = 77,5$	2.	2	80	Jumlah		155
IPK	No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai											
1.	1	75	Nilai perolehan KD pengetahuan : rerata dari nilai IPK $(75+80) / 2 = 77,5$											
2.	2	80												
Jumlah		155												

b. Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
4.1 Mampu menerapkan konsep cara kerja animasi 2D	4.1.1 Mengumpulkan bahan materi sejarah Animasi, jenis-jenis film animasi, fungsi animasi, proses produksi animasi dan prinsip	1. Berdasarkan tugas yang diberikan oleh guru siswa akan membuat animasi 2D dengan tema ILM pariwisata di sekitar Jogjakarta	Unjuk kerja	Tentukan ide dan tempat lokasi pariwisata. Buatlah <i>script</i> terkait ide dan tempat wisata tersebut yang berisi Sinopsis, Setting lokasi tempat, <i>Treatment</i> potongan tiap scane awal, tengah, dan akhir.

Lembar Penilaian Praktik

NO	NAMA	Persiapan (10%)		Proses (40%)				Hasil (30%)				Sikap (10%)		Waktu (10%)		NILAI
		Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Nilai	Waktu	Nilai	
1																
dst																

Pedoman Penskoran

Nilai = Nilai rerata

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
1	Persiapan - Persiapan alat dan bahan	Peralatan dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan dan standar	90 – 100
		Peralatan dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan tetapi tidak sesuai standar	80 – 89
		Peralatan dan bahan disiapkan sesuai standar tetapi tidak sesuai kebutuhan	70 – 79
		Peralatan dan bahan disiapkan tidak sesuai kebutuhan dan standar	60 – 69
2	Proses Script memuat materi Ide, Sinopsis, Lokasi , Treatment/Scane,dan Artikel tempat wisata	Ide dan sinopsis	20
		Rancangan Lokasi	20
		Treatment & Scane	30
		Artikel tempat wisata	30

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
3	Hasil		
	Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	90 – 100
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	80 – 89
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	70 – 79
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	60 – 69
4	Sikap Sikap mengerjakan dengan K3 dan attitude	Sesuai dengan K3 dan attitude bagus	90 – 100
		kurang dengan K3 dan attitude bagus	80 – 89
		sesuai dengan K3 dan attitude kurang bagus	70 – 79
		Kurang sesuai dengan K3 dan attitude kurang bagus	60 – 69
5	Waktu Waktu pengumpulan hasil yaitu pertemuan berikutnya (1 minggu)		90 – 100
		Waktu pengumpulan hasil = 1 minggu	80 – 89
		Waktu pengumpulan hasil > 1 minggu	70 – 79
		Waktu pengumpulan hasil > 2 minggu	60 – 69

I. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Lap Top, Proyektor
2. Alat : Flash disc, Sambungan internet
3. Bahan : Bolponit , kertas HVS, Buku tulis , Tayangan film animasi
4. Sumber Belajar :
 - Merancang film KARTUN Kelas dunia, M. Suyanto, Aryaanto Yuniawan, Penerbit ; Andi Offset Yogyakarta
 - Memproduksi Animasi TV Solusi murah dan cepat, MS. Gumelar PT. Gramedia, Widiasarana Indonesia. Jakarta, 2004
 - Film directing Shot by shot, Visualizing from concept to screen, Mohd Jon Ramlan, Januari 2002, By Stevend Katz
 - Animator survival kit, Richard Williams

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Animasi 2D

Bantul, 28 Juli 2016
Mahasiswa PPL UNY

Fitri Setyaningsih, SST
NIP 198506262011012006

Fauzi Sholichin
NIM. 13520241037

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 3 Kasihan Bantul
Program Keahlian : Seni Rupa
Paket Keahlian : Animasi
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester : XI /Gasal
Alokasi Waktu : 4 jpl

A. Kompetensi Inti

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, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar

3.2 Memahami pembuatan sketsa karakter

4.2 Merancang pembuatan sketsa karakter

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.2.1 Menerangkan proses teknik pembuatan desain karakter

3.2.2 Menerangkan fungsi-fungsi dalam tahapan desain karakter

4.2.1 Membuat model desain karakter yang dikembangkan berdasarkan script

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat :

- 1.** Menjelaskan proses teknik pembuatan desain karakter
- 2.** Menjelaskan fungsi-fungsi dalam tahapan desain karakter
- 3.** Mencontohkan proses pengembangan desain karakter bertemakan ILM 2D
- 4.** Menerangkan proses tahapan pembuatan desain karakter
- 5.** Menjabarkan proses tahapan pembuatan desain karakter

E. Materi Pembelajaran

Contoh pembuatan desain karakter

1. Pembuatan karakter dalam animasi Iklan Layanan Masyarakat Go Green ~ MIMPI BURUK_Nightmare

Tahapan :

1. Deskripsi Karakter
 2. Analisis Karakter
 3. Breakdown Karakter
 4. Pengembangan karakter
 5. Identitas Karakter
1. Deskripsi Karakter

Selli adalah seorang remaja perempuan berusia 16 tahun. Selli digambarkan sebagai perempuan yang aktif dan ceria namun tetap memperhatikan sisi kerapiannya. Pakaian yang Selli kenakan berupa setelan kaos lengan 3/4 dan celana pendek khas anak muda jaman

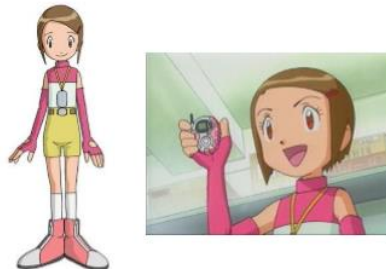
Sekarang. Selli termasuk remaja yang cinta akan lingkungannya.

2. Analisis Karakter

Karakter Selli digambarkan sebagai remaja berusia 16 tahun. Seperti halnya dengan karakter Andi, pemilihan karakter remaja disesuaikan dengan hasil penelitian penulis kepada pihak klien, yakni objek utama yang dijadikan sebagai khalayak sasaran untuk Iklan Layanan Masyarakat ini yang paling utama adalah golongan remaja karena remaja adalah generasi penerus di bumi. Karakter Selli mengambil gaya dari karakter animasi Jepang. Bentuk wajah pada karakter Selli pun digambar dengan bentuk yang sederhana, memiliki dagu runcing, mata lebar, dan hidung yang terkesan kecil. Namun, seperti Andi, karakter Selli masih mempertahankan look Indonesianya lewat penampilannya.

Dari segi kostum, pemilihan setelan kaos dan celana pendek dimaksudkan untuk menggambarkan karakter Selli sebagai remaja yang simpel dan enerjik, namun tetap rapih. Celana pendek yang dikenakan oleh Selli menggambarkan karakter Selli yang masih mempunyai sisi modis dengan mengikuti model celana remaja jaman sekarang. Warna hijau pada kaos Selli dipilih sebagai salah satu ciri gerakan Go Green, diambil dari warna tumbuhan. Sedangkan warna kuning pada celana Selli diambil dari warna monokromatik dari warna hijau.

3. Breakdown Karakter
 - a. Inspirasi gambar awal



Gambar 1. Karakter Hikari dari anime „*Digimon Adventure Zero Two*

Inspirasi karakter Selli adalah karakter Hikari dari anime *Digimon Adventure Zero Two*. Tokoh Hikari mempunyai ciri bentuk wajah yang sederhana sehingga terkesan minimalis. Begitu juga untuk bentuk tubuhnya, berbentuk sederhana dengan sedikit lekukan berkesan ramping dan lurus. Tidak ada detail khusus pada tokoh Hikari ini, kecuali atribut yang dikenakannya.

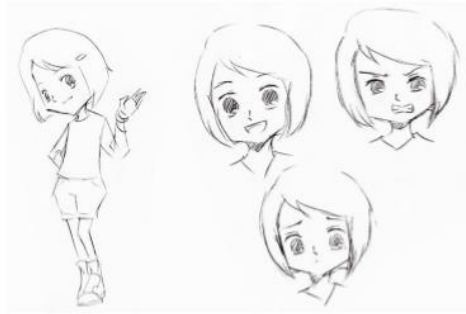
- b. Pengembangan Karakter



Gambar 2. Referensi pengembangan karakter Selli

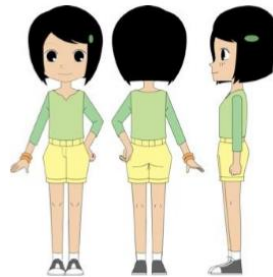
Secara garis besar dalam karakter Selli diterapkan ciri dari bentuk karakter Hikari, yakni bentuk yang sederhana. Mulai dari bentuk muka dan bentuk badan. Namun karakter Selli sendiri harus mempunyai khas yang khusus agar khalayak sasaran mengenali tokoh Selli sebagai tokoh yang berbeda dari tokoh yang lain. Untuk model rambut, dipilih model rambut bob sebagai rambut khas dari karakter Selli. Kemudian pada kostum dipilih kostum yang sederhana, rapi, namun masih menampilkan sisi modis dari karakter Selli. Dipilih yakni setelan kaos berlengan tanggung dengan celana pendek.

c. Sketsa Selli



Gambar 3. Sketsa selli

d. Karakter Selli



Gambar 4. Karakter selli dari berbagai sudut

Nama : Sita Sellia
Nama panggilan : Selli
Usia : 16 tahun
Tinggi : 160 cm
Berat badan : 57 kg
Status : Pelajar SMA

Sumber : Iklan layanan masyarakat go green dalam bentuk animasi dua dimensi

F. Pendekatan, Model dan Metode

- 1. Pendekatan : Saintifik
- 2. Model Pembelajaran : Discovery Based Learning
- 3. Metode : Tanya jawab, diskusi, demonstrasi

G. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan Kesatu

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Kegiatan pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> - Salam pembuka - Berdoa - Guru menayakan tugas yang telah di berikan kemarin - Guru mengulas materi scipt secara ringkas dan jelas - Menyampaikan tujuan pembelajaran 	15''
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengamaati tayangan video tentang Iklan Layanan Masyarakat dan Animasi 2 D. <p>Dengan judul :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Iklan Layanan Masyarakat Go Green ~ MIMPI BURUK_Nightmare 2. Iklan Layanan Masyarakat Go Green ~ Tugas Kita! 3. Iklan Layanan Masyarakat Go Green ~ Easy Way To Go Green <p>Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spesifikasi teknik pembuatan desain karakter - Langkah dan contoh dalam pembuatan desain karakter <p>Menanya</p> <p>Menanyakan hal-hal yang terkait proses pengembangan desain karakter</p> <p>Mengumpulkan Informasi/eksperimen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan intruksi untuk mencari inspirasi tokoh karakter - Setiap siswa menulis, menggambar dan mengembangkan desain karakter berdasarkan skrip yang telah dibuat. Desain karakter menonjolkan budaya Indonesia - Setiap siswa memaparkan hasil desain karakter yang telah dibuat dalam 3 bidang depan, samping,dan belakang. <p>Mengasosiasikan:</p> <p>Memberikan penilaian dan penguatan terhadap tugas yang diberikan</p> <p>Memberikan contoh-contoh sebagai pertimbangan kesalahan dan kebenaran karya</p>	135''
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan 	30''

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Menarik kesimpulan tentang teknik pembuatan desain karakter - Persensi akhir - Meminta salah satu siswa memimpin doa - Mengucapkan Salam perpisahan - Guru berdiri didepan kelas & berjabat tangan. 	

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.2 Memahami pembuatan sketsa karakter	3.2.1 Menerangkan proses teknik pembuatan desain karakter karakter 3.2.2 Menerangkan fungsi-fungsi dalam tahapan desain karakter karakter	1. Siswa dapat menerangkan proses teknik pembuatan desain karakter 2. Siswa dapat menguraikan fungsi-fungsi dalam tahapan desain karakter	Tanya Jawab	1.Design karekter harus dapat menggambarkan apa ? 2. Apa saja perpaduan dari basic menggambar design karakter ? 3. Design Model salah satunya hal yang terpenting adalah pewarnaan. Sebutkan 3 warna primer 4. Carilah inspirasi design character dan ekspresikanlah
Kunci Jawaban Soal:				
1. Menggambarkan karakter yang di deskripsikan pada skrip. 2. Skill, Taste, Ide, dan Kreativitas.				

3. CMYK & RGB			
4. Design Character			
Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai			
1. Nilai 4 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban			
2. Nilai 3 : jika jawaban sesuai kunci jawaban			
3. Nilai 2 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban			
4. Nilai 1 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban			
Contoh Pengolahan Nilai			
IPK	No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai
1.	1	75	Nilai perolehan KD pengetahuan : rerata dari nilai IPK $(75+80) / 2 = 77,5$
2.	2	80	
Jumlah		155	

b. Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
4.2 Merancang pembuatan sketsa karakter	4.2.1 Membuat model desain karakter yang dikembangkan berdasarkan script	1. Berdasarkan tugas yang diberikan oleh guru siswa akan membuat desain karakter lokal indonesia	Unjuk kerja	Tentukan ide dan tempat . Buatlah <i>script</i> terkait ide dan tempat wisata tersebut yang berisi Sinopsis, Setting lokasi tempat, <i>Treatment</i> potongan tiap scene awal, tengah, dan akhir.

Lembar Penilaian Praktik

NO	NAMA	Persiapan (10%)		Proses (40%)				Hasil (30%)				Sikap (10%)		Waktu (10%)		NILAI
		Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Nilai	Waktu	Nilai	
1																
dst																

Pedoman Penskoran

Nilai = Nilai rerata

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
1	Persiapan - Persiapan alat dan bahan	Peralatan dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan dan standar	90 – 100
		Peralatan dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan tetapi tidak sesuai standar	80 – 89
		Peralatan dan bahan disiapkan sesuai standar tetapi tidak sesuai kebutuhan	70 – 79
		Peralatan dan bahan disiapkan tidak sesuai kebutuhan dan standar	60 – 69
2	Proses Design Model memuat kesesuaian dengan script, sketsa seluruh tubuh, sketsa ekspresi, dan pewarnaan/coloring.	Kesesuaian script	25
		Sketsa seluruh tubuh	25
		Sketsa ekspresi	25
		Perwanaan dan coloring	25

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
3	Hasil Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	90 – 100
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	80 – 89
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	70 – 79
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	60 – 69
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	60 – 69
4	Sikap Sikap mengerjakan dengan K3 dan attitude	Sesuai dengan K3 dan attitude bagus	90 – 100
		kurang dengan K3 dan attitude bagus	80 – 89
		sesuai dengan K3 dan attitude kurang bagus	70 – 79
		Kurang sesuai dengan K3 dan attitude kurang bagus	60 – 69
5	Waktu Waktu pengumpulan hasil yaitu pertemuan berikutnya (1 minggu)		90 – 100
		Waktu pengumpulan hasil = 1 minggu	80 – 89
		Waktu pengumpulan hasil > 1 minggu	70 – 79
		Waktu pengumpulan hasil > 2 minggu	60 – 69

I. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Lap Top, Proyektor
2. Alat : Flash disc, Sambungan internet
3. Bahan : Bolponit , kertas HVS, Buku tulis , Tayangan film animasi
4. Sumber Belajar :
 - Merancang film KARTUN Kelas dunia, M. Suyanto, Aryaanto Yuniawan, Penerbit ; Andi Offset Yogyakarta
 - Memproduksi Animasi TV Solusi murah dan cepat, MS. Gumelar PT. Gramedia, Widiasarana Indonesia. Jakarta, 2004
 - Film directing Shot by shot, Visualizing from concept to screen, Mohd Jon Ramlan, Januari 2002, By Stevend Katz
 - Animator survival kit, Richard Williams

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Animasi 2D

Bantul, 4 Juli 2016
Mahasiswa PPL UNY

Fitri Setyaningsih, SST
NIP 198506262011012006

Fauzi Sholichin
NIM. 13520241037

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 3 Kasihan Bantul
Program Keahlian : Seni Rupa
Paket Keahlian : Animasi
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester : XI /Gasal
Alokasi Waktu : 4 jpl

A. Kompetensi Inti

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, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar

3.3 Memahami prosedur pembuatan gambar standar produksi desain karakter

4.3 Mampu menerapkan prosedur pembuatan gambar standar produksi desain karakter

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.3.1 Menerangkan proses pembuatan karakter dalam storyboard

3.3.2 Menerangkan fungsi-fungsi komponen storyboard

4.3.1 Membuat model desain karakter sesuai alur storyboard

4.3.2 Menerap fungsi-fungsi komponen dalam storyboard

D. Tujuan Pembelajaran

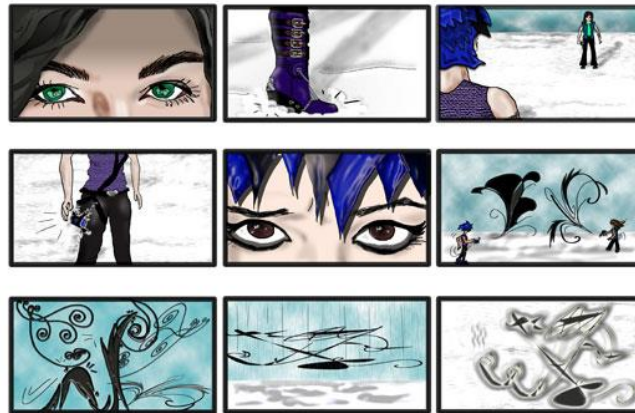
Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat :

- 1.** Menjelaskan proses teknik pembuatan desain karakter dan background dalam storyboard
- 2.** Menjelaskan fungsi-fungsi dalam storyboard
- 3.** Mencontohkan proses pengembangan desain karakter dan background dalam storyboard
- 4.** Menerangkan proses tahapan pembuatan storyboard
- 5.** Menjabarkan proses tahapan pembuatan storyboard

E. Materi Pembelajaran

a. Storyboard

Setelah script atau scenario selesai penulisannya, tentunya proses visualisasi harus terkomunikasikan baik sesuai dengan konsep visual kamu. Nantinya begitu banyak pihak, baik teman kerja, klien atau pun personal yang bakal terlibat menggarap karya kamu. Oleh karena itu, diperlukan perangkat dan pemahaman yang efektif mengenai pandangan visual untuk menterjemahkan pemikiran besar yang telah dituangkan ke dalam script. Disini kamu perlu membuat *storyboard*, yaitu menterjemahkan scenario ke dalam bentuk gambar sketsa.



Gambar 1. Contoh Storyboard

b. Kenapa dibutuhkan storyboard ?

Dengan adanya storyboard bisa mengurangi resiko salah penafsiran berbagai pihak yang bakal terlibat. Dan yang penting visi dan estetika karya animasi kamu bisa diterima secara efektif oleh pihak lain. Makanya pada sebuah scene yang sedang dipikirkan, kamu perlu :

- Memahami apa yang mau disampaikan pada audiens
- Memutuskan setting dan property yang bakal muncul
- Menetapkan framing, angle dan pergerakan kamera
- Arah pergerakan karakter dalam rangkaian adegan



Scene 5
Sang gadis menangis bahagia melihat kehadiran sang pemadam kebakaran senior yang hendak segera mengampirinya untuk menyelamatkannya.



Scene 6
Pemadam kebakaran senior pun akhirnya berhasil mengeluarkan sang gadis dan menggendongnya untuk dibawa turun. *(Suasana gemuruh orang lega)*



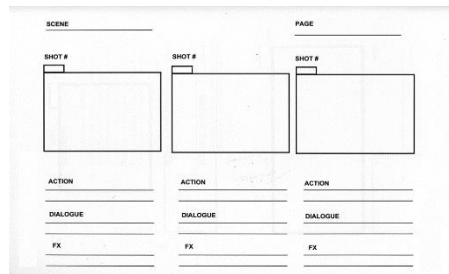
Scene 7
Tiba-tiba saja, kaki sang pemadam kebakaran senior terpeleset saat menuruni anak tangga. *(Suasana tegang)*



Scene 8
Sang pemadam kebakaran senior dan sang gadis pun terjatuh dan melucur ke bawah. *(Suasana heboh dan tegang)*

Gambar 2. Contoh Storyboard

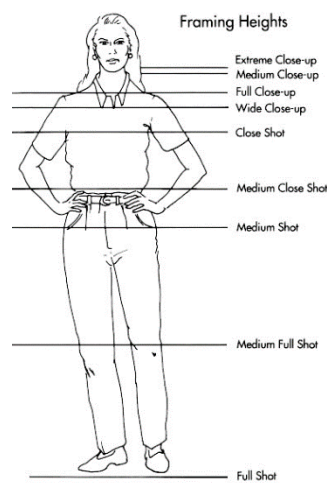
c. Format Umum Storyboard



Gambar 3. Format umum

- Template dengan aspek ratio, 4:3 untuk tv dan 16:9 untuk film
- nomor shot, scene dan catatannya
- gambar sketsa
- teks mengenai adegan terkait
- audio yang bakal muncul
- catatan mengenai framing, angle dan pergerakan kamera
- transisi antar shot

d. Basic Framing



Gambar 4. Framing Heights

e. Terminology yang sering digunakan

- **ECU shot** digunakan untuk meningkatkan emosi bagi audiens, seperti karakter tengah menangis, berteriak, sedih, takut atau kaget.



Gambar 5. Ecu Shot

- **Establish shot** atau wide shot diperlukan untuk memberikan gambaran lokasi bagi audiens. Bermanfaat pula sebagai transisi antar scene yang naratifnya sangat berbeda.



Gambar 6. Establish Shot

- **OTS (over shoulder)** shot untuk mendapatkan perbincangan atau konfrontasi yang dinamis agar audiens bisa terlibat secara emosional di dalamnya.



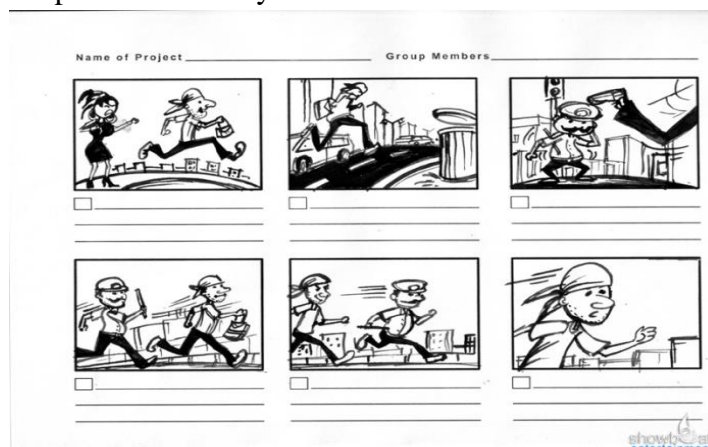
Gambar 7. Over shoulder

- Gunakan angle kamera yang bisa membuat audiens menjadi agak terdisorientasi, misalnya POV karakter yang mengalami kejadian kecelakaan, perkelahian, mabuk, tergelincir atau tengah berada di ketinggian.



Gambar 8. Terosilasi

- Buatlah shot karakter tengah berjalan, berlari sendiri dan sambil berbicara atau bereaksi terhadap karakter lainnya.



Gambar 9. Speak and Run

F. Pendekatan, Model dan Metode

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Discovery Based Learning
3. Metode : Tanya jawab, diskusi, demonstrasi

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Kesatu

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Kegiatan pendahuluan - Salam pembuka - Berdoa - Guru menayakan tugas yang telah di berikan kemarin - Guru mengulas materi desain karakter secara ringkas dan jelas	15''

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan tujuan pembelajaran 	
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengamati tayangan video tentang proses pembuatan animasi salah satunya penekanan pada pembuatan storyboard. <p>Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spesifikasi teknik pembuatan storyboard - Langkah dan contoh dalam penerapan script ke storyboard <p>Menanya</p> <p>Menanyakan hal-hal yang terkait proses pembuatan storyboard</p> <p>Mengumpulkan Informasi/eksperimen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan intruksi untuk visualisasikan setiap scene dalam script untuk divisualisasikan dalam storyboard. - Setiap siswa menulis, menggambar dan mengembangkan storyboard berdasarkan skrip yang telah dibuat. - Setiap siswa memaparkan hasil storyboard yang telah dibuat sesuai dengan script yang telah dibuat. <p>Mengasosiasikan:</p> <p>Memberikan penilaian dan penguatan terhadap tugas yang diberikan</p> <p>Memberikan contoh-contoh sebagai pertimbangan kesalahan dan kebenaran karya</p>	135''
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan - Menarik kesimpulan tentang teknik pembuatan desain dalam storyboard - Persensi akhir - Meminta salah satu siswa memimpin doa - Mengucapkan Salam perpisahan - Guru berdiri didepan kelas & berjabat tangan. 	30''

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.3 Memahami prosedur pembuatan gambar standar produksi desain karakter.	3.3.1 Menerangkan proses pembuatan karakter dalam storyboard 3.3.2 Menerangkan fungsi-fungsi komponen storyboard	1. Siswa dapat menerangkan proses teknik pembuatan storyboard 2. Siswa dapat menguraikan fungsi-fungsi dalam tahapan storyboard	Tanya Jawab	1. Kenapa storyboard di perlukan dalam proses pembuatan animasi? 2. Apa saja yang terdapat dalam storyboard ?

Kunci Jawaban Soal:

1. Dengan adanya storyboard bisa mengurangi resiko salah penafsiran berbagai pihak yang bakal terlibat. Dan yang penting visi dan estetika karya animasi kamu bisa diterima secara efektif oleh pihak lain.
2.
 - a. Template dengan aspek ratio, 4:3 untuk tv dan 16:9 untuk film
 - b. Nomor shot, scene dan catatannya
 - c. Gambar sketsa
 - d. Teks mengenai adegan terkait
 - e. Audio yang bakal muncul
 - f. Catatan mengenai framing, angle dan pergerakan kamera
 - g. Transisi antar shot

Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai

1. Nilai 4 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 3 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 2 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 1 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Contoh Pengolahan Nilai

IPK	No Soal	Skor Penilaian	Nilai
		1	

1.	1	75	Nilai perolehan KD pengetahuan : rerata dari nilai IPK $(75+80) / 2 = 77,5$
2.	2	80	
Jumlah		155	

h. Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
4.3 Mampu menerapkan prosedur pembuatan gambar standar produksi desain karakter	4.3.1 Membuat model desain karakter sesuai alur storyboard 4.3.2 Menerap fungsi-fungsi komponen dalam storyboard	1. Berdasarkan tugas yang diberikan oleh guru siswa akan membuat storyboard berdasarkan script yang telah dibuat	Unjuk kerja	Visualisasikan script yang telah anda buat kedalam storyboard. Lengkapi detail detail dalam storyboard. Scane,dialog,sound fx, background, cut, dan lain-lain.

Lembar Penilaian Praktik

NO	NAMA	Persiapan (10%)		Proses (40%)				Hasil (30%)				Sikap (10%)		Waktu (10%)		NILAI
		Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Nilai	Waktu	Nilai	
1																
dst																

Pedoman Penskoran

Nilai = Nilai rerata

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
1	Persiapan - Persiapan alat dan bahan	Peralatan dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan dan standar	90 – 100
		Peralatan dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan tetapi tidak sesuai standar	80 – 89
		Peralatan dan bahan disiapkan sesuai standar tetapi tidak sesuai kebutuhan	70 – 79
		Peralatan dan bahan disiapkan tidak sesuai kebutuhan dan standar	60 – 69
2	Proses Storyboard.	Sketsa desain karakter dalam storyboard	25
		Sketsa background dalam storyboard	25
		Kesesuaian storyboard dengan script	25
		Kerapian pengisian tiap detail storyboard	25

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
3	Hasil		
	Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	90 – 100
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	80 – 89
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	70 – 79
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	60 – 69
4	Sikap Sikap mengerjakan dengan K3 dan attitude	Sesuai dengan K3 dan attitude bagus	90 – 100
		kurang dengan K3 dan attitude bagus	80 – 89
		sesuai dengan K3 dan attitude kurang bagus	70 – 79
		Kurang sesuai dengan K3 dan attitude kurang bagus	60 – 69
5	Waktu Waktu pengumpulan hasil yaitu pertemuan berikutnya (1 minggu)		90 – 100
		Waktu pengumpulan hasil = 1 minggu	80 – 89
		Waktu pengumpulan hasil > 1 minggu	70 – 79
		Waktu pengumpulan hasil > 2 minggu	60 – 69

I. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Lap Top, Proyektor
2. Alat : Flash disc, Sambungan internet
3. Bahan : Bolponit , kertas HVS, Buku tulis , Tayangan film animasi
4. Sumber Belajar :
 - Merancang film KARTUN Kelas dunia, M. Suyanto, Aryaanto Yuniawan, Penerbit ; Andi Offset Yogyakarta
 - Memproduksi Animasi TV Solusi murah dan cepat, MS. Gumelar PT. Gramedia, Widiasarana Indonesia. Jakarta, 2004
 - Film directing Shot by shot, Visualizing from concept to screen, Mohd Jon Ramlan, Januari 2002, By Stevend Katz
 - Animator survival kit, Richard Williams

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Animasi 2D

Bantul, 11 Juli 2016
Mahasiswa PPL UNY

Fitri Setyaningsih, SST
NIP 198506262011012006

Fauzi Sholichin
NIM. 13520241037

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 3 Kasihan Bantul
Program Keahlian : Seni Rupa
Paket Keahlian : Animasi
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester : XI /Gasal
Alokasi Waktu : 8 jpl

A. Kompetensi Inti

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, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar

3.4 Memahami prosedur pembuatan sketsa latar (background dan foreground)

4.4 Mampu menerapkan prosedur pembuatan sketsa latar (background dan foreground)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.4.1 Menerangkan konsep *horizons & vanishing point* dalam penyusunan *perspective*

3.4.2 Menerangkan konsep pengukuran objek dalam *perspective*

4.4.1 Membuat foreground, dan background dengan prinsip *horizons & vanishing point*

4.4.2 Menerap pembuatan object dan karakter dengan prinsip *horizons & vanishing point*

D. Tujuan Pembelajaran

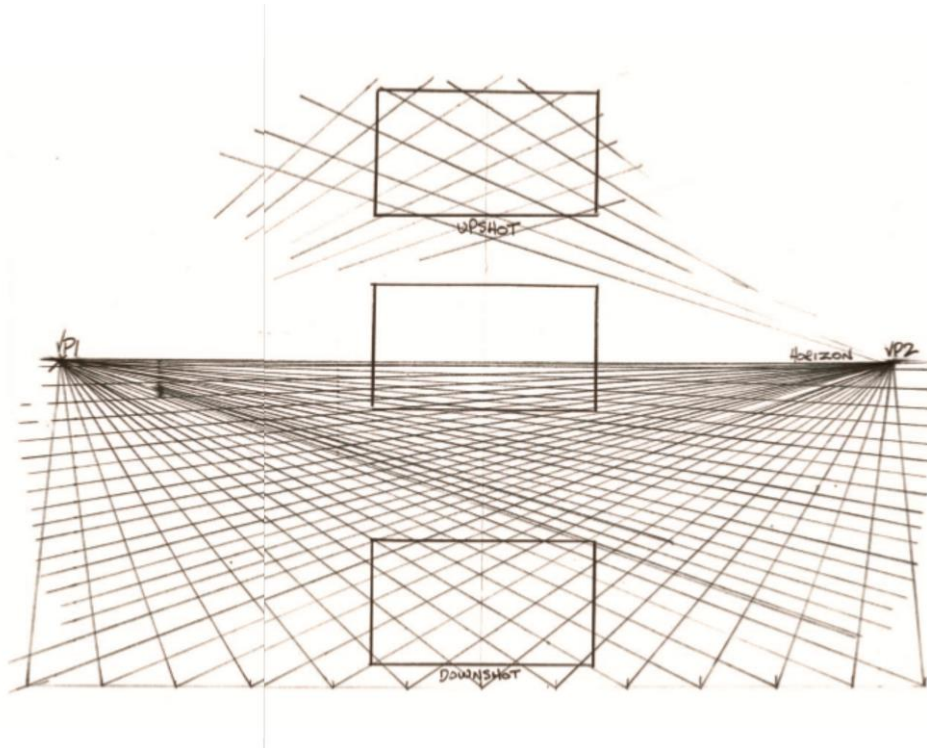
Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat :

- 1.** Menjelaskan proses teknik pembuatan layout
- 2.** Menjelaskan konsep *horizons & vanishing point* dalam penyusunan *perspective*
- 3.** Mencontohkan proses pengembangan foreground dan background

E. Materi Pembelajaran

1. Horizon & Vanishing Point

Horizon (Posisi cakrawala) & Vanishing Point (Titik hilang) adalah hal dasar dalam membuat gambar perspektif. Perspektif dalam hal ini adalah sudut pandang yang dapat menampilkan visualisasi dengan 3 sisi bidang. Dari sudut ini kita dapat melihat beberapa sisi bidang suatu objek dari beberapa tingkat pengamatan. Pada dasarnya sudut perspektif akan memberikan efek visualisasi yang lebih nyata.

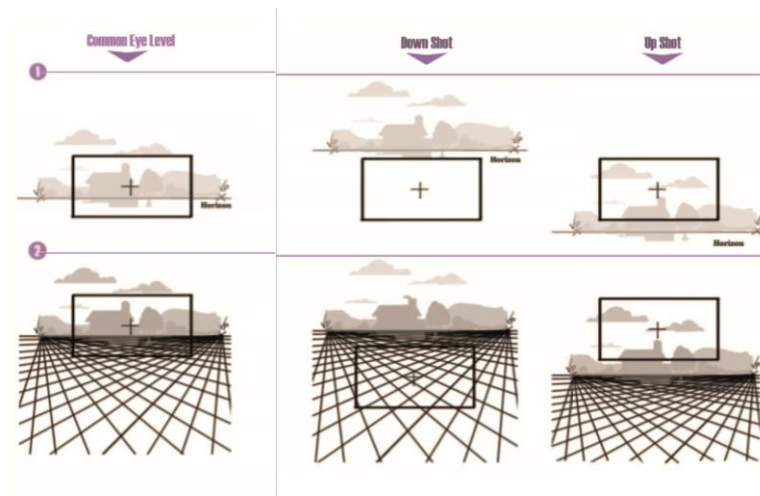


Gambar 1. Perspective

Berikut adalah 3 contoh dari posisi Horizon & Vanishing Point yang paling sering digunakan.

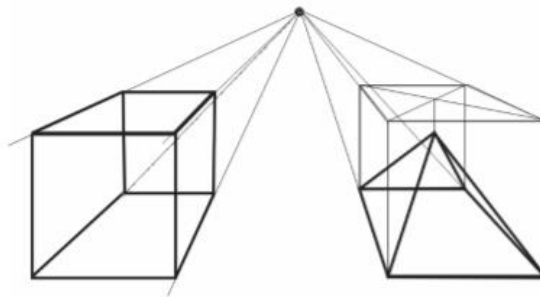
1. Bird's eye view / up shot : melihat dari posisi atas /agak atas
 2. Normal/Man's eye view: melihat dari posisi normal mata manusia.
 3. Worm's eye view: melihat dari posisi bawah/agak bawah. •
- Eye Level (EL) atau Level Mata adalah garis yang diambil dari sudut pengamat yang dapat menentukan posisi garis horizontal (Horizontal Line/HL) pada bidang gambar.
 - Vanishing Point (VP) atau titik hilang adalah titik-titik yang berada di garis horizontal yang menjadi titik tumpuan untuk penarikan garis-garis dasar perspektif. VP terdiri atas beberapa teknik, yaitu:
 1. Teknik 1 titik hilang, biasanya digunakan untuk melihat objek dari pandangan depan.
 2. Teknik 2 titik hilang, biasa digunakan untuk melihat suatu sudut ruangan/suasana ataupun objek.

3. Teknik 3 titik hilang, digunakan untuk posisi objek yang mempunyai pandangan lebih tinggi secara ekstrim atau lebih rendah dari pandangan pengamat.

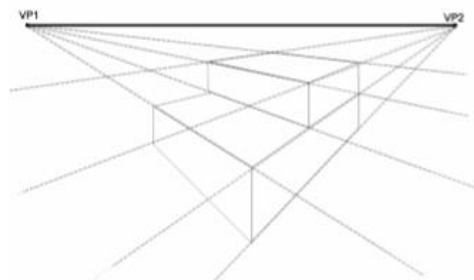


Gambar 2. 3 Posisi sudut pandang

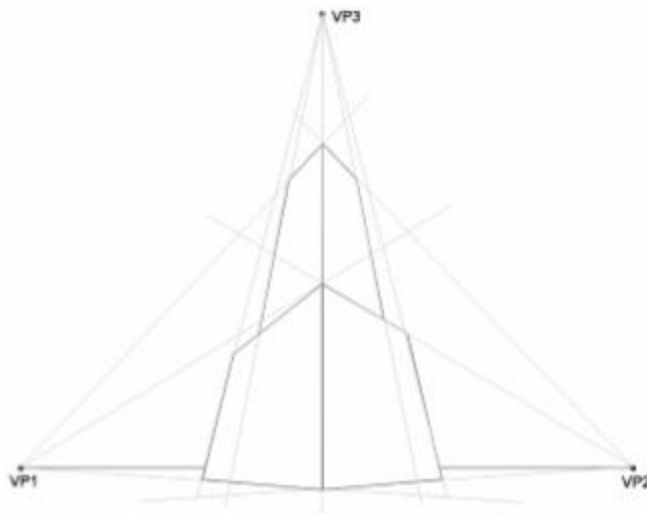
Perhatikan gambar ruangan berikut ini. Gambar tersebut menggunakan teknik titik hilang 1 yang mempunyai fokus pandangan dari depan. Teknik seperti ini sangat sering digunakan dalam penggambaran background interior. Biasanya gambar dengan teknik ini akan selalu mempunyai bidang garis lurus yang horizontal.



Gambar 3. Pandangan dengan teknik 1 titik hilang



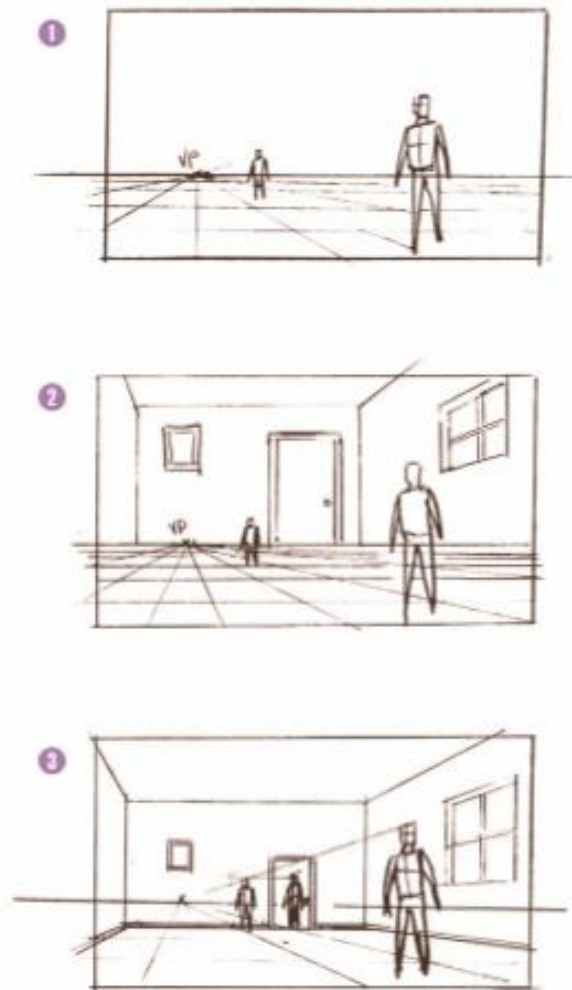
Gambar 4. Teknik 2 titik hilang



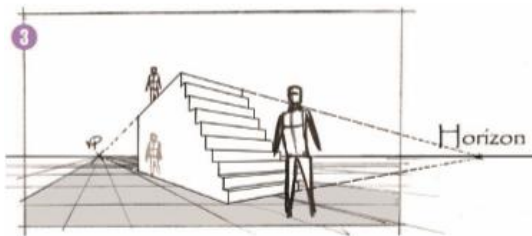
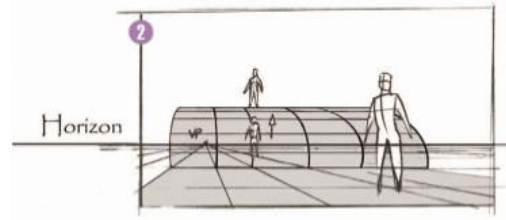
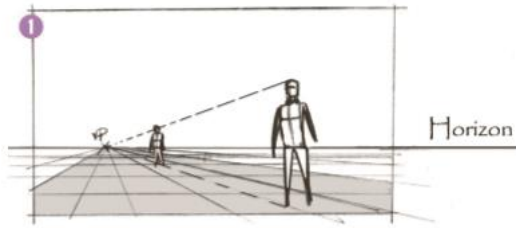
Gambar 5. Teknik 3 titik hilang

Kesalahan umum yang biasanya terdapat dalam pembuatan background interior adalah penempatan object di cakrawala (horizon). Contoh pertama, karakter ditempatkan pada grid perspektif. Namun jika ruang mereka akan ditempatkan di tengah dengan dinding belakang ditempatkan langsung di cakrawala, maka akan membuat karakter di belakang terlihat kecil dan tidak proposional. Contoh ke dua dinding belakang menjadi sangat besar dan tidak proposional dengan ukuran karakter yang digambar.

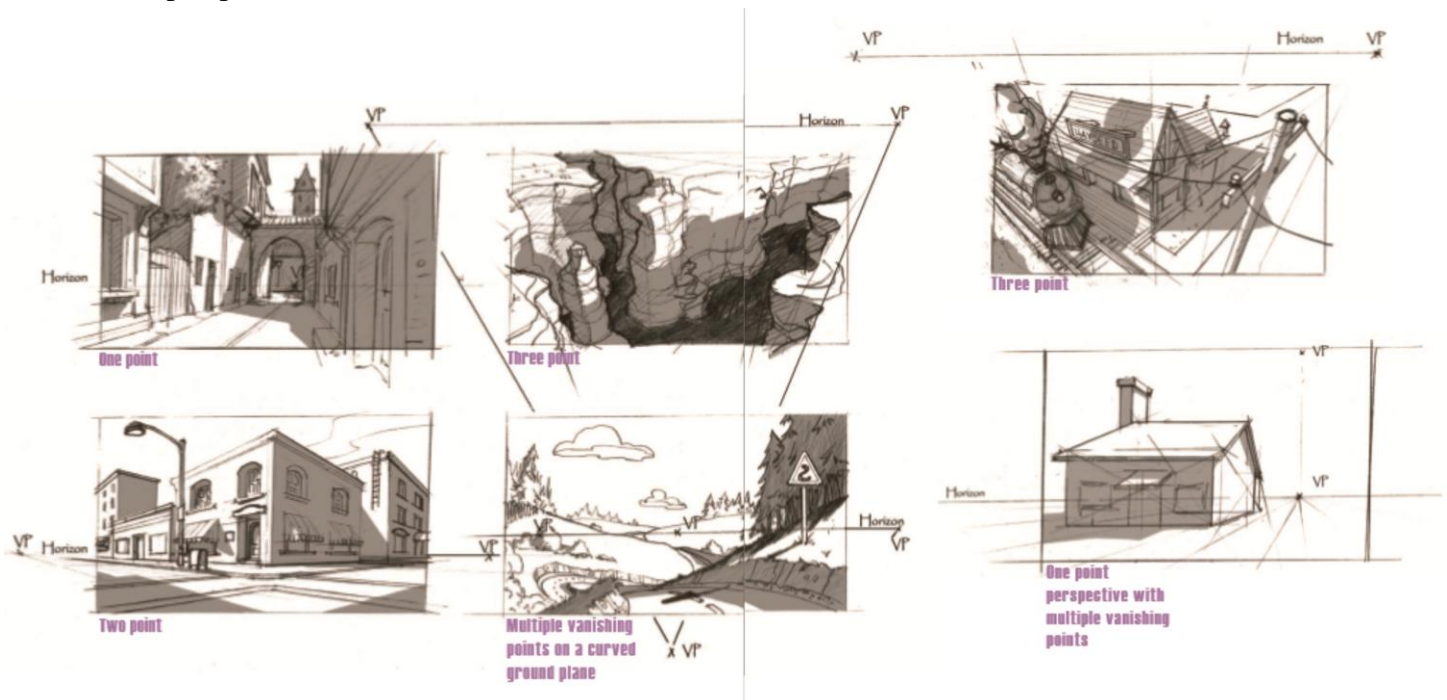
Oleh karena itu untuk mengetahui penempatan karakter kita harus menciptakan prespektif yang tepat dalam tataletak



Berikut contoh penempatan object pada tanah yang tidak merata.



Berikut adalah beberapa contoh dari berbagai perpektif dibandingkan dengan perspektif satu titik yang khas. Perhatikan bagaimana sudut tembakan mempengaruhi setiap perspektif



F. Pendekatan, Model dan Metode

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Discovery Based Learning
3. Metode : Tanya jawab, diskusi, demonstrasi

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Kesatu

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Kegiatan pendahuluan <ul style="list-style-type: none">- Salam pembuka- Berdoa- Guru menayakan tugas yang telah di berikan kemarin- Guru mengulas materi secara ringkas dan jelas- Menyampaikan tujuan pembelajaran	15"
Kegiatan Inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none">- Peserta didik mengamati materi tentang proses pembuatan background dengan tools menggambar (contoh : coreldraw, adobe photoshop, adobe ilustrator) Eksplorasi: <ul style="list-style-type: none">- Spesifikasi teknik pembuatan background- Langkah dan contoh dalam penerapan teknik cakrawala dan titik hilang Menanya <p>Menanyakan hal-hal yang terkait proses pembuatan background</p> Mengumpulkan Informasi/eksperimen <ul style="list-style-type: none">- Memberikan intruksi untuk visualisasikan setiap scane dalam scipt untuk digitalisasikan.- Setiap siswa menulis, menggambar dan mengembangkan background dan model berdasarkan storyboard yang telah dibuat. Mengasosiasikan: <p>Memberikan penilaian dan penguatan terhadap tugas yang diberikan</p>	135"

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan - Menarik kesimpulan tentang teknik pembuatan desain background - Persensi akhir - Meminta salah satu siswa memimpin doa - Mengucapkan Salam perpisahan - Guru berdiri didepan kelas & berjabat tangan. 	30"

Pertemuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Kegiatan pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> - Salam pembuka - Berdoa - Guru menayakan tugas yang telah di berikan kemarin - Guru mengulas materi secara ringkas dan jelas - Menyampaikan tujuan pembelajaran 	15"
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengamaati materi tentang proses pembuatan background dengan tools menggambar (contoh : coreldraw, adobe photoshop, adobe ilustrator) <p>Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spesifikasi teknik pembuatan background - Langkah dan contoh dalam penerapan teknik cakrawala dan titik hilang <p>Menanya</p> <p>Menanyakan hal-hal yang terkait proses pembuatan background</p> <p>Mengumpulkan Informasi/eksperimen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan intruksi untuk visualisasikan setiap scane dalam scipt untuk digitalisasikan. - Setiap siswa menulis, menggambar dan mengembangkan background dan model berdasarkan storyboard yang telah dibuat. - Setiap siswa memaparkan hasil karyanya yang telah dibuat. 	135"

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Mengasosiasikan: <ul style="list-style-type: none"> Memberikan penilaian dan penguatan terhadap tugas yang diberikan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan Menarik kesimpulan tentang teknik pembuatan desain background Persensi akhir Meminta salah satu siswa memimpin doa Mengucapkan Salam perpisahan Guru berdiri didepan kelas & berjabat tangan. 	30"

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.3 Memahami prosedur pembuatan sketsa latar (background dan foreground).	3.3.1 Menerangkan konsep <i>horizons & vanishing point</i> dalam penyusunan <i>perspective</i> 3.3.2 Menerangkan konsep pengukuran objek dalam <i>perspective</i>	1. Siswa dapat menerangkan konsep <i>horizons & vanishing point</i> dalam penyusunan <i>perspective</i> 2. Siswa dapat menguraikan pengukuran objek dalam <i>perspective</i>	Tanya Jawab	1. Gambar perspektif merupakan wujud dari gambar tiga dimensi. Beberapa singkatan bahasa asing yang lazim digunakan dalam gambar perspektif yaitu ? 2. Gambar berikut ini termasuk tipe <i>perspective</i> ..

Kunci Jawaban Soal:

1. CVA : Central Vertical Axis : Sumbu Vertikal Pusat

EL : Eye Level : Ketinggian Mata

GL : Ground Line : Garis Tanah

HL : Horizon Line : Garis Horison

MP : Measuring Point : Titik Ukur

PP : Picture Plane : Bidang Gambar

SP : Station Point : Titik Pangkal

VML : Vertical Measuring Line : Garis Ukur Vertikal

VMP : Vertical Measuring Point : Titik Ukur Vertikal

VP : Vanishing Point : Titik Hilang

VVL : Vertical Vanishing Line : Garis Hilang Vertikal

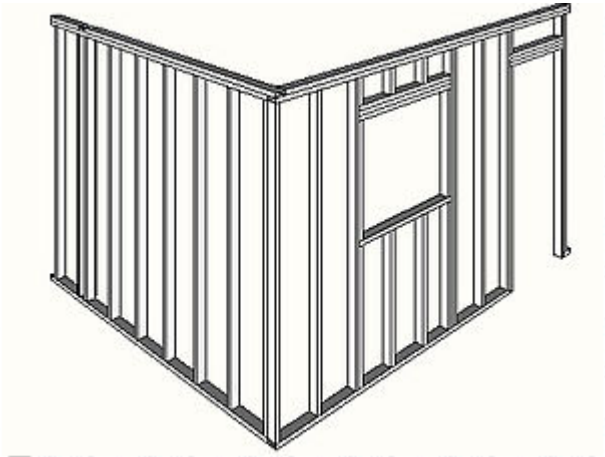
VVP : Vertical Vanishing Point : Titik Hilang Vertikal

2. Gambar berikut termasuk perspective..

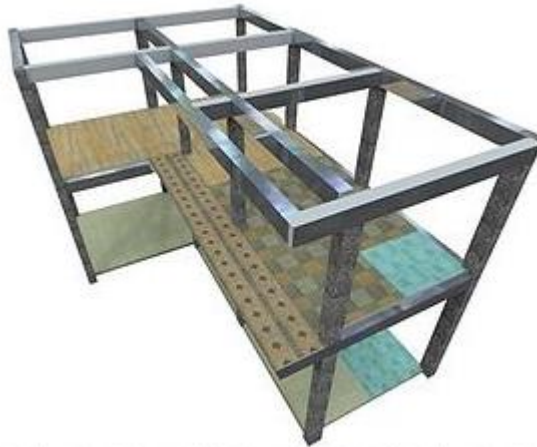
a. one point perspective



b. Two point perspective



c. Tri point Perspective



d. K
e
t
e

R **Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai**

- a**
m
p
i
l
1. Nilai 4 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
 2. Nilai 3 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
 3. Nilai 2 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
 4. Nilai 1 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

a **Contoh Pengolahan Nilai**

n	IPK	No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai
	1.	1	75	Nilai perolehan KD pengetahuan : rerata dari nilai IPK $(75+80) / 2 = 77,5$
	2.	2	80	
	Jumlah		155	

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
------------------	-----------	----------------	------------	------

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
4.3 Mampu menerapkan prosedur pembuatan gambar standar produksi desain karakter	4.3.1 Membuat foreground, dan background dengan prinsip <i>horizons & vanishing point</i> 4.3.2 Menerap pembuatan object dan karakter dengan prinsip <i>horizons & vanishing point</i>	1. Berdasarkan tugas yang diberikan oleh guru, siswa akan membuat layout background, foreground dan model berdasarkan storyboard yang telah dibuat	Unjuk kerja	Digitalisasikan storyboard yang telah anda buat menggunakan tools drawing . Lengkapi detail object dan coloring dalam background yang anda buat.

Lembar Penilaian Praktik

NO	NAMA	Persiapan (10%)		Proses (40%)				Hasil (30%)				Sikap (10%)		Waktu (10%)		NILAI
	 Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Nilai	Waktu	Nilai	
1																
dst																

Pedoman Penskoran

Nilai = Nilai rerata

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
----	--------------------	--------------------	------

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
1	Persiapan - Persiapan alat dan bahan	Peralatan dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan dan standar	90 – 100
		Peralatan dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan tetapi tidak sesuai standar	80 – 89
		Peralatan dan bahan disiapkan sesuai standar tetapi tidak sesuai kebutuhan	70 – 79
		Peralatan dan bahan disiapkan tidak sesuai kebutuhan dan standar	60 – 69
2	Proses Digitalisasi background dan model	Desain karakter	25
		Background dan Foreground	25
		Coloring	25
		Kerapian & Proposional	25
3	Hasil Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	90 – 100
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	80 – 89
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	70 – 79
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	60 – 69
4	Sikap Sikap mengerjakan dengan K3 dan attitude	Sesuai dengan K3 dan attitude bagus	90 – 100
		kurang dengan K3 dan attitude bagus	80 – 89
		sesuai dengan K3 dan attitude kurang bagus	70 – 79
		Kurang sesuai dengan K3 dan attitude kurang bagus	60 – 69
5	Waktu Waktu pengumpulan hasil yaitu pertemuan berikutnya (1 minggu)		90 – 100
		Waktu pengumpulan hasil = 1 minggu	80 – 89
		Waktu pengumpulan hasil > 1 minggu	70 – 79
		Waktu pengumpulan hasil > 2 minggu	60 – 69

I. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Lap Top, Proyektor
2. Alat : Flash disc, Sambungan internet
3. Bahan : Bolponit , kertas HVS, Buku tulis , Tayangan film animasi
4. Sumber Belajar :
 - Merancang film KARTUN Kelas dunia, M. Suyanto, Aryaanto Yuniawan, Penerbit ; Andi Offset Yogyakarta
 - Memproduksi Animasi TV Solusi murah dan cepat, MS. Gumelar PT. Gramedia, Widiasarana Indonesia. Jakarta, 2004
 - Film directing Shot by shot, Visualizing from concept to screen, Mohd Jon Ramlan, Januari 2002, By Stevend Katz
 - Animator survival kit, Richard Williams
 - Layout and Composition for Animation, Ed Ghertner , Focal Press

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Animasi 2D

Bantul, 11 Juli 2016
Mahasiswa PPL UNY

Fitri Setyaningsih, SST
NIP 198506262011012006

Fauzi Sholichin
NIM. 13520241037

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 3 Kasihan Bantul
Program Keahlian : Seni Rupa
Paket Keahlian : Animasi
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester : XI /Gasal
Alokasi Waktu : 4jpl

A. Kompetensi Inti

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, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar

3.8 Memahami cara membuat sekuensial gambar gerak utama (key-frame)

4.8 Merancang sekuensial gambar gerak utama (key-frame)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.8.1 Menguraikan teknik pembuatan sekuensial gambar gerak utama (key-frame)

3.8.2 Menerangkan teknik pembuatan sekuensial gambar gerak utama (key-frame)

4.8.1 Membuat key-pose dan inbetween satu karakter beraksi tanpa properti

4.8.2 Membuat key-pose dan inbetween properti

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat :

1. Menjelaskan teknik pembuatan sekuensial gambar gerak utama
2. Mencontohkan keypose dan inbetween satu karakter
3. Mencontohkan keypose dan inbetween properti

E. Materi Pembelajaran

1. Produksi

Setelah melalui proses praproduksi, maka animator mulai bekerja menggambar gambar gambar ekstrim yang menjadi penentu arah gerakan/antisipasi yang lebih dikenal Aligment. Sang animator yang bertanggung-jawab untuk membuat gambar-gambar Aligment ini disebut Aligmentr sedangkan animator yang bertugas membuat gambar inBetween adalah inBetweener.

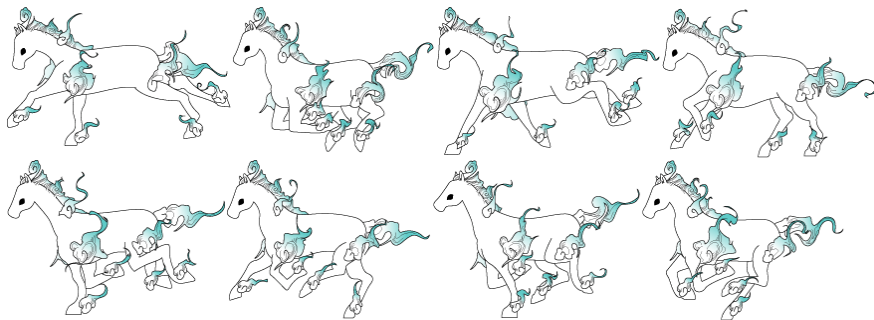
Kadang dalam sebuah film animasi, banyak adegan yang harus dikerjakan oleh lebih dari satu animator. Hal ini menyebabkan banyaknya gaya/ style peng-gambaran Aligment atau inBetween yang berbeda-beda antara satu animator dengan yang lain. Untuk mengatasi hal ini, maka dibutuhkan tenaga cleaned-up artist yang bertugas menyamakan gambar-gambar animasi yang sudah dibuat. Cleaned-up animasi yang sudah jadi ditrace ke transparent cel (celluloid) dengan pena Tinta. Kemudian proses pewarnaan dilakukan dibelakang kertas celluloid dengan opaque acrylic paint. Proses ini dinamakan proses inking atau pen-Tintaan. Proses ini adalah proses produksi terakhir sebelum kertas cel siap diletakkan pada gambar latarbelakang (background) yang kemudian diambil gambarnya dengan kamera animasi. Dengan berkembangnya teknologi, proses konvensional ini sudah mulai ditinggalkan oleh banyak studio studio. Setelah proses keyframing, biasanya proses inBetweening dilakukan dengan komputer software khusus yang bisa langsung membuat inBetween secara digital. Jika anda pernah menyaksikan flash atau shockwave Animation di internet, anda akan melihat bahwa proses yang dikerjakan mirip sekali dengan animasi web tersebut. Jika pada awalnya semua garis discan menjadi gambar raster. Maka pada software animasi ini gambar dikonversi menjadi vektor. Vektor-vektor inilah yang akan bertransformasi menjadi inBetween sesuai dengan kalkulasi yang dilakukan komputer. Untuk proses inking juga sudah banyak yang dikerjakan dengan tenaga komputer sehingga biaya proses produksi bisa jauh lebih murah dan cepat daripada proses konvensional. Tentu saja hal tersebut menjadi ancaman besar bagi para animator dan inBetweener. Mau tidak mau, mereka harus belajar untuk mengendalikan komputer berikut software animasinya kalau tetap ingin bertahan di bidang animasi.

2. Dasar Animasi

Animasi pada awalnya berupa kumpulan atau potongan gambar yang ditampilkan bergantian secara cepat. Karena keterbatasan mata kita, kita tidak bisa membedakan setiap gambar yang satu dengan yang lainnya dan yang tampak dalam mata kita adalah sebuah gerakan yang disebut animasi. Dalam film, setiap bagian gambar itu disebut frame. Frame frame tersebut berganti dengan kecepatan tertentu sehingga tidak nampak oleh mata kita. Kecepatan banyaknya frame yang ditampilkan dihitung dalam satuan frame per detik(fps = frame per second). Film yang kita saksikan di bioskop

menampilkan 24 frame per detik. Videotape dan televisi menampilkan 30 frame per detik. Semakin tinggi kecepatan dari frame maka gambar yang dihasilkan akan semakin halus tetapi kerugiannya adalah memerlukan jumlah frame yang lebih banyak dengan waktu yang sama. Misalnya film kecepatan 50 frame perdetik lebih baik daripada 25 frame perdetik, tetapi dengan waktu yang sama misal dua jam, untuk kecepatan 50 frame perdetik membutuhkan lebih banyak frame daripada yang kecepatannya 25 frame perdetik dan itu berarti sebuah pemborosan. Dengan menggunakan flash kita bisa menentukan kecepatan frame dari animasi yang kita buat sehingga bisa optimal pada saat dimasukkan dalam web.

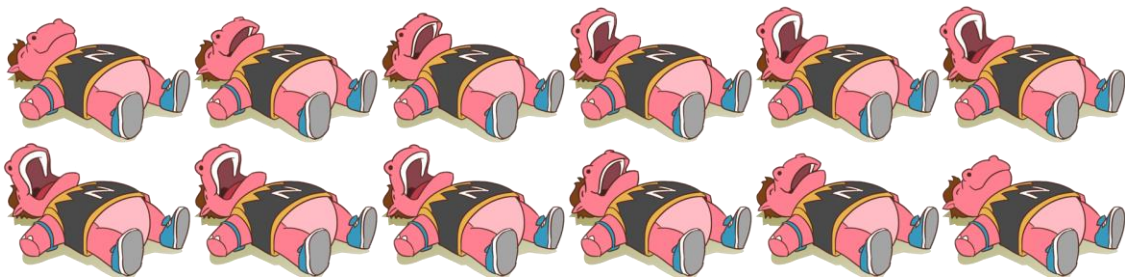
3. KeyFrame & InBetween



Gambar 1. Kuda berlari



Gambar 2. Burung Membaca



Gambar 3. Kuda Niel

F. Pendekatan, Model dan Metode

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Discovery Based Learning
3. Metode : Tanya jawab, diskusi, demonstrasi

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Kesatu

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Kegiatan pendahuluan <ul style="list-style-type: none">- Salam pembuka- Berdoa- Guru menayakan tugas yang telah di berikan kemarin- Guru mengulas materi secara ringkas dan jelas- Menyampaikan tujuan pembelajaran	15"
Kegiatan Inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none">- Peserta didik mengamati materi tentang proses pembuatan keypose dan inbetween satu karakter Eksplorasi: <ul style="list-style-type: none">- Spesifikasi teknik pembuatan keypose dan in between karakter- Langkah dan contoh dalam penerapan teknik key-frame Menanya <ul style="list-style-type: none">- Menanyakan hal-hal yang terkait teknik dan fungsi key-pose dan inbetween dengan satu karakter, beraksi tanpa properti- Teknik pembuatan key-pose dan inbetween dengan satu karakter, beraksi tanpa properti Mengumpulkan Informasi/eksperimen <ul style="list-style-type: none">- Spesifikasi Teknik dan fungsi key-pose dan inbetween dengan satu karakter, beraksi tanpa properti- Buku, gambar , tentang key-pose dan inbetween dengan satu karakter, beraksi tanpa properti- Contoh penerapan key-pose dan inbetween dengan satu karakter, beraksi tanpa properti pada film animasi	135"

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Mengasosiasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan tentang key-pose dan inbetween dengan satu karakter, beraksi tanpa properti dalam animasi <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan hasil pembuatan key-pose dan inbetween dengan satu karakter, beraksi tanpa properti dengan berbagai metode dan media 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan - Menarik kesimpulan tentang teknik pembuatan sekuensial gambar gerak utama - Perseni akhir - Meminta salah satu siswa memimpin doa - Mengucapkan Salam perpisahan - Guru berdiri didepan kelas & berjabat tangan. 	30"

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
4.8 Merancang sekuensial gambar gerak utama (key-frame)	4.8.1 Membuat key-pose dan inbetween satu karakter beraksi tanpa properti 4.8.2 Membuat key-pose dan inbetween properti	1. Berdasarkan tugas yang diberikan oleh guru, siswa akan membuat Keypose dan Inbetween berdasarkan karakter yang telah di buat.	Unjuk kerja	Digitalisasikan Model yang telah anda buat menggunakan tools drawing. Lanjutkan projek animasi anda pada bagian model dengan membuat Keypose & Inbetween

Lembar Penilaian Praktik

NO	NAMA	Persiapan	Proses (40%)	Hasil (30%)	Sikap (10%)	Waktu (10%)	NILAI
.							I

		(10%)													
		Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Nilai	Waktu	Nilai
1															
dst															

Pedoman Penskoran

Nilai = Nilai rerata

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
1	Persiapan - Persiapan alat dan bahan	Peralatan dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan dan standar	90 – 100
		Peralatan dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan tetapi tidak sesuai standar	80 – 89
		Peralatan dan bahan disiapkan sesuai standar tetapi tidak sesuai kebutuhan	70 – 79
		Peralatan dan bahan disiapkan tidak sesuai kebutuhan dan standar	60 – 69
2	Proses Digitalisasi background dan model	Desain karakter & property	25
		Keypose & Inbetween	25
		Coloring	25
		Kerapian & Proposional	25
3	Hasil Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	90 – 100
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	80 – 89
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	70 – 79
		Dikemas dalam tampilan yang rapi dan komunikatif sesuai tujuan bahan ajar.	60 – 69

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
4	Sikap Sikap mengerjakan degan K3 dan attitude	Sesuai degan K3 dan attitude bagus	90 – 100
		kurang degan K3 dan attitude bagus	80 – 89
		sesuai dengan K3 dan attitude kurang bagus	70 – 79
		Kurang sesuai dengan K3 dan attitude kurang bagus	60 – 69
5	Waktu Waktu pengumpulan hasil yaitu pertemuan berikutnya (1 minggu)		90 – 100
		Waktu pengumpulan hasil = 1 minggu	80 – 89
		Waktu pengumpulan hasil > 1 minggu	70 – 79
		Waktu pengumpulan hasil > 2 minggu	60 – 69

I. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Lap Top, Proyektor
2. Alat : Flash disc, Sambungan internet
3. Bahan : Bolponit , kertas HVS, Buku tulis , Tayangan film animasi
4. Sumber Belajar :
 - Merancang film KARTUN Kelas dunia, M. Suyanto, Aryaanto Yuniawan, Penerbit ; Andi Offset Yogyakarta
 - Memproduksi Animasi TV Solusi murah dan cepat, MS. Gumelar PT. Gramedia, Widiasarana Indonesia. Jakarta, 2004
 - Film directing Shot by shot, Visualizing from consept to screen, Mohd Jon Ramlan, Januari 2002, By Stevend Katz
 - Animator survival kit, Richard Williams
 - Layout and Composition for Animation, Ed Ghertner , Focial Press
 - Niel Apps

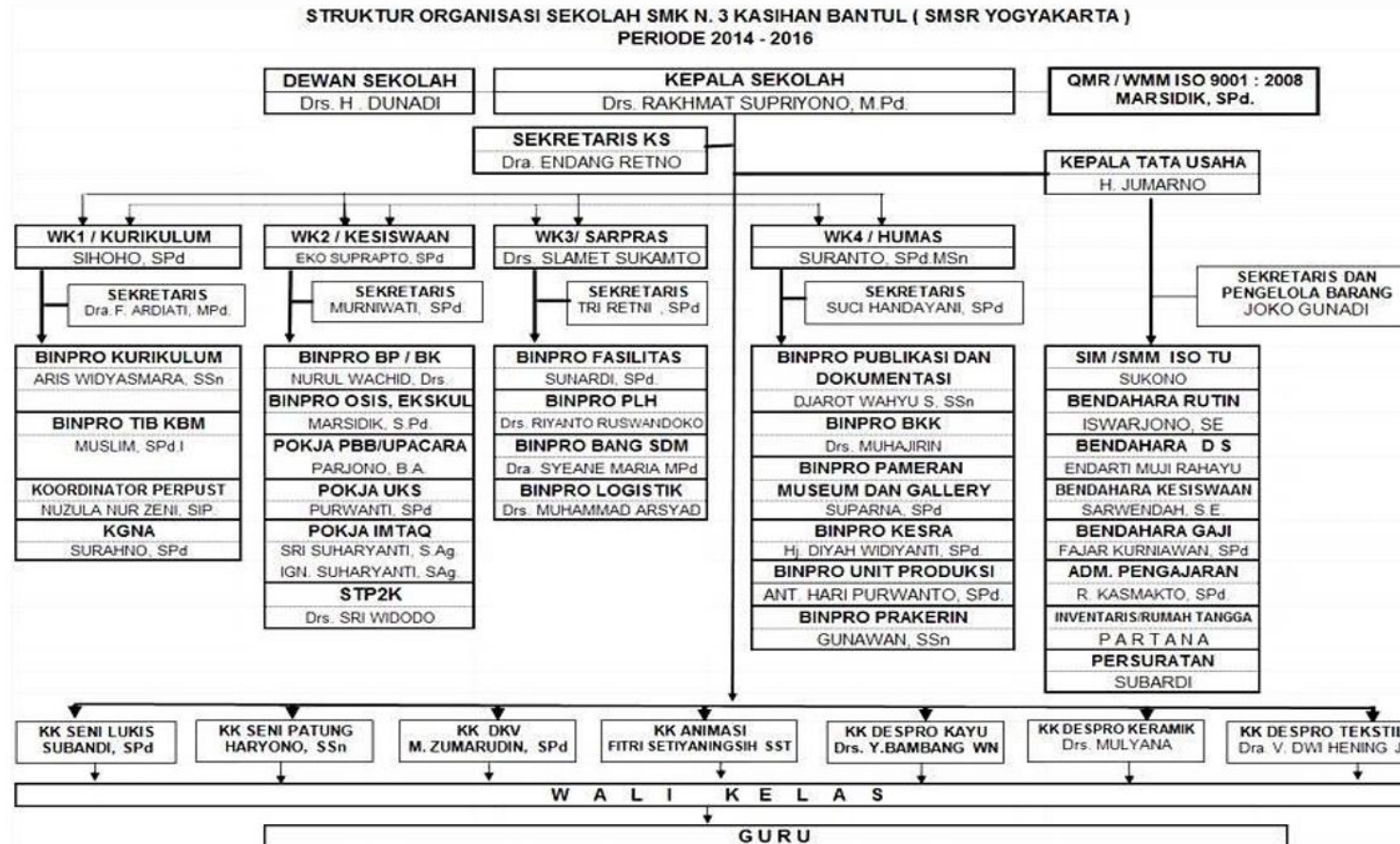
Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Animasi 2D

Bantul, 11 Juli 2016
Mahasiswa PPL UNY

Fitri Setyaningsih, SST
NIP 198506262011012006

Fauzi Sholichin
NIM. 13520241037

Lampiran 15: Struktur Organisasi SMK N 3 KASIHAN Bantul



Jadwal Piket
PPL UNY
Di SMK N 3 KASIHAN

15 Juli – 15 September 2016

No	Senin	Selasa	Rabu	Kamis
1	Vita	Fauzi	Fauzi	Dhalas
2	Ajeng	Ajeng	Dhalas	Bayu
3	Nisa	Vita	Sulistyo	Desi
4	Desi	Nisa	Andy	
5		Andy	Bayu	

Keterangan:

1. Tugas meliputi jaga ruang piket dan melayani siswa yang meminta ijin untuk masuk kelas atau meninggalkan kelas lebih awal.
2. Petugas jaga piket juga dapat menerima titipan tugas dari guru yang berhalangan hadir dalam kelas. Petugas piket bertugas menyampaikan tugas ke kelas yang ditunjuk termasuk mengawasi pengerjaan tugas dan bertanggungjawab dalam pengumpulan pekerjaan siswa kembali ke guru yang bersangkutan.

**KALENDER PENDIDIKAN SMK 3 KASIHAN
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

JULI 2016

		3	10	17	24	31
AHAD						
SENIN	4	11	18	25		
SELASA	5	12	19	26		
RABU	6	13	20	27		
KAMIS	7	14	21	28		
JUMAT	1	8	15	22	29	
SABTU	2	9	16	23	30	

AGUSTUS 2016

	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		
3	10	17	24	31		
4	11	18	25			
5	12	19	26			
6	13	20	27			

SEPTEMBER 2016

	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		
3	10	17	24			

OKTOBER 2016

	2	9	16	23	30	
	3	10	17	24	31	
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		

NOVEMBER 2016

	6	13	20	27		
AHAD	7	14	21	28		
SENIN	1	8	15	22	29	
SELASA	2	9	16	23	30	
RABU	3	10	17	24		
KAMIS	4	11	18	25		
JUMAT	5	12	19	26		
SABTU						

DESEMBER 2016

	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
	8	15	22	29		
1	9	16	23	30		
2	10	17	24	31		
3						

JANUARI 2017

1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		
3	10	17	24	31		
4	11	18	25			
5	12	19	26			
6	13	20	27			
7	14	21	28			

FEBRUARI 2017

	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
1	8	15	22			
2	9	16	23			
3	10	17	24			
4	11	18	25			

MARET 2017

	5	12	19	26		
AHAD	6	13	20	27		
SENIN	7	14	21	28		
SELASA	1	8	15	22	29	
RABU	2	9	16	23	30	
KAMIS	3	10	17	24	31	
JUMAT	4	11	18	25		
SABTU						

APRIL 2017

	2	9	16	23	30	
	3	10	17	24		
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		

MEI 2017











	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		
3	10	17	24	31		
4	11	18	25			
5	12	19	26			
6	13	20	27			




JUNI 2017

	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
	8	15	22	29		
1	9	16	23	30		
2	10	17	24			
3						

JULI 2017

	2	9	16	23	30	
AHAD	3	10	17	24	31	
SENIN	4	11	18	25		
SELASA	5	12	19	26		
RABU	6	13	20	27		
KAMIS	7	14	21	28		
JUMAT	1	8	15	22	29	
SABTU						

-  UAS/UKK
-  Porsenitas
-  Penerimaan LHB
-  Hardiknas
-  Libur Umum
-  Hari-hari Pertama Masuk Sekolah
-  Libur Ramadhan (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)
-  Libur Idul Fitri (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)
-  Libur Khusus (Hari Guru Nas)
-  Libur Semester

-  UN SMA/SMK/SLB (Utama)
-  UN SMA/SMK/SLB (Susulan)
-  Ujian sekolah SMA/SMK/SLB

KETERANGAN KALENDER AKADEMIK SMK 3 KASIHAN TAHUN PELAJARAN 2016/2017

1	1 s.d. 9 Juli 2016	: Libur Kenaikan kelas
2	6 dan 7 Juli 2016	: Hari Besar Idul Fitri 1437 H
3	11 s.d. 16 Juli 2016	: Hari libur Idul Fitri 1437 H 2016
4	18 s.d. 20 Juli 2016	: Hari-hari pertama masuk sekolah
5	17 Agustus 2016	: HUT Kemerdekaan Republik Indonesia
6	12 September 2016	: Hari Besar Idul Adha 1437 H
7	26 s.d. 30 September 2016	: Mid Semester Gasal 2016/2017
8	2 Oktober 2016	: Tahun Baru Hijriyah 1438 H
9	25 November 2016	: Hari Guru Nasional
10	1 s.d. 8 Desember 2016	: Ulangan Akhir Semester
11	12 Desember 2016	: Maulid Nabi Muhammad SAW 1438 H
12	14 s.d. 16 Desember 2016	: Porsenitas
13	17 Desember 2016	: Penerimaan Laporan Hasil Belajar (LHB)
14	19 s.d. 31 Des 2016	: Libur Semester Gasal
15	25 Desember 2016	: Hari Natal 2016
16	1 Januari 2017	: Tahun Baru 2017
17	20 s.d. 28 Maret 2017	: Ujian Sekolah
18	3 s.d. 6, April 2017	: UN SMA/SMK/SMALB (Utama) untuk PBT
19	3 s.d. 6, dan 10 s.d. 11 April 2017	: UN SMA/SMK/SMALB (Utama) untuk CBT
20	10 s.d. 13 April 2017	: UN SMA/SMK/SMALB (Susulan) untuk PBT
21	17 s.d. 20, dan 24 s.d. 25 April 2017	: UN SMA/SMK/SMALB (Susulan) untuk CBT
22	17 s.d. 21 April 2017	: Mid Semester Genap 2016/2017
23	1 Mei 2017	: Libur Hari Buruh Nasional tahun 2017
24	2 Mei 2017	: Hari Pendidikan Nasional tahun 2017
25	1 s.d. 8 Juni 2017	: Ulangan Kenaikan Kelas
26	17 Juni 2017	: Penerimaan Laporan Hasil Belajar (Kenaikan Kelas)
27	19 Juni s.d. 15 Juli 2017	: Libur Idul Fitri dan Libur Kenaikan Kelas

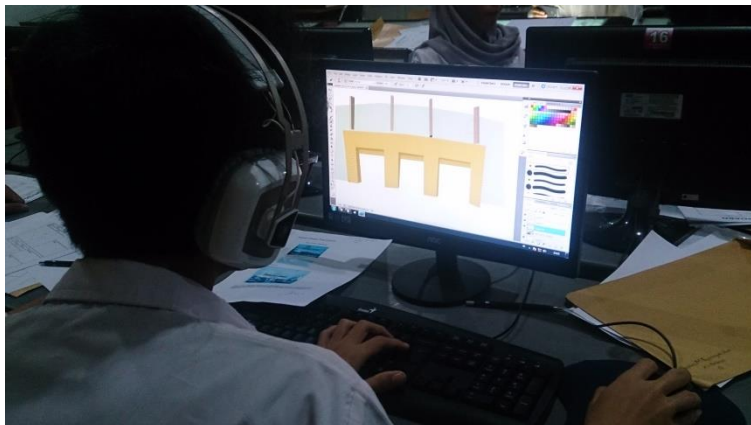
Dokumentasi



Gambar 1. XI Animasi



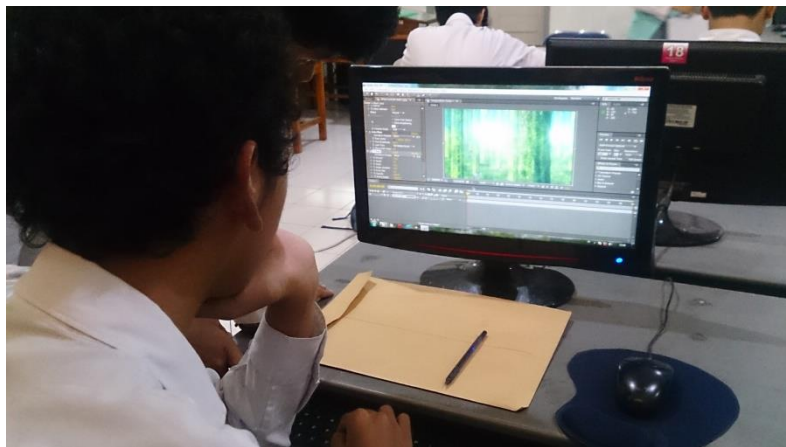
Gambar 2. Pembuatan Model Karakter



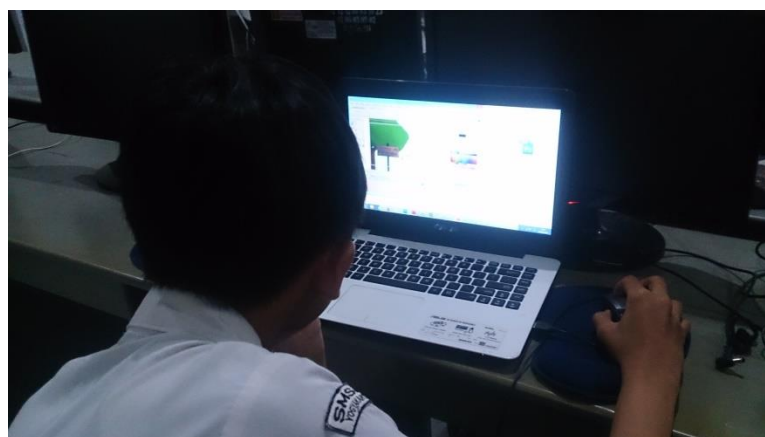
Gambar 3. Digital Painting



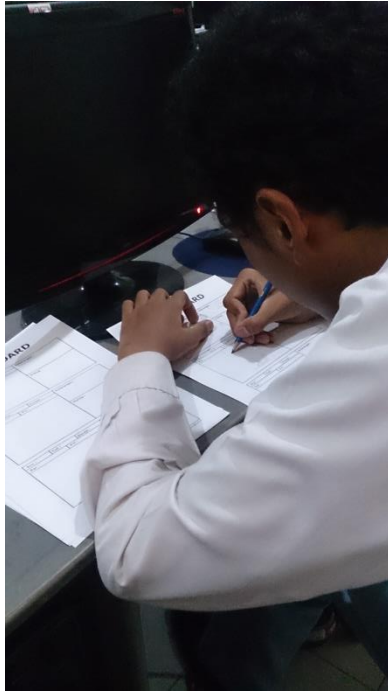
Gambar 4. Digital Painting 2



Gambar 5. Editing



Gambar 6. Editing



Gambar. Pembuatan Storyboard



KARTU BIMBINGAN PPL/MAGANG III DI SEKOLAH/ LEMBAGA
PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY
TAHUN 2016...

F04

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah/ Lembaga : SMK N 3 KASIHAN (SMSR YOGYAKARTA).....
 Alamat Sekolah/ Lembaga : Jl. P5 Maduhismo, Bugisan YK Fax./ Telp. Sekolah/Lembaga : (0274) 374947
 Nama DPL PPL/ Magang III : Dessy Irmawati, M.T.
 Prodi / Fakultas DPL PPL/ Magang III : Pendidikan Teknik Informatika
 Jumlah Mahasiswa PPL/ Magang III : 2 (dua)

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL/ Magang III
1	10 Juli 2016	2	Konsultasi mata pelajaran yang diambil		
2	1 Agustus 2016	2	Konsultasi: RPP		
3	15 Agustus 2016	2	Konsultasi Materi dan bahan ajar		
4	29 Agustus 2016	2	Konsultasi Metode Pembelajaran		
5	12 September 2016	2	Konsultasi Laporan PPL		

PERHATIAN :

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

Mengetahui,
 Kepala Sekolah / Lembaga

Dis. RACHMAT SUPRIYONO, M.Pd.
 NIP. 198004061986031013



Bantul, 20 September 2016
 Mhs PPL/ Magang III Prodi P.T. Informatika

Ageng Restu Putri
 NIM 13520241010