

**LAPORAN INDIVIDU**  
**PRAKTEK LAPANGAN TERBIMBING**  
**DI SMK NEGERI 1 BANTUL**

**Jl. Parangtritis Km 11, Sabdodadi, Bantul, Yogyakarta**

Disusun Guna Memenuhi Tugas Mata Kuliah Praktek Terbimbing Lapangan

Periode 15 September 2017 – 15 November 2017



**Disusun Oleh :**

**ELISA MEIDA WATI**

**NIM. 14520241025**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Elisa Meida Wati  
NIM : 14520241025  
Fakultas/Program Studi : Fakultas Teknik/Pendidikan Teknik Informatika  
Lokasi : SMK Negeri 1 Bantul  
Jalan Parangtritis Km. 11 Subdodadi Bantul

Telah melaksanakan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK Negeri 1 Bantul, mulai tanggal 15 September 2017 sampai 15 November 2017. Hasil dari kegiatan tersebut tercakup dalam naskah laporan ini.

Bantul, November 2017

Menyetujui dan mengesahkan,

Dosen Pembimbing Lapangan,

Guru Pembimbing,

Dr. Privanto, M. Kom

NIP. 19620625 198503 1 002

Andriyani, S. Kom

NIP. 19800607 200903 2 008

Mengetahui,

Kepala Sekolah,  
SMK N 1 Bantul



Dr. Retno Yuniar Dwi Arivani

NIP. 19610622 199303 2 005

Koordinator PLT,  
SMK N 1 Bantul

Samilah, M. Pd

NIP. 19700731 200501 2 004

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Karunia-Nya dan Rahmat-Nya, sehingga penulis diberi kemudahan dalam melaksanakan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) Universitas Negeri Yogyakarta di SMK N 1 Bantul tanpa ada halangan yang berarti sampai tersusunnya laporan ini.

Laporan ini disusun dalam rangka untuk memenuhi tugas mata kuliah Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) yang merupakan mata kuliah wajib lulus bagi mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) yang dilaksanakan tanggal 15 September 2017 sampai dengan 15 November 2017 yang tujuannya untuk memberikan bekal atau gambaran awal, pengetahuan dan pengalaman mengenai tugas guru, khususnya tugas mengajar.

Selanjutnya penyusun mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) ini, antara lain :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah serta kesehatan selama melaksanakan kegiatan PLT.
2. Keluarga yang saya cinta terutama kepada orangtua yang telah memberikan dukungan moral dan materi.
3. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd selaku rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dan kesempatan melaksanakan PLT.
4. Ketua LPPMP beserta staff yang telah memberikan semua informasi pelaksanaan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing di Sekolah.
5. Bapak Dr. Priyanto, M. Kom, selaku Dosen Pembimbing Lapangan PLT yang telah memberikan bimbingan dan pemantauan hingga penyusunan laporan ini.
6. Ibu Ir. Retno Yuniar Dwi Ariyani selaku kepala sekolah SMK N 1 Bantul yang telah mendukung pelaksanaan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT).
7. Ibu Samilah, M. Pd selaku koordinator PLT di SMK Negeri 1 Bantul yang telah memberikan arahan sehingga kegiatan program PLT dapat berjalan dengan benar.
8. Ibu Andriyani S. Kom selaku Guru Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada mahasiswa pada saat akan dan setelah mengajar dikelas.

9. Bapak/ibu guru dan karyawan di SMK Negeri 1 Bantul yang telah membantu melancarkan pelaksanaan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing selama ini.
10. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa PLT di SMK Negeri 1 Bantul.
11. Siswa-siswi kelas XI MM 1 dan XI MM 2 di SMK Negeri 1 Bantul yang telah mendukung dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti program PLT.
12. Semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam melaksanakan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing Universitas Negeri Yogyakarta 2017 di SMK Negeri 1 Bantul.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih kurang dari sempurna sehingga perlu pembenahan. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun guna kesempurnaan laporan ini yang akan datang. Semoga laporan yang telah disusun ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan terutama sebagai bekal pengalaman bagi penulis.

Yogyakarta, September 2017

Penyusun

Elisa Meida Wati

NIM. 14520241025

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Analisis Situasi</b> .....	2
<b>B. Rumusan Program dan Rancangan Kegiatan PLT</b> .....	9
<b>BAB II</b> .....	15
<b>PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL</b> .....	15
<b>A. Persiapan</b> .....	15
<b>B. Pelaksanaan PLT</b> .....	19
<b>C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi</b> .....	23
<b>BAB III</b> .....	26
<b>PENUTUP</b> .....	26
<b>A. Kesimpulan</b> .....	26
<b>B. Saran</b> .....	26
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	29

## DAFTAR LAMPIRAN

**Lampiran 1** Matriks Program Kerja PLT

**Lampiran 2** Laporan Mingguan

**Lampiran 3** Kartu Bimbingan PLT di Lokasi

**Lampiran 4** Format Observasi Kondisi Sekolah

**Lampiran 5** Format Observasi Pembelajaran di Kelas dan Peserta Didik

**Lampiran 6** Rekapitulasi Dana PLT

**Lampiran 7** Perangkat Administrasi Guru

- a. KI dan KD
- b. Silabus
- c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- d. Agenda Guru
- e. Kalender Akademik
- f. Daftar Hadir Siswa
- g. Jadwal Mengajar

**Lampiran 8** Perangkat Evaluasi Pembelajaran

- a. Soal Ulangan
- b. Kunci Jawaban Ulangan Harian
- c. Analisis Butir Soal Ulangan
- d. Kisi – Kisi Soal Ulangan
- e. Daftar Nilai Ulangan dan Penugasan
- f. Daftar Nilai Sikap

**Lampiran 9** Dokumentasi Kegiatan PLT

# LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING (PLT)

## DI SMK NEGERI 1 BANTUL

Oleh :

**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

### ABSTRAK

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) Universitas Negeri Yogyakarta merupakan program yang wajib ditempuh setiap mahasiswa SI kependidikan. Pelaksanaan PLT ini langsung berinteraksi dengan peserta didik, oleh karena itu dibutuhkan persiapan yang matang dan pihak Universitas Negeri Yogyakarta memberikan pembekalan khusus tentang pelaksanaan PLT dalam menyiapkan tenaga pendidik. Pengetahuan serta keterampilan diberikan untuk mahasiswa sebagai bekal dalam menghadapi dunia kerja di bidang pendidikan secara khusus maupun dunia kerja secara umum.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bantul yang beralamat di Jalan Parangtritis Km 11, Bantul adalah lokasi yang digunakan untuk pelaksanaan kegiatan PLT mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta selama 2 bulan. Kegiatan PLT dilaksanakan mulai tanggal 15 September 2017 sampai dengan 15 November 2017 yang dilaksanakan setiap hari Senin sampai hari Sabtu. Dalam kegiatan PLT ini mahasiswa menjalankan program mengajar terbimbing minimal 4 kali dan mengajar mandiri minimal 4 kali. Metode yang digunakan dalam mengajar beragam, seperti metode diskusi, tanya jawab, ceramah, cooperative learning, discovery learning, dan snowball. Praktikan telah menyelesaikan tugas mengajar sebanyak 28 kali selama kegiatan PLT berlangsung. Mengampu mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk kelas XI Multimedia dan Dasar Desain Grafis untuk kelas X Multimedia, dengan tatap muka sebanyak 4 kali dalam seminggu dan setiap minggunya praktikan mengajar selama 16 jam pelajaran.

Secara keseluruhan program kerja PLT terlaksana dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa kendala. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, praktikan telah melaksanakan pembuatan rencana pembelajaran sebanyak 12 RPP, melakukan kegiatan praktik mengajar sebanyak 28 kali pertemuan. Dalam melaksanakan praktik mengajar metode yang digunakan yaitu menggunakan ceramah, demonstrasi, tanya jawab, penugasan kelompok maupun individu serta presentasi peserta didik di depan kelas. Melalui kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing ini, praktikan mendapat banyak bekal seperti pengalaman serta gambaran nyata tentang kegiatan pembelajaran, serta nilai-nilai seperti kerja keras, tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin. Selain itu, dapat membantu mahasiswa dalam mempersiapkan diri untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional dan memiliki keterampilan mengajar. Oleh karena itu untuk pelaksanaan PLT periode yang akan datang ada baiknya jika antara pihak sekolah dan mahasiswa lebih meningkatkan kerjasama agar dapat lebih bermanfaat bagi semua pihak.

**Kata Kunci :** *PLT, SMK Negeri 1 Bantul, Praktik Mengajar*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari program perkuliahan dan merupakan suatu keharusan bagi setiap mahasiswa yang menempuh jenjang Strata Satu (S1) Kependidikan pada lembaga Perguruan Tinggi. Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) sebagai salah satu perguruan tinggi yang mencetak tenaga kependidikan atau calon guru. Oleh karena itu, UNY harus mampu meningkatkan kualitas kelulusannya agar dapat bersaing dalam dunia kependidikan baik dalam skala nasional maupun internasional.

Berdasarkan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang ketiga, yaitu pengabdian kepada masyarakat maka peran dan tanggung jawab sebagai mahasiswa setelah menimba ilmu dalam bangku perkuliahan adalah mengimplementasikan dan menstransformasikan ilmunya kepada masyarakat khususnya pada dunia tenaga kependidikan. Berdasarkan hal tersebut maka diadakan program PLT sebagai implementasi dari pengabdian kepada masyarakat untuk melatih ketrampilan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada masyarakat khususnya pada tenaga kependidikan.

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) bertujuan untuk melatih mahasiswa untuk menetapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki dalam suatu proses pembelajaran suatu bidang studinya masing – masing, sehingga mahasiswa mendapat pengalaman nyata yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan diri sebagai calon tenaga kependidikan yang sadar terhadap tugas dan tanggung jawabnya sebagai tenaga akademis dalam dunia pendidikan.

Program PLT merupakan salah satu mata kuliah lapangan yang bersifat intrakulikuler, wajib ditempuh bagi setiap mahasiswa S1 yang mengambil program studi kependidikan. Dengan diadakannya kegiatan PLT yang dilaksanakan secara terpadu ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas penyelenggaraan proses pembelajaran. Praktik PLT akan memberikan life skill bagi mahasiswa, yaitu dapat memperluas wawasan, melatih dan mengembangkam kompetensi mahasiswa dalam bidangnya, meningkatkan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan dalam memecahkan masalah, sehingga keberadaan program PLT ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai tenaga kependidikan dalam mendukung profesinya.

## **A. Analisis Situasi**

### **1. Sejarah berdirinya SMK N 1 Bantul**

SMK Negeri 1 Bantul berdiri tahun 1968 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor : 213/UKK/III/1968 tertanggal 4 juni 1968 dengan nama SMEA VI Bantul. Kemudian berubah nama menjadi SMEA Negeri 1 Bantul dan sekarang menjadi SMK Negeri 1 Bantul.

Dalam perkembangannya sekolah sangat mendukung dengan perubahan dan peningkatan mutu. Komitmen peningkatan mutu diaktualisasikan dengan penerapan sistem manajemen ISO 9001-2000 pada tanggal 1 Maret 2006. Pada tahun 2010 telah migrasi ke ISO 9001-2008. Sejak tahun 2007 diakui sebagai sekolah RSBI oleh DEPDIKNAS. Sebagai sekolah RSBI SMK N 1 Bantul sering dijadikan tujuan studi banding dari sekolah-sekolah lain, baik di Pulau Jawa maupun di luar Pulau Jawa.

Pada tahun 2010 menjalin kerjasama dengan sekolah bisnis Bangsa Comercial Thailand. Selanjutnya pada tahun 2012 telah terjalin kerja sama dengan SungaiKolok Industrial And Community College Thailand dalam program pertukaran Guru dan Siswa. Pada awal tahun 2013 pemerintah mencabut RSBI berdasarkan putusan Mahkamah Konstitusi.

### **2. Visi dan Misi SMK Negeri 1 Bantul**

#### **a. Visi**

“Terwujudnya sekolah berkualitas, berkarakter dan berwawasan lingkungan”. Untuk mencapai visi sekolah secara sempurna, maka dirumuskan beberapa indikator dari visi tersebut, yakni :

- 1) Tersedianya sarana prasarana dan SDM sesuai standar SBI.
- 2) Berprestasi di bidang akademik dan non akademik bertaraf nasional dan internasional.
- 3) Tamatan mampu berkompetensi secara mandiri di era global.
- 4) Pembelajaran agama diberikan sesuai agama yang dianut.
- 5) Dikembangkannya sikap toleransi antar sesama.
- 6) Teraplikasikannya sains dalam keseharian.
- 7) Berperilaku santun dalam keseharian.
- 8) Ditanamkannya sikap disiplin jujur dan tanggung jawab pada warga sekolah.
- 9) Peduli terhadap lingkungan.

## **b. Misi**

- 1) Menyiapkan sarana prasarana dan SDM yang memenuhi standar SNP.
- 2) Melaksanakan pembelajaran yang berbasis sains dan teknologi.
- 3) Mengimplementasikan iman, taqwa, dan nilai-nilai karakter bangsa dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Melaksanakan pembelajaran berbasis lingkungan serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Menyiapkan tamatan yang mampu mengisi dan menciptakan lapangan kerja serta mengembangkan profesionalitas di bidang bisnis.

## **3. Letak Geografis**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Bantul Yogyakarta berada dalam kompleks kelurahan Sabdodadi Bantul, tepatnya berlokasi di jalan Parangtritis KM. 11 Desa Sabdodadi, Kecamatan Bantul, Kabupaten Bantul Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Gedung SMK N 1 Bantul keadaannya cukup kondusif dan asri berada di atas lahan seluas 15.900 m<sup>2</sup>. Batas wilayah geografis SMK N 1 Bantul adalah sebagai berikut :

Sebelah utara : Area persawahan  
Sebelah selatan : Perkampungan penduduk  
Sebelah timur : Komplek pemakaman umum  
Sebelah barat : MAN Sabdodadi, SMK Kesehatan dan SMP Patria

## **4. Kondisi Fisik**

SMK N 1 Bantul yang berlokasi di Jl. Parangtritis KM 11 Sabdodadi Bantul memiliki Paket Keahlian di SMK N 1 Bantul untuk tahun 2017/2018 dengan menerapkan kurikulum 2013 terdapat 7 paket keahlian yaitu Akuntansi, Perbankan Syariah, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, dan Rekayasa Perangkat Lunak.

Kondisi fisik sekolah dapat dikatakan baik dari segi penyediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran, ini terlihat dari bangunan, tata letak ruang, dan kebersihan lingkungan serta penghijauan taman dan kepedulian dengan lingkungan hidup di SMK Negeri 1 Bantul. Identitas lengkap sekolah adalah sebagai berikut :

Nama : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Bantul  
No Induk / NSS : 341040101001 / 20400416  
Alamat : Jl. Parangtritis KM. 11 Sabdodadi Bantul Yogyakarta. Telp. / fax. (0274) 367156

Desa / Kelurahan : Sabdodadi  
 Kecamatan : Bantul  
 Kabupaten / Kota : Bantul  
 Propinsi : Daerah Istimewa Yogyakarta  
 Kode pos : 55715  
 Email / Website : [smeanbtl@yahoo.com](mailto:smeanbtl@yahoo.com) / [smkn1bantul.sch.id](http://smkn1bantul.sch.id)  
 SK pendirian sekolah No : 213/UKK3/1968  
 Tanggal / tahun berdiri : 04 Juni 1968  
 Diresmikan oleh : Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik  
 Indonesia  
 Status sekolah : Negeri

**a. Keadaan Lokasi**

SMK N 1 Bantul menempati lahan seluas 2 hektar. Bangunan terdiri dari 38 ruang kelas teori, 11 ruang laboratorium komputer, ruang laboratorium bahasa, ruang praktik mengetik manual, ruang laboratorium akuntansi, laboratorium IPA, ruang jahit untuk ekstra kurikuler, ruang guru dan kepala sekolah, ruang staf TU, serta gedung pertemuan.

Fasilitas yang lain adalah Cafeteria, Technopark, Bank Mini, perpustakaan, ruang BK, Hotspot Area, produksi pupuk organik, ruang SAS, unit produksi multimedia, unit produksi TKJ, bisnis center, laboratorium sekretaris, laboratorium TKK, laboratorium multimedia dan laboratorium administrasi perkantoran. Dan semua Laboratorium di SMK N 1 Bantul telah terkoneksi internet.

Berikut adalah jumlah ruangan di SMK Negeri 1 Bantul:

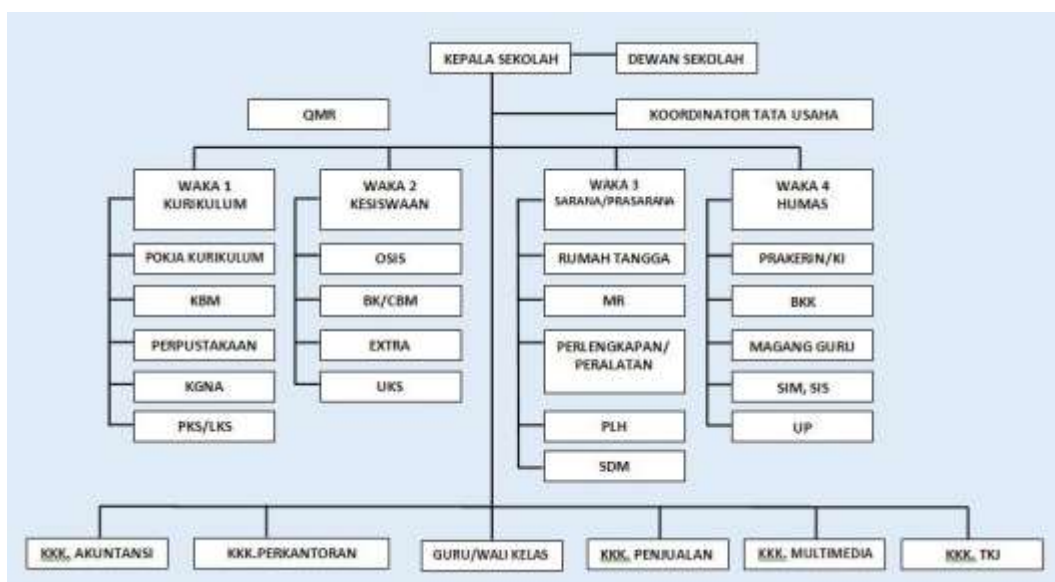
Tabel 1. Jumlah ruangan SMK Negeri 1 Bantul

No	Nama Tempat	Jumlah
1.	Ruang Teori	27
2.	Laboratorium	8
3.	Ruangan lainnya	23
4.	Bengkel	1
5.	Mushola	1
6.	Lapangan Upacara	1
7.	Toilet	2

8. Parkir	3
9. Taman	1
10. Pos satpam	1
11. Bank Mini	1
12. Perpustakaan	1
Total	69

**b. Struktur Organisasi**

Struktur Organisasi SMK N 1 Bantul :



Gambar 1. Struktur Organisasi SMK Negeri 1 Bantul

**Keterangan :**

- |                                 |                               |
|---------------------------------|-------------------------------|
| Kepala Sekolah                  | : Ir Retno Yuniar Dwi Ariyani |
| Wakil Kepala 1 Kurikulum        | : Samilah, M.Pd.              |
| Wakil Kepala 2 Kesiswaan        | : H. Muhammad Aris, S.Pd.I    |
| Wakil Kepala 3 Sarana/Prasarana | : Drs. Benu Wardono, M.Eng    |
| Wakil Kepala 4 Humas            | : Drs. Suyanto                |
| Bendahara                       | : Margiyanti, S.Pd            |

**c. Fasilitas KBM dan Media**

Untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, SMK Negeri 1 Bantul menyediakan beberapa fasilitas pendukung.

- 1) Hotspot

Lingkungan sekolah SMK Negeri 1 Bantul sudah tersedia jaringan hotspot. Sehingga siswa dapat memanfaatkan untuk berinternet.

2) AC

Hampir disemua ruang kelas SMK N 1 Bantul sudah terpasang AC. Dengan adanya AC, siswa diharapkan dapat lebih nyaman dalam belajar.

3) Proyektor

Pada beberapa ruangan kelas, terdapat perangkat proyektor. Hal ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk membantu kegiatan belajar mengajar seperti penayangan materi.

4) Komputer (PC)

SMK N 1 Bantul menyediakan perangkat PC atau komputer di beberapa lokasi yang semuanya sudah terkoneksi dengan internet. Selain di ruang laboratorium komputer, perangkat PC juga tersedia di Perpustakaan sehingga semua siswa dapat memanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar.

**d. Kondisi perpustakaan**

Perpustakaan terdiri dari satu ruang yang berfungsi sebagai tempat baca dan koleksi buku-buku, dan untuk mencari materi atau referensi. Ruang perpustakaan ber-AC yang memiliki fasilitas internet bagi siswa. Letak perpustakaan SMK Negeri 1 Bantul cukup strategis dengan desain ruang yang nyaman dan luas sehingga memungkinkan siswa untuk dapat membaca dengan konsentrasi penuh. Koleksi buku yang tersedia juga sudah memadai dan tertata dengan rapi.

Banyak koleksi buku yang dimiliki dan tidak hanya koleksi buku dalam bidang keteknikan saja. Kebanyakan buku-buku sifatnya berisi rangkuman pengetahuan umum, fiksi dan buku bacaan ringan seperti: novel, majalah, surat kabar, dan lain-lain. Fasilitas lainnya adalah adanya kotak kritik dan saran, buku dokumentasi pinjaman, serta buku tamu bagi siswa dan guru sehingga rekapan data lebih tertata.

**e. Laboratorium**

SMK N 1 Bantul memiliki 6 ruang laboratorium, yaitu :

1) Laboratorium Akuntansi

Merupakan laboratorium khusus yang digunakan oleh siswa yang mengambil mata pelajaran akuntansi. Di dalam laboratorium ini berisi 35 komputer.

2) Laboratorium Komputer

Merupakan laboratorium yang digunakan oleh siswa untuk menunjang pembelajaran yang berkaitan dengan komputer misal KKPI. Laboratorium ini berjumlah 4 ruang dimana masing – masing ruang terdiri atas 30 komputer.

3) Laboratorium Bahasa

Merupakan laboratorium yang digunakan oleh siswa khususnya ketika mengikuti mata pelajaran bahasa.

4) Laboratorium Multimedia

Merupakan laboratorium khusus yang digunakan oleh siswa yang mengambil mata pelajaran multimedia.

5) Laboratorium Teknik Komputer dan Jaringan

Merupakan laboratorium khusus yang digunakan oleh siswa yang mengambil mata pelajaran TKJ dan RPL.

6) Laboratorium Administrasi Perkantoran

Merupakan laboratorium khusus yang digunakan oleh siswa yang mengambil mata pelajaran Administrasi Perkantoran.

**f. Tempat Ibadah**

Masjid SMK Negeri 1 Bantul saat ini merupakan masjid bangunan baru, dulunya masjid sekolah berada di dalam lingkungan ruang kelas. Sekarang masjid sudah berdiri lebih bagus dan nyaman yang dapat digunakan oleh seluruh warga sekolah untuk beribadah. Kelengkapan dan fasilitas beribadah sudah baik, terdapat mukena, Al Quran, *Sound System*, jam dinding, kipas angin, gudang, kotak amal, dan perpustakaan mini Rohis. Kondisi masjid dan tempat wudhu bersih, dan tempat wudhu siswa putra dan putri terpisah.

**g. UKS (Unit Kesehatan Siswa)**

SMK Negeri 1 Bantul menyediakan fasilitas ruang UKS untuk membantu siswa dalam hal kesehatan. Saat ini terdapat 2 ruang UKS, yang digunakan untuk memisahkan siswa putra dan putri yang sedang sakit.

Kondisinya sudah baik terdapat kasur dan bantal dengan pembatas ruangan. UKS juga memiliki organisasi PMR yang bertugas menolong teman yang sedang sakit, terutama saat upacara bendera maupun kegiatan Masa Orientasi Siswa (MOS) serta Peleton Inti (TONTI).

**h. Kegiatan Ekstrakurikuler**

Untuk menambah ketrampilan siswa dan untuk menampung aspirasi siswa, beberapa kegiatan ekstra kurikuler yang diselenggarakan adalah :

- 1) Pramuka yang wajib diikuti oleh kelas X
- 2) Les bahasa Inggris yang wajib diikuti oleh kelas X
- 3) Bola Basket
- 4) Teater
- 5) Robotik
- 6) Debat Bahasa Inggris
- 7) Menjahit
- 8) Futsal
- 9) Voli
- 10) Renang
- 11) Karya Ilmiah Remaja (KIR)
- 12) Palang Merah Remaja (PMR)
- 13) Rohis
- 14) Patrol Keamanan Sekolah (PKS)
- 15) Peleton Inti (TONTI)

**i. Kondisi Sarana dan Prasarana Lainnya**

- 1) Sarana prasarana produksi kompos, yaitu terdapat fasilitas dalam pengelolaan sampah organik di SMK Negeri 1 Bantul yang menjadi salah satu *output* (hasil) dari produk SMK
- 2) Sarana dan prasarana kebersihan, seperti kebersihan lingkungan, sudah terjaga, selain itu tempat sampah, sapu, dan serok sudah tersedia di lingkungan sekolah
- 3) Tempat parkir sudah tersedia dan sudah ada pembagian tempat antara parkir guru dan siswa
- 4) Kantin sudah tersedia dalam keadaan baik, bersih, dan mampu memenuhi kebutuhan siswa
- 5) Pos satpam sudah tersedia dan pengendalian keamanannya dalam kondisi baik

**5. Kondisi Non Fisik SMK Negeri 1 Bantul**

**a. Keadaan personalia**

Jumlah tenaga pendidik (pengajar) berjumlah 113 orang, sedangkan jumlah tenaga non-kependidikan (karyawan) di SMK N 1 Bantul sebanyak 30 orang yang bekerja di bidang ketatausahaan dan satpam.

**b. BK (Bimbingan dan Konselin)**

Kegiatan Bimbingan dan Konseling (BK) di SMK Negeri 1 Bantul diampu oleh 7 orang guru dan telah berjalan dengan baik. Guru Bimbingan dan Konseling membantu dan memantau perkembangan siswa dari berbagai

segi yang mempengaruhinya, serta memberikan informasi-informasi penting yang dibutuhkan oleh siswa. Selain mengadakan bimbingan konseling, tiap kelas juga melaksanakan bimbingan belajar yang dipandu oleh wali kelasnya.

BK secara garis besar terdiri dari Konselor (guru pembimbing) sebagai pelaksana kegiatan atau pemberi informasi tentang karier, guru mata pelajaran sebagai pelaksana bimbingan melalui proses belajar mengajar, wali kelas memberikan pelayanan kepada siswa sesuai dengan peranan dan tanggung jawab.

## **6. Bidang Akademis**

SMK Negeri 1 Bantul memiliki 7 kompetensi keahlian, yaitu :

- a) Teknologi Komputer dan Jaringan (TKJ)
- b) Multimedia (MM)
- c) Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)
- d) Akuntansi (AK)
- e) Administrasi Perkantoran (AP)
- f) Pemasaran
- g) Perbankan Syariah

## **B. Rumusan Program dan Rancangan Kegiatan PLT**

Praktik Lapangan Terbimbing merupakan kegiatan yang paling penting bagi mahasiswa sebagai calon guru, karena dengan adanya kegiatan ini mahasiswa mendapatkan pengalaman yang nyata mengenai kondisi disekolah. Oleh karena itu, praktikan melaksanakan kegiatan PLT yang meliputi pra PLT, pelaksanaan PLT, dan pasca PLT dengan rincian sebagai berikut :

### **1. Tahapan persiapan**

Pada tahap persiapan, dalam hal ini pihak kampus mendata daftar sekolah yang akan dijadikan tempat PLT. Setelah itu dilakukan penempatan mahasiswa pada lokasi PLT yang sudah ada.

### **2. Tahap Observasi**

Mahasiswa melakukan observasi kelas terlebih dahulu sebelum melaksanakan PLT yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai kondisi di dalam kelas saat proses belajar mengajar berlangsung. Tahapan ini penting karena akan menjadi bahan latihan saat *microteaching* di kampus. Ketika mengetahui kondisi di dalam kelas, mahasiswa harus benar – benar siap melaksanakan praktek mengajar pada bulan September – November 2017. Hasil observasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

**a. Perangkat pembelajaran**

Sebelum guru melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, program tahunan, program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran dan perhitungan minggu efektif. Disamping itu guru juga mempersiapkan media pembelajaran untuk memperlancar jalannya kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini guru pembimbing meminta mahasiswa PLT untuk menyiapkan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, media, dan ulangan harian yang nantinya akan diberikan kepada peserta didik.

**b. Proses pembelajaran**

1) Membuka pelajaran

Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kemudian memberi apresiasi kepada siswa dan pengarahan tentang materi yang akan dipelajari.

2) Penyajian materi

Dalam penyajian materi yang dilakukan oleh guru disajikan secara runtut dan tidak melebihi waktu yang disediakan. Guru menjelaskan materi di depan menggunakan alat bantu LCD proyektor sehingga siswa dapat mengerti dengan mudah.

3) Metode pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah praktikum, demonstrasi, pemberian tugas, diskusi dan tanya jawab. Guru memberikan latihan berupa praktikum untuk dikerjakan pada saat di laboratorium yang hasilnya dikumpulkan saat itu juga.

4) Penggunaan bahasa

Guru menggunakan bahasa yang baik dan komunikatif, sehingga siswa dapat mengikuti dan mengerti apa yang guru sampaikan. Guru menjelaskan dengan bahasa yang cukup sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa.

5) Penggunaan waktu

Penggunaan waktu sudah cukup efektif dan efisien. Baik guru maupun siswa masuk kelas tepat waktu.

6) Gerak

Gerak guru cukup luwes. Gerak guru juga santai tetapi serius. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru sesekali berjalan ke belakang dan mengitari siswanya untuk mengecek tugas yang diberikan.

7) Cara memotivasi siswa

Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan menghubungkan materi dengan kegunaannya di kehidupan nyata sehingga siswa tertarik dengan materi yang diberikan oleh guru.

8) Teknik penguasaan kelas

Secara keseluruhan guru cukup mampu menguasai kelas dengan baik. Guru menggunakan suara yang lantang dan jelas sehingga siswa dapat memperhatikan. Terkadang ada siswa yang tidak memperhatikan dan sibuk sendiri dalam pembelajaran. Namun hal ini masih dalam taraf wajar.

9) Penggunaan media

Media yang digunakan adalah labsheet, 1 unit komputer, proyektor, dan screen proyektor.

10) Bentuk dan cara evaluasi

Guru mengevaluasi siswa dengan cara memberikan tugas praktikum kepada siswa dan langsung dikerjakan di dalam laboratorium komputer kemudian hasilnya dikumpulkan melalui flashdisk.

11) Menutup pelajaran

Pelajaran ditutup dengan menyimpulkan hasil materi yang telah dibahas selama proses pembelajaran. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

**c. Perilaku siswa**

1) Perilaku siswa di dalam kelas

Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi, siswa cukup aktif dalam mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru.

2) Perilaku siswa di luar kelas

Perilaku siswa di luar kelas cukup sopan dan menghormati guru.

**3. Tahap latihan mengajar di kampus**

Pada tahapan ini, mahasiswa mengikuti kuliah *micro teaching* untuk mendapat bimbingan mengenai bagaimana cara mengajar yang baik berdasarkan observasi yang sudah dilakukan. Mahasiswa dibimbing langsung oleh dosen pembimbing, dan sesekali dosen pembimbing mendatangkan guru dari sekolah untuk penampilan mahasiswa secara langsung dalam praktik mengajar.

**4. Tahap pembekalan**

Sebelum diterjunkan di sekolah, mahasiswa mendapat pembekalan dari pihak kampus. Materi dalam pembekalan meliputi cara menjadi guru yang baik, pendidikan karakter, serta metode yang digunakan dalam proses

pembelajaran. Materi tambahan juga disampaikan dalam pembekalan untuk memberikan tambahan wawasan kepada mahasiswa. Materi tersebut berupa kompetensi yang harus dikuasai dan permasalahan yang sering terjadi dilapangan.

## **5. Tahap pelaksanaan**

### **a. Observasi program**

Observasi ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan keadaan sekitar lingkungan sekolah. Observasi ini dilakukan untuk menyusun jadwal kegiatan mengajar dan non-mengajar

### **b. Tahap persiapan mengajar**

Tahap persiapan mengajar adalah tahap awal yang harus dilakukan, meliputi :

- 1) Konsultasi dengan guru pembimbing di sekolah tentang materi yang akan di ajarkan.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada silabus yang sudah ada dan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan materi yang akan diberikan kepada peserta didik.

### **c. Tahap praktik mengajar**

Tahap praktik mengajar ini dilakukan dengan 2 latihan mengajar, yaitu :

#### **1) Latihan mengajar terbimbing**

Latihan mengajar terbimbing merupakan latihan mengajar di kelas dengan didampingi oleh guru pembimbing yang bertujuan untuk mengenalkan mahasiswa kepada proses belajar mengajar di dalam kelas dengan arahan dan bimbingan dari guru pembimbing. Pelaksanaan latihan mengajar terbimbing diawali dengan konsultasi mengenai materi yang diajarkan, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan materi, metode, dan media pembelajaran, pembuatan labsheet, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, serta penilaian hasil belajar.

#### **2) Latihan mengajar mandiri**

Latihan mengajar mandiri merupakan praktik mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa secara mandiri tanpa didampingi oleh guru pembimbing. Dalam latihan belajar mandiri, mahasiswa harus menerapkan ilmu yang sudah didapat dari kampus maupun dari hasil latihan mengajar terbimbing. Mahasiswa bertanggung jawab

sepenuhnya terhadap kelas yang diajar. Dengan adanya latihan mengajar mandiri, mahasiswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan metode mengajar sesuai kondisi kelas agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Di akhir praktek latihan mengajar mandiri, guru pembimbing memberikan penilaian kepada mahasiswa sebagai bahan evaluasi.

**d. Tahap evaluasi pembelajaran**

Tahap evaluasi pembelajaran, meliputi :

- 1) Membuat media untuk ulangan teori
- 2) Menyusun soal ulangan harian baik praktikum maupun teori
- 3) Membuat soal remedi bagi peserta didik yang nilainya belum sesuai dengan KKM

**e. Kegiatan non-mengajar**

Praktik non-mengajar merupakan kegiatan penunjang yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan di luar praktik mengajar. Bentuk dari kegiatan ini, seperti: membantu administrasi, piket sekolah, dan sebagainya. Dengan adanya kegiatan praktik non-mengajar ini, mahasiswa praktikan tidak hanya melakukan praktik mengajar saja, tapi juga melakukan kegiatan di luar mengajar yang ada di sekolah sehingga dapat menjadi bekal untuk ke depan, dimana mahasiswa dapat merasakan bagaimana menjadi guru yang sesungguhnya.

**6. Tahapan akhir**

Pada tahap akhir pelaksanaan PLT, mahasiswa melakukan beberapa kegiatan, seperti :

**a. Penyusunan laporan**

Setelah melaksanakan PLT, mahasiswa praktikan diwajibkan untuk menyusun laporan berdasarkan hasil pelaksanaan yang telah dilakukan. Laporan yang disusun secara individu yang memuat informasi mengenai pelaksanaan kegiatan PLT mulai dari tahap awal hingga akhir. Laporan ini akan menjadi pertimbangan penilaian hasil pelaksanaan PLT yang akan dinilai oleh DPL dan koordinator sekolah.

**b. Evaluasi**

Evaluasi bertujuan untuk menilai hasil kinerja dari pelaksanaan PLT yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan dan mencakup semua aspek, baik penguasaan kemampuan profesional, personal, dan interpersonal serta masukan untuk pelaksanaan kegiatan di masa yang

akan datang. Format penilaian mengikuti format yang dikeluarkan oleh LPPMP. Beberapa komponen penilaian meliputi perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, hubungan interpersonal, dan laporan PLT.

## BAB II

### PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

#### A. Persiapan

Persiapan untuk program PLT merupakan salah satu aspek yang penting karena untuk memperoleh hasil yang baik maka perlu adanya usaha dalam menyiapkan segalanya melalui kegiatan persiapan. Persiapan – persiapan tersebut merupakan kegiatan yang telah diprogramkan dari lembaga UNY. Secara garis besar, kegiatan persiapan dalam melaksanakan program PLT, yaitu :

##### 1. Observasi Sekolah dan Kelas

Observasi sekolah dan kelas merupakan salah satu bentuk persiapan pelaksanaan kegiatan PLT. Dalam melaksanakan observasi, mahasiswa praktikan diharuskan untuk mengamati secara langsung kondisi sekolah secara umum dan kondisi di dalam kelas secara khusus. Pengamatan kondisi sekolah secara umum bertujuan untuk mendapatkan data mengenai kondisi sekolah sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam merumuskan program PLT, sedangkan pengamatan kondisi kelas dilakukan secara khusus bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai kondisi di dalam kelas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pelaksanaan observasi sekolah dilakukan mulai bulan Februari dan Maret 2017. Saat observasi kelas, mahasiswa mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, sehingga dapat mengamati secara langsung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Observasi kelas dilakukan oleh mahasiswa bersama dengan guru pembimbing. Dari observasi yang dilakukan, praktikan mendapatkan data mengenai metode yang digunakan oleh guru pembimbing dalam mengajar dan kondisi di dalam kelas. Hasil observasi kelas ini menjadi bahan pertimbangan bagi praktikan untuk menyiapkan strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Adapun aspek-aspek yang diamati selama observasi kelas meliputi :

- a. Perangkat Pembelajaran :
  - 1) Silabus
  - 2) Satuan pembelajaran
  - 3) Rencana pembelajaran
- b. Proses Pembelajaran
  - 1) Membuka pelajaran
  - 2) Penyajian materi
  - 3) Metode pembelajaran

- 4) Penggunaan bahasa
  - 5) Penggunaan waktu
  - 6) Gerak
  - 7) Cara memotivasi
  - 8) Teknik bertanya
  - 9) Teknik penguasaan kelas
  - 10) Penggunaan media
  - 11) Bentuk dan cara evaluasi
  - 12) Menutup pembelajaran
- c. Perilaku siswa
- 1) Perilaku siswa di dalam kelas
  - 2) Perilaku siswa di luar kelas

Berikut adalah kegiatan belajar mengajar yang dicatat oleh praktikan selama observasi kelas :

- a. Membuka pelajaran
- 1) Membuka dengan salam dan berdoa
  - 2) Presensi siswa
  - 3) Meresume materi yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya
  - 4) Apersepsi
- b. Pokok pelajaran
- 1) Menyampaikan materi pelajaran dengan beberapa metode
  - 2) Mencatat materi di papan tulis
  - 3) Memberi tugas kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi
  - 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
  - 5) Menjawab pertanyaan siswa
- c. Menutup pelajaran
- 1) Mengevaluasi materi telah disampaikan
  - 2) Memberikan kesimpulan dari materi yang disampaikan
  - 3) Menutup pelajaran dengan doa dan diakhiri dengan salam

Tindak lanjut dari observasi kelas yang dilakukan oleh mahasiswa adalah pengumpulan informasi tentang hasil observasi di dalam kelas untuk selanjutnya menjadi pertimbangan dalam menyiapkan perangkat pembelajaran dan materi. Setelah observasi kelas mahasiswa melakukan diskusi dan konsultasi dengan guru pembimbing mengenai rancangan kegiatan belajar mengajar, termasuk jadwal mengajar, RPP, materi, dan sebagainya.

## **2. Pembelajaran Mikro (*micro teaching*)**

Pembelajaran mikro merupakan kegiatan yang diadakan oleh kampus sebagai upaya untuk membekali mahasiswa sebelum terjun melaksanakan kegiatan PLT. Mahasiswa diwajibkan untuk menempuh mata kuliah pembelajaran mikro di semester 6. Pembelajaran mikro memiliki bobot 3 sks dan mensyaratkan minimal nilai B agar mahasiswa dapat melaksanakan kegiatan PLT.

Dalam pelaksanaan kuliah pembelajaran mikro, mahasiswa diberikan materi mengenai cara-cara mengajar dan materi tentang pengajaran. Saat kuliah pembelajaran mikro berlangsung, kelas dibagi menjadi kelompok kelas dengan jumlah mahasiswa sekitar 10 orang per kelas. Materi yang disampaikan saat pembelajaran mikro mencakup persiapan mengajar, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi.

Materi persiapan berisi tentang langkah-langkah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi pembelajaran, serta media pembelajaran. Setelah membuat RPP, mahasiswa harus melakukan praktik mengajar di depan kelas sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Praktik mengajar di kelas ini bertujuan untuk melatih mahasiswa tampil di depan kelas agar nanti saat tampil langsung sudah terbiasa dengan apa yang sudah dilakukan saat pelajaran mikro. Ketika seorang mahasiswa maju untuk tampil di depan kelas, mahasiswa yang lain berperan menjadi siswa. Saat pelaksanaan praktik mengajar suasana di dalam kelas perkuliahan dibuat seperti suasana di kelas yang nyata di sekolah sehingga mahasiswa dituntut untuk dapat menguasai kondisi kelas agar kondusif.

## **3. Pembekalan PPL**

Sebelum mahasiswa terjun langsung ke sekolah untuk melaksanakan PLT, pihak kampus memberikan pembekalan untuk memberi wawasan kepada mahasiswa tentang cara mengajar. Hal ini penting bagi mahasiswa untuk mempersiapkan diri baik mental maupun penguasaan terhadap materi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar.

Materi pembekalan meliputi cara menjadi guru yang baik, pendidikan karakter, serta metode-metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Materi tambahan berupa kompetensi yang harus dikuasai dan permasalahan yang sering terjadi di lapangan, juga disampaikan dalam pembekalan guna memberikan tambahan wawasan kepada mahasiswa.

#### **4. Pengembangan Rencana Pembelajaran**

##### **a. Pembuatan Administrasi Pengajaran**

Administrasi pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa praktikan selama pelaksanaan PLT adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), jobsheet, soal ujian. Administrasi pengajaran digunakan selama praktik mengajar dan dilampirkan ke dalam laporan pelaksanaan PLT. Administrasi pengajaran merupakan komponen penting dalam mengajar karena akan menjadi acuan agar pelaksanaan praktik PLT dapat berjalan secara sistematis sehingga dapat terlaksana dengan baik, begitu juga RPP, jobsheet, dan soal ujian terlampir dilaporan ini.

##### **b. Pembuatan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa berupa *slide power point*. Materi yang ada dalam media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan saat pelaksanaan praktik mengajar.

#### **5. Pembuatan Perangkat Pembelajaran**

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk dapat mengoptimalkan proses mengajar adalah menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan silabus, serta penilaian setiap kali akan memberikan materi di kelas.

Dalam penyusunan persiapan mengajar, praktikan berusaha berkonsultasi dengan guru pembimbing dan berkat bimbingannya penyusunan perangkat pembelajaran tersebut menjadi mudah dan selesai tepat waktu. Adapun perangkat pembelajaran yang telah disusun adalah :

- a. Silabus
- b. Program Tahunan
- c. Program Semester
- d. Kalender Pendidikan
- e. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- f. Daftar hadir siswa
- g. Daftar nilai
- h. Analisis Hasil Ulangan / Belajar
- i. Kumpulan soal ulangan harian

## **6. Koordinasi**

Mahasiswa melakukan koordinasi dengan sesama mahasiswa PLT di SMK Negeri 1 Bantul, pihak sekolah, dan pihak kampus. Mahasiswa juga melakukan konsultasi dengan guru pembimbing dan dosen pembimbing PLT. Kegiatan ini dilakukan untuk persiapan perangkat pembelajaran yang meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta penilaian setiap kali akan memberikan materi di kelas. Mahasiswa juga berkonsultasi mengenai metode dan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa serta sesuai dengan Kurikulum 2013 yang secara maksimal dapat menunjang proses pembelajaran.

### **B. Pelaksanaan PLT**

Setelah melakukan persiapan dengan mengikuti pembelajaran mikro, melakukan observasi sekolah maupun kelas, membuat rancangan pembelajaran, serta mengikuti pembekalan PLT, mahasiswa praktikan siap untuk melaksanakan praktik mengajar di sekolah. Materi yang didapat selama mengikuti kuliah pembelajaran mikro harus diaplikasikan saat melaksanakan praktik mengajar. Hasil observasi menjadidi acuan saat di dalam kelas untuk menghadapi situasi kelas.

Praktik mengajar dilaksanakan dalam beberapa bentuk, seperti praktik mengajar terbimbing dan praktik mengajar mandiri. Praktik mengajar terbimbing merupakan kegiatan mengajar di mana dalam pelaksanaan mengajar, mahasiswa praktikan didampingi oleh guru pembimbing. Hal ini bermanfaat karena guru pembimbing dapat menilai secara langsung penampilan mahasiswa praktikan saat mengajar dan dapat memberikan masukan serta bimbingan kepada mahasiswa praktikan agar ke depan bisa lebih baik.

Sementara praktik mengajar mandiri berupa kegiatan mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan secara mandiri tanpa didampingi oleh guru pembimbing. Dalam latihan belajar mandiri, mahasiswa harus menerapkan ilmu yang sudah didapat dari kampus maupun dari hasil latihan mengajar terbimbing. Mahasiswa bertanggung jawab sepenuhnya terhadap kelas yang diajar.

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

Pelaksanaan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) dimulai pada tanggal 15 September – 15 November 2017 di SMK Negeri 1 Bantul. Dalam kegiatan PLT, praktikan melaksanakan praktik mengajar di kompetensi keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Bantul. Guru pembimbing dalam pelaksanaan praktik mengajar ini adalah Ibu Andriyani, S.Kom. Sebelum melaksanakan praktik mengajar, mahasiswa praktikan terlebih dahulu melakukan diskusi

dengan guru pembimbing untuk menentukan jadwal dan materi yang akan diajarkan. Penentuan jadwal ini disesuaikan dengan jadwal mengajar yang ada di kompetensi keahlian Multimedia. Deskripsi mengajar yang dilakukan oleh praktikan terlampir di laporan ini.

Sebelum melaksanakan praktik mengajar, mahasiswa membuat RPP yang akan menjadi acuan agar proses pembelajaran dapat terencana dan terlaksana dengan baik. RPP yang dibuat dalam praktik mengajar terlampir di daftar lampiran laporan ini. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan praktik mengajar adalah sebagai berikut :

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang menjadi patokan materi dalam hal ini adalah silabus
- b) Menyiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan praktik mengajar dengan mengacu RPP yang telah dibuat
- c) Menyiapkan media yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar agar materi yang disampaikan lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa.
- d) Menyiapkan fisik dan mental, persiapan fisik meliputi materi yang akan diajarkan sedangkan persiapan mental meliputi persiapan psikologis agar tidak grogi saat melaksanakan praktik mengajar.

Praktik mengajar yang dilakukan adalah praktik mengajar secara mandiri, maksudnya mahasiswa mengajar langsung sebagai guru kelas tanpa didampingi oleh guru pembimbing. Mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan metode mengajar dan mengimplementasikan teori mengajar. Dari hasil pelaksanaan praktik mengajar mandiri, mahasiswa praktikan mempelajari dan mempraktikkan mengenai metode mengajar yang akan diterapkan. Beberapa kompetensi yang dipraktikkan mahasiswa selama melaksanakan praktik mengajar mandiri adalah :

- a) Mengelola kelas
- b) Menguasai materi dan menyampaikan dengan metode yang tepat sehingga materi dapat diterima siswa dengan baik
- c) Menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar
- d) Mengelola waktu yang tersedia agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana tepat waktu sesuai dengan RPP

Adapun kegiatan yang dipraktikkan oleh mahasiswa setiap mengajar di kelas, yaitu :

- a) Membuka pelajaran, diawali dengan mengucapkan salam, kemudian memimpin berdoa.
- b) Melakukan presensi siswa.
- c) Apersepsi, yaitu memberikan gambaran awal sebelum masuk ke inti pelajaran dan memberikan sedikit *review* dari materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya agar peserta didik lebih siap dalam menerima materi yang akan disampaikan.
- d) Melakukan pengembangan dalam metode mengajar, dimana penyampaian materi tidak hanya disampaikan dengan metode ceramah, tapi juga melakukan variasi agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.
- e) Memberikan tugas dan jobsheet kepada siswa untuk melaksanakan praktikum untuk melatih keaktifan dan ketrampilan siswa sebagai siswa SMK.
- f) Menyimpulkan materi yang telah disampaikan.
- g) Menutup pelajaran dengan doa, kemudian mengucapkan salam.

Dalam melaksanakan praktik mengajar mandiri, mahasiswa praktikan menggunakan beberapa metode yang bervariasi dengan mengacu pada RPP dan disesuaikan dengan kondisi kelas. Beberapa metode yang mahasiswa gunakan dalam praktik mengajar mandiri adalah sebagai berikut :

1) Metode Ceramah

Metode ceramah digunakan oleh mahasiswa praktikan di awal pertemuan, yaitu dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara lisan kepada siswa. Metode ini sebagai pembuka pada tiap pertemuan.

2) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab digunakan oleh mahasiswa praktikan dan dikombinasikan dengan metode ceramah. Dengan metode tanya jawab, mahasiswa berusaha mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan dengan cara memberi pertanyaan kepada para siswa. Metode ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui spontanitas berfikir siswa, persiapan siswa menerima materi baru, menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi siswa saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Kadang pertanyaan dilemparkan kepada siswa yang membuat gaduh di kelas agar siswa yang gaduh tersebut memperhatikan pelajaran.

### 3) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi bertujuan untuk membuat siswa lebih memahami tentang langkah-langkah praktik karena mahasiswa mendemonstrasikan langkah-langkah praktik secara langsung di depan sehingga siswa dapat mengikuti langkah-langkah tersebut.

### 4) Diskusi

Metode diskusi antar siswa mengenai materi yang telah disampaikan bermanfaat untuk melatih tingkat partisipasi dan keaktifan di kelas. Selain itu, siswa berkesempatan untuk saling bertukar ilmu dengan temannya dan dapat berbagi pengetahuan sehingga pengetahuan siswa semakin luas.

### 5) Metode Praktik

Metode praktik dengan menggunakan jobsheet bertujuan untuk melatih siswa agar dapat melaksanakan praktik secara mandiri namun terbimbing. Mahasiswa praktikan memberikan jobsheet kepada siswa yang berisi langkah-langkah praktik. Kemudian siswa akan melaksanakan praktikum sesuai petunjuk yang ada dalam jobsheet yang diberikan.

## 2. Praktik Non-Mengajar

Praktik pelaksanaan PLT yang dilakukan mahasiswa praktikan tidak hanya sebatas mengajar, tapi juga melaksanakan kegiatan lain yang mendukung praktik persekolahan. Kegiatan tersebut, seperti membantu kegiatan Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLS), kegiatan di perpustakaan, membantu administrasi kesiswaan, piket sekolah, mengikuti upacara dan briefing guru.

## 3. Evaluasi

Pada tahap ini, praktikan dinilai oleh guru pembimbing, baik dalam membuat persiapan mengajar, melakukan aktivitas mengajar di kelas, penguasaan materi, kepedulian terhadap siswa, maupun penguasaan kelas. Praktikan juga melakukan evaluasi terhadap siswa dengan mengevaluasi hasil kerja siswa secara individu maupun kelompok. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa yang telah diajar selama pelaksanaan PLT dalam menyerap materi yang diberikan. Dalam melaksanakan praktik mengajar, praktikan sering melakukan konsultasi dan mendapat pengarahan dari guru pembimbing mengenai evaluasi dalam mengajar sehingga praktikan dapat mengetahui kelemahan dalam mengajar. Pengarahan ini bertujuan agar mahasiswa praktikan dapat memperbaiki kesalahan dan kekurangan yang ada sehingga selanjutnya praktikan mampu meningkatkan kualitas mengajar.

#### **4. Penyusunan Laporan**

Tindak lanjut dari program PLT adalah penyusunan laporan sebagai pertanggungjawaban atas kegiatan PLT yang telah dilaksanakan. Laporan ini disusun secara individu dengan persetujuan guru pembimbing, koordinator PLT sekolah, Kepala Sekolah, dan DPL PLT Jurusan.

#### **5. Penarikan**

Penarikan mahasiswa PPL dilakukan pada tanggal 15 November 2017 oleh pihak UNY yang diwakilkan oleh masing-masing DPL PLT.

### **C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi**

#### **1. Analisis Hasil Pelaksanaan**

Selama pelaksanaan PLT dengan menjalani profesi sebagai guru, memberikan banyak pengalaman dan gambaran yang jelas bahwa profesi guru bukan hanya dituntut untuk menguasai materi dan metode pembelajaran saja, tetapi juga dituntut untuk mampu mengatur waktu, mengelola kelas, berinteraksi dengan warga sekolah, dan mempersiapkan segala administrasi guru.

Selama praktik mengajar di kelas, praktikan tidak mengalami hambatan yang sulit. Hanya saja diawal pertemuan dalam proses pembelajaran masih belum sesuai dengan RPP. Oleh karena itu, praktikan melakukan beberapa konsultasi dengan guru pembimbing, dan mendapatkan arahan tentang cara melaksanakan kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan rencana (RPP). Praktikan juga berkonsultasi mengenai metode yang akan diterapkan pada pertemuan selanjutnya. Metode dapat berjalan dengan baik apabila praktikan bisa menguasai kelas. Konsultasi memberikan manfaat bagi mahasiswa praktikan dalam praktik mengajar agar kelemahan selama mengajar dapat diperbaiki. Sehingga pada pertemuan selanjutnya praktikan dapat mengajar lebih baik.

Secara garis besar, siswa-siswi SMK N 1 Bantul menerima dengan baik mahasiswa PLT, hanya ada beberapa siswa yang terlihat acuh dan ramai ketika dijelaskan. Untuk mengatasi hal tersebut praktikan :

- a) Memberikan pertanyaan kepada siswa yang kurang memperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung.
- b) Menggunakan variasi metode pembelajaran yang lebih banyak melibatkan siswa dan dapat diikuti oleh siswa, sehingga siswa tidak ada waktu untuk ramai sendiri.

- c) Menegur siswa agar kembali untuk mendengarkan pelajaran yang disampaikan.

Kesulitan, hambatan, dan tantangan dalam melaksanakan program PLT dapat diatasi dengan baik dengan bimbingan guru pembimbing lapangan, serta dosen pembimbing lapangan. Praktikan telah berusaha mengoptimalkan kemampuannya dalam melaksanakan program ini. Secara ringkas, rincian praktik mengajar yang terlaksana adalah sebagai berikut :

- a) Jumlah tatap muka selama praktik mengajar sebanyak 28 kali. Jumlah pertemuan/jam praktik mengajar mahasiswa tergantung dengan kesepakatan guru pembimbing lapangan masing-masing. Pelaksanaannya sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah dirancang.
- b) Jumlah mata diklat yang diampu ada 2, yaitu Dasar Desain Grafis untuk kelas X, serta Teknik Animasi 2 Dimensi untuk kelas XI.
- c) Jumlah kelas yang diajar adalah 4 kelas, terdiri dari kelas X MM 1, X MM2, XI MM 1 dan XI MM 2 seminggu 4 kali pertemuan dengan materi yang berbeda.
- d) Sebelum melaksanakan praktik mengajar, mahasiswa menyiapkan perangkat pembelajaran, meliputi RPP, materi serta media agar pelaksanaan praktik mengajar dapat berjalan lancar dan terencana.
- e) Dalam melaksanakan praktik mengajar, mahasiswa praktikan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, mulai dari ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, dan praktik.
- f) Penilaian dilakukan dengan cara evaluasi secara teori maupun hasil praktik.
- g) Administrasi guru, mahasiswa belajar melaksanakan administrasi guru seperti pengisian kemajuan kelas, pengisian perangkat administrasi guru seperti presensi siswa, daftar nilai dan rekapitulasi hasil evaluasi tes formatif.

## **2. Faktor Pendukung**

- a) Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PLT yang sangat profesional dalam bidang pendidikan, sehingga praktikan diberikan pengalaman, masukan dan saran untuk proses pembelajaran.
- b) Guru pembimbing sangat rapi dalam administrasi, sehingga praktikan mendapatkan banyak ilmu dan pengalaman dalam pembuatan administrasi guru.
- c) Guru pembimbing santai dan kritis. Dengan memberikan keleluasaan pada mahasiswa praktikan untuk mengembangkan cara ajar namun tetap pada

jalurnya. Sehingga kekurangan dan kelebihan praktikan dalam proses pembelajaran dapat diketahui dan selalu memberikan masukan-masukan untuk perbaikan.

- d) Guru-guru lainnya juga memberikan saran apabila dikonsultasikan dan berdiskusi, sehingga lebih mudah dalam mendapatkan referensi metode dari berbagai pandangan.
- e) Siswa lebih kooperatif, interaktif, ramah, dan memiliki semangat belajar yang tinggi sehingga menciptakan kondisi yang kondusif dalam kegiatan belajar mengajar.

### **3. Faktor Penghambat**

secara keseluruhan kegiatan PLT berjalan dengan lancar, tetapi tentunya hal tersebut memiliki beberapa kendala yang menghambat terlaksananya kegiatan PLT. Hambatan tersebut diantaranya, yaitu :

- a) Pengetahuan awal siswa yang berbeda – beda sehingga menghambat proses belajar mengajar.
- b) Ada beberapa siswa dalam kelas yang ramai ketika waktu kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- c) Beberapa komputer terkadang tidak dapat digunakan sehingga menghambat proses pembelajaran siswa.
- d) Perangkat praktikum terkadang tidak sesuai dengan perbandingan jumlah siswa.

### **4. Solusi Permasalahan**

- a) Melakukan pendekatan interpersonal untuk mendorong siswa agar lebih giat lagi belajarnya.
- b) Pada saat belajar menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, misalnya model diskusi presentasi.
- c) Gaya belajar yang menyesuaikan karakteristik siswa, harus terstruktur dan pelan-pelan.
- d) Memberikan peringatan pada siswa yang ramai, dan memberikan pertanyaan pada siswa yang ramai.
- e) Siswa yang komputernya mati bergabung dengan teman sebelahnya.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pelaksanaan kegiatan PLT Universitas Negeri Yogyakarta 2017 dimulai pada tanggal 15 September sampai dengan 15 November 2017 berlokasi di SMK Negeri 1 Bantul. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh praktikan selama observasi, praktikan memperoleh gambaran tentang situasi dan kondisi kegiatan sekolah maupun saat belajar mengajar. Dari kegiatan PLT yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bantul dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Program PLT merupakan mata kuliah intrakurikuler yang wajib ditempuh bagi setiap mahasiswa S1 yang mengambil program studi kependidikan.
2. Kegiatan PLT merupakan wadah bagi mahasiswa untuk belajar menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah dan berkesempatan untuk merasakan menjadi seorang guru di sekolah melalui praktik mengajar dan bersosialisasi dengan warga sekolah.
3. Kegiatan PLT merupakan salah satu sarana untuk menyiapkan dan menghasilkan calon guru atau tenaga kependidikan yang memiliki nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan.
4. Kegiatan PLT ini praktikan mendapatkan 4 kelas untuk mengajar, yakni kelas X MM 1, X MM 2, XI MM 1, dan XI MM 2 dengan mengampu mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk siswa kelas X dan Teknik Animasi 2 Dimensi untuk siswa kelas XI.
5. Kegiatan PLT ini praktikan telah melaksanakan proses belajar mengajar selama 28 kali tatap muka.
6. Selama praktikan melaksanakan program PLT, praktikan mengalami beberapa hambatan diantaranya :
  - a. Beberapa komputer terkadang tidak dapat digunakan sehingga menghambat proses pembelajaran siswa.
  - b. Pengetahuan awal siswa yang berbeda-beda sehingga menghambat proses belajar.
  - c. Mahasiswa praktikan merasa kesulitan dalam mengkondisikan kelas yang gaduh.

#### **B. Saran**

Berdasarkan pengalaman selama kegiatan PLT, maka penulis memberikan saran – saran sebagai, berikut :

## **1. Bagi Sekolah SMK Negeri 1 Bantul**

- a) Perlunya peningkatan kerja sama dan komunikasi yang harmonis antara pihak sekolah dengan mahasiswa PLT.
- b) Perlunya peningkatan pembinaan iman dan takwa serta penanaman budaya warga sekolah, khususnya siswa, yang selama ini sudah berjalan cukup bagus.
- c) Kedisiplinan pihak sekolah perlu ditingkatkan agar siswa memiliki kedisiplinan dan menunjang proses pembelajaran agar tujuan sekolah dan pembelajaran dapat tercapai.
- d) Kegiatan belajar mengajar maupun pembinaan minat dan bakat siswa hendaknya terus ditingkatkan lagi kualitasnya agar presentasi yang selama ini diraih bisa terus ditingkatkan.
- e) Perlunya peningkatan media pembelajaran dan penggunaan variasi metode pembelajaran sehingga dapat menarik siswa untuk lebih giat belajar.
- f) Menambah koleksi buku – buku yang berhubungan dengan mata pelajaran Dasar Desai Grafis sebagai sumber belajar penunjang.

## **2. Bagi Mahasiswa PLT**

- a) Selalu berkoordinasi dengan guru pembimbing dan DPL PLT terkait hambatan-hambatan yang ditemui saat kegiatan PLT berlangsung.
- b) Harus senantiasa menjaga nama baik almamater, selama pelaksanaan kegiatan PLT dan mematuhi tata tertib yang berlaku disekolah dengan memiliki disiplin dan rasa tanggung jawab yang tinggi.
- c) Lebih berinteraksi dengan semua warga di SMK Negeri 1 Bantul.
- d) Membina kebersamaan dan kekompakan baik diantara mahasiswa PLT maupun dengan pihak sekolah.
- e) Pada waktu mengajar diharapkan mahasiswa sudah siap dalam segi materi maupun psikologis.
- f) Harus mampu memahami psikologi, karakter, dan kemampuan siswa secara menyeluruh agar bisa menentukan metode mengajar yang cocok.
- g) Komunikasi dan koordinasi antara mahasiswa, DPL PLT dan pihak sekolah harus terjalin dengan baik, agar program-program yang akan dilaksanakan dapat berjalan baik dan optimal.
- h) Tetap membina hubungan yang baik antar mahasiswa dan seluruh keluarga besar SMK N 1 Bantul, meskipun kegiatan PLT telah berakhir.

### **3. Bagi Universitas**

- a) Peningkatan kerjasama harus dilakukan antara Universitas dengan pihak sekolah terutama dalam struktur pendidikan karena UNY merupakan penerbit calon-calon guru.
- b) Kunjungan / monitoring harus ditingkatkan agar setiap sekolah benar-benar mendapat kunjungan dari pihak UNY.
- c) Pihak UNY sebagai lembaga koordinator PLT yang menangani secara langsung kegiatan PLT diharapkan mampu melakukan sosialisasi secara efektif dan terperinci, sehingga program-program dapat berjalan lancar dan baik sesuai dengan harapan UNY.
- d) Informasi mengenai laporan perlu diperjelas lagi mengingat dalam buku panduan yang ada hanya berupa sistematika laporan yang tidak memiliki penjelasan yang lebih mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

TIM LPPMP. 2017. *Panduan Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta.

TIM LPPMP. 2017. *Materi Pembekalan PPL*. Yogyakarta: LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta.

TIM LPPMP. 2017. *Panduan PPL/ MAGANG III*. Yogyakarta: LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta.

# **DAFTAR LAMPIRAN**

	<b>MATRIK PROGRAM PLT</b>	
	<b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>	
	<b>TAHUN 2017</b>	

Nomor Lokasi	:	Nama Mahasiswa	:	ELISA MEIDA WATI
Nama Lokasi	:	NIM	:	14520241025
Alamat Lokasi	:	Fakultas/Jurusan	:	Teknik/Pend. Teknik Informatika

Batul

No.	Program/Kegiatan	Jumlah Jam Per Minggu									Jumlah Jam
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	
<b>1</b>	<b>Pembuatan Program PLT</b>										
	a. Observasi	4,0									4,0
	b. Menyusun Matrik PLT	3,0	2,0								5,0
	c. Penerjungan PLT	1,5									1,5
	d. Penarikan PLT									2,0	2,0
<b>2</b>	<b>Administrasi Pembelajaran/Guru</b>										
	a. Silabus			2,0		2,0					4,0
	b. Membuat Kisi-Kisi Soal Ulangan				2,0		2,0				4,0
	c. Membuat Soal Ulangan				4,0		4,0				8,0
	d. Membuat Agenda Mengajar Guru				2,0	2,0					4,0
	e. Membuat Kalender Akademik			2,0							2,0
	f. Membuat Analisis Butir Soal Ulangan							4,0			4,0
	i. Koreksi Jawaban Ulangan				2,0	2,0	4,0	2,0			10,0
	j. Koreksi dan Menilai Tugas		2,0								2,0
<b>3</b>	<b>Kegiatan Mengajar</b>										
	<b>a. Persiapan</b>										
	1) Konsultasi	5,0	4,0	2,0	2,0			2,0			15,0
	2) Mengumpulkan Materi	1,0	6,0	4,0	1,0	2,0	2,0				16,0
	3) Membuat RPP	2,0	5,0	3,0	3,0	7,0	2,0		5,0		27,0
	4) Menyiapkan/Membuat Media	1,0	8,0	4,0	2,0	2,0	2,0				19,0
	5) Menyusun Materi/Lab Sheet	2,0	5,0	4,0	1,0	3,0	2,0				17,0
	<b>b. Mengajar Terbimbing</b>										
	1) Praktek Mengajar di Kelas		8,0	12,0	16,0	16,0	16,0	16,0	8,0	8,0	100,0
	2) Penilaian dan Evaluasi			4,0	3,0	1,0					8,0
<b>4</b>	<b>Kegiatan Non Mengajar</b>										
	a. Piket Sekolah	12,0		6,0	9,0	15,0	8,0		5,5		55,5
	b. Piket Guru		2,0	2,0	4,0		2,0	1,0			11,0
	c. Membenahi Administasi UP MM								1,5		1,5
<b>5</b>	<b>Kegiatan Sekolah</b>										
	a. Upacara Bendera Hari Senin				1,0	1,0	1,0				3,0
	b. Upacara Hari Kesaktian Pancasila			1,0							1,0
	c. Upacara Hari Sumpah Pemuda							1,0			1,0
	d. Upacara Hari Pahlawan								1,0		1,0
	e. Menonton Film G-30 SPKI			4,0							4,0
	f. Tadarus Al-Quran	0,5	1,2	1,5	1,5	1,5	1,5	1,0	1,5	0,8	11,0
	g. Senam SMK N 1 Bantul		1,5								1,5
<b>6</b>	<b>Pembuatan Laporan PLT</b>										
	a. Menyusun Laporan PLT							2,0	7,0	10,0	19,0
	<b>Total Jumlah Jam PLT</b>	<b>32,0</b>	<b>44,7</b>	<b>51,5</b>	<b>53,5</b>	<b>54,5</b>	<b>46,5</b>	<b>27,0</b>	<b>22,5</b>	<b>10,8</b>	<b>343,0</b>

Bantul, September 2017

Mengetahui/Menyetujui,  
Kepala Sekolah

Dosen Pembimbing Lapangan

Mahasiswa PLT



**Dr. Retno Yuniar Dwi Aryani**  
NIP. 196106221993032005

**Dr. Priyanto, M. Kom**  
NIP. 19620625 198503 1 002

**Elisa Meida Wati**  
NIM. 14520241025



LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

CATATAN HARIAN PLT

TAHUN : 2017

NAMA MAHASISWA : ELISA MEIDA WATI

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 BANTUL

NO. MAHASISWA : 14520241025

ALAMAT SEKOLAH : Jl. Parangtritis, Sabdodadi

FAK/JUR/PR.STUDI : FT/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

Bantul, Yogyakarta

No	Hari, tanggal	Pukul	Nama Kegiatan	Hasil Kualitatif/Kuantitatif	Keterangan/ Paraf DPL
1	Jum'at, 15 September 2017	08.00 – 12.00	Diskusi	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diskusi ini dilakukan untuk membahas matrik atau program kerja dan kebutuhan – kebutuhan selama ada di sekolahan SMK N 1 Bantul. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 16 mahasiswa.	
2	Sabtu, 16 September 2017	09.00 – 12.00	Observasi	<u>Hasil Kualitatif</u> : Observasi Laboratorium Komputer dimana tempat untuk mengajar	

				<p>dan praktek siswa.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif :</u> Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing.</p>	
		12.00 – 14.00	Konsultasi	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa konsultasi tentang mata pelajaran yang akan diampu serta menanyakan jadwal mengajar.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif :</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing.</p>	
3	Senin, 18 September 2017	09.30 – 10.30	Penyerahan PLT	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Penyerahan resmi PLT yang dilakukan oleh DPL UNY dan diterima oleh Ibu Retno selaku Kepala Sekolah SMK N 1 Bantul.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> dihadiri oleh 1 DPL, 16 mahasiswa, dan sekitar 17 guru pamong.</p>	
		10.30 – 12.30	Konsultasi	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa PLT masuk kelas dan perkenalan serta menyampaikan mata pelajaran yang akan diampu.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan tersebut dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru, dan 32 siswa atau peserta didik.</p>	

		13.00 – 14.30	Pendampingan pengenalan di dalam kelas	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Diskusi dan konsultasi dengan guru pembimbing terkait dengan mata pelajaran yang akan diampu dan penyusunan RPP.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Konsultasi ini dilakukan oleh 2 orang yaitu 1 mahasiswa dan 1 guru pembimbing.</p>	
4	Selasa, 19 September 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI, 2 mahasiswa SADAR, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 11.00	Membuat RPP	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mulai menyusun dasar-dasar RPP mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi tentang animasi stop motion dari silabus yang mendapatkan referensi dari guru serta referensi lain, kegiatan ini dilakukan di SMK N 1 Bantul.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p>	

				Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.	
5	Rabu, 20 September 2017	07.00 – 15.15	Piket lobby	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Menjaga di lobby, kemudian melayani siswa ijin dan tamu yang hadir serta keliling setiap kelas untuk mengabsen siswa yang hadir dan tidak hadir.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 3 mahasiswa.</p>	
6	Jum'at, 22 September 2017	13.00 – 16.00	Mencari dan menyusun bahan ajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mendapatkan materi mata pelajaran animasi 2 dimensi tentang animasi stop motion dan membuat presentasinya.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
7	Sabtu, 23 September 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI, 2 mahasiswa SADAR, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK</p>	

				N 1 Bantul.	
		07.00 – 11.00	Membuat RPP, mencari dan menyusun bahan ajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mulai menyusun dasar-dasar RPP mata pelajaran dasar desain grafis tentang unsur-unsur desain grafis dari silabus yang mendapatkan referensi dari guru serta referensi lain, kemudian mendapatkan materi mata pelajaran tentang unsur-unsur desain grafis dan membuat presentasinya, kegiatan ini dilakukan di SMK N 1 Bantul.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
8	Senin, 25 September 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI, 2 mahasiswa SADAR, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 08.00	Senam	<u>Hasil Kualitatif:</u> senam sehat ini dilakukan di lapangan upacara SMK	

				<p>N 1 Bantul yang dipimpin oleh instruktur senam.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Senam sehat ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI, 2 mahasiswa SADAR, 4 mahasiswa PPG UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan SMK N 1 Bantul.</p>	
		08.00 – 10.15	Piket Guru	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> mendampingi siswa kelas XII MM 1 pada mata pelajaran Desain Multimedia di kelas Lab.3.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan 32 siswa kelas XII MM 1.</p>	
		10.15 – 14.30	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Mahasiswa mulai mengajar pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi tentang animasi stop motion.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan 28 siswa kelas XI MM 1.</p>	
9	Rabu, 27 September 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p>	

				Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI, 2 mahasiswa SADAR, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.	
		07.00 – 10.15	Prakti mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> mahasiswa mulai mengajar pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi tentang animasi stop motion untuk siswa kelas XI MM 2.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan 30 siswa kelas XI MM 2.</p>	
		12.00 – 14.00	Konsultasi dengan guru pembimbing	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> mahasiswa melakukan konsultasi kepada guru pembimbing mengenai hasil RPP yang dibuat, cara mengisi agenda guru, prota dan prosem.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan 1 guru pembimbing.</p>	
10	Kamis, 28 September 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p>	

				<p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI, 2 mahasiswa SADAR, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 09.00	Membuat RPP, mencari dan menyusun bahan ajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>mahasiswa melanjutkan membuat RPP, mencari materi dan menyusun bahan ajar tentang unsur-unsur desain grafis.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
11	Jum'at, 29 September 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI, 2 mahasiswa SADAR, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 11.00	Piket lobby	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p>	

				<p>Menjaga di lobby, kemudian melayani siswa ijin dan tamu yang hadir serta keliling setiap kelas untuk mengabsen siswa yang hadir dan tidak hadir.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 3 mahasiswa.</p>	
12	Sabtu, 30 September 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI, 2 mahasiswa SADAR, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 11.45	Menonton film G30S PKI	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Menonton film bersama yang berjudul G30S PKI tentang perjuangan guna untuk mengetahui sejarah dan perjuangan para pahlawan kita yang telah gugur.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa, 1 guru, dan 32 siswa.</p>	

		13.00 – 14.00	Membuat RPP, mencari dan menyusun materi ajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mulai menyusun dasar-dasar RPP mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi tentang animasi tradisional dari silabus yang mendapatkan referensi dari guru serta referensi lain, kemudian mendapatkan materi mata pelajaran tentang animasi tradisional dan membuat presentasinya.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
13	Senin, 2 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI, 2 mahasiswa SADAR, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 08.00	Upacara bendera	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Upacara bendera dilakukan untuk memperingati hari kesaktian pancasila pada tanggal 1 Oktober dan memperingati hari batik nasional</p>	

				<p>yang dilakukan di Lapangan Upacara SMK N 1 Bantul.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI, 2 mahasiswa SADAR, 4 mahasiswa PPG UNY dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		10.15 – 14.30	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Mahasiswa mengamati dan menilai hasil presentasi siswa kelas XI MM 1 tentang tugas membuat animasi stop motion. Kemudian dilanjutkan penyampaian materi tentang animasi tradisional.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY, 30 siswa kelas XI MM 1.</p>	
14	Selasa, Oktober 2017	3 06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI, 2</p>	

				mahasiswa SADAR, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.	
		07.00 – 10.15	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa menyampaikan mata pelajaran dasar desain grafis tentang unsur-unsur desain grafis untuk siswa kelas X MM 1, kemudian memberikan tugas membuat logo.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY, 32 siswa kelas X MM 1.</p>	
		13.00 – 15.00	Konsultasi dengan guru pembimbing	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa melakukan konsultasi kepada guru pembimbing tentang RPP mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi dan dasar desain grafis.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan 1 guru pembimbing.</p>	
15	Rabu, 4 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI,</p>	

				2 mahasiswa SADAR, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.	
		07.00 – 10.15	Praktik mengajar	<u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa mengamati dan menilai hasil presentasi siswa kelas XI MM 2 tentang tugas membuat animasi stop motion. Kemudian dilanjutkan penyampaian materi tentang animasi tradisional. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa, 32 siswa kelas XI MM 2.	
		11.00 – 12.30	Menunggu ujian	<u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa menunggu ujian mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas X AK di ruang 32 SMK N 1 Bantul. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 2 mahasiswa, 32 siswa kelas X AK.	
16	Kamis, 5 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI,	

				2 mahasiswa SADAR, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.	
		07.00 – 09.00	Piket lobby	<u>Hasil Kualitatif:</u> Menjaga di lobby, kemudian melayani siswa ijin dan tamu yang hadir. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 3 mahasiswa.	
		10.00 – 14.00	Membuat RPP, mencari dan menyusun materi ajar	<u>Hasil Kualitatif:</u> Mulai menyusun dasar-dasar RPP mata pelajaran dasar desain grafis tentang animasi unsur warna CMYK dan RGB dari silabus yang mendapatkan referensi dari guru serta referensi lain. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.	
		20.00 – 10.00	Rekap data nilai tugas siswa	<u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa melakukan rekap data nilai tugas presentasi siswa tentang animasi stop motion. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.	

17	Jum'at, Oktober 2017	6	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI, 2 mahasiswa SADAR, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
			07.00 – 10.15	Piket lobby	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Menjaga di lobby, kemudian melayani siswa ijin dan tamu yang hadir serta keliling setiap kelas untuk mengabsen siswa yang hadir dan tidak hadir.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 3 mahasiswa.</p>	
			10.15 – 11.45	Menunggu ujian	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa menunggu ujian mata pelajaran PJOK untuk siswa kelas XI AP 2 di SMK N 1 Bantul.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa, 32 siswa kelas XI AP 2.</p>	

		18.00 – 22.00	Membuat soal ujian	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa membuat soal ujian atau ulangan harian pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi tentang animasi stop motion dan animasi tradisional.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
18	Sabtu, 7 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 8 mahasiswa PGRI, 2 mahasiswa SADAR, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 10.15	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa menyampaikan mata pelajaran dasar desain grafis tentang unsur-unsur desain grafis untuk siswa kelas X MM 2, kemudian memberikan tugas membuat logo.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p>	

				Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY, 28 siswa kelas X MM 2.		
19	Senin, Oktober 2017	9	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
			07.00 – 08.00	Upacara bendera	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Upacara bendera merupakan kegiatan rutin setiap hari senin yang dilakukan di Lapangan Upacara SMK N 1 Bantul.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 4 mahasiswa PPG UNY dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
			10.15 – 14.30	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa melaksanakan ujian harian untuk siswa kelas XI MM 1 tentang animasi stop motion dan animasi tradisional yang bersifat <i>close book</i>. Kemudian dilanjutkan presentasi tugas pembuatan animasi stop motion.</p>	

				<p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY dan 32 siswa kelas XI MM 1</p>	
		18.00 – 22.00	Membuat RPP, mencari dan menyusun materi ajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Mulai menyusun dasar-dasar RPP mata pelajaran dasar desain grafis tentang unsur warna CMYK dan RGB dari silabus yang mendapatkan referensi dari guru serta referensi lain, kemudian mendapatkan materi mata pelajaran tentang unsur warna CMYK dan RGB dan membuat presentasinya.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
20	Selasa, 10 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 10.15	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p>	

				<p>Mahasiswa menyampaikan mata pelajaran dasar desain grafis tentang unsur warna CMYK dan RGB untuk siswa kelas X MM 1, kemudian memberikan tugas membuat stiker yang bertemakan “Kesaktian Pancasila”.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY, 31 siswa kelas X MM 1.</p>	
		12.00 – 15.00	Piket Perpustakaan	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Mahasiswa piket di perpustakaan membantu menmpelkan nomor buku ajararan baru.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 4 mahasiswa, 1 petugas perpustakaan, dan 2 siswa.</p>	
		19.00 – 22.00	Mengkoreksi jawaban ulangan harian siswa	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Mahasiswa mengkoreksi hasil ulangan harian siswa dan kuis tentang animasi stop motion kelas XI MM 1.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	

21	Rabu, 11 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>
		07.00 – 10.15	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa melaksanakan ujian harian untuk siswa kelas XI MM 2 tentang animasi stop motion dan animasi tradisional yang bersifat <i>close book</i>. Kemudian dilanjutkan diskusi tentang materi selanjutnya untuk presentasi minggu depan hari Rabu, 18 Oktober 2017.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY dan 30 siswa kelas XI MM 2.</p>
		11.00 – 12.30	Menyusun materi dan RPP	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa menyusun materi tentang CMYK dan RGB serta merevisi RPP dasar desain grafis tentang CMYK dan RGB.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY.</p>

		13.00 – 15.00	Piket Perpustakaan	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa piket di perpustakaan membantu menmpelkan nomor buku ajararan baru.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 2 mahasiswa dan 1 petugas perpustakaan.</p>	
22	Kamis, 12 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 09.00	Membuat penilaian sikap dan daftar nilai siswa	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa membuat form penilaian sikap dan daftar nilai Ulangan Harian siswa untuk dikonsultasikan kepada guru pembimbing.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
		10.30 – 12.00	Konsultasi dengan guru pembimbing	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa mengkonsultasikan hasil pembuatan form penilaian sikap dan daftar nilai ulangan harian siswa. Kemudian mengkonsultasikan</p>	

				<p>bahan ajar mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk siswa kelas XI MM dan mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk siswa kelas X MM.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan 1 guru pembimbing.</p>	
		19.00 – 21.00	Membuat RPP	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa membuat RPP mata pelajaran Animasi 2 Dimensi tentang Animasi Komputer.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY.</p>	
23	Jum'at, 13 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 08.00	Piket Lobby	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Menjaga di lobby, kemudian melayani siswa ijin dan tamu yang hadir serta keliling setiap kelas untuk mengabsen siswa yang hadir dan</p>	

				<p>tidak hadir.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 3 mahasiswa.</p>	
		08.00 – 11.30	Piket perpustakaan	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa piket di perpustakaan membantu menmpelkan nomor buku ajararan baru dan menata buku di perpustakaan.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 4 mahasiswa dan 2 siswa kelas XI AP.</p>	
		14.00 – 16.00	Merefisi RPP	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa merefisi RPP mata pelajaran Animasi 2 Dimensi tentang Animasi Stop Motion dan Animasi Tradisional.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY.</p>	
24	Sabtu, 14 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	

		07.00 – 10.15	Praktik Mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa menyampaikan materi di kelas X MM 2 pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis tentang CMYK dan RGB, setelah itu memberikan sebuah tugas praktik membuat stiker yang bertema “Kesaktian Pancasila”.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY dan 32 siswa kelas X MM 2.</p>	
25	Minggu, 15 Oktober 2017	10.00 – 12.00	Mengkoreksi jawaban ulangan harian siswa	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa mengkoreksi hasil ulangan harian siswa dan kuis tentang animasi stop motion kelas XI MM 2</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY.</p>	
		14.00 – 17.00	Membuat RPP, mencari dan menyusun materi ajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mulai menyusun dasar-dasar RPP mata pelajaran animasi 2 dimensi untuk kelas XI MM tentang animasi komputer dari silabus yang mendapatkan referensi dari guru serta referensi lain, kemudian mendapatkan materi mata pelajaran tentang animasi komputer dan membuat presentasinya.</p>	

				<p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
26	Senin, 16 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah dan melafalkan Asmaul Husna.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 08.00	Upacara bendera	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Upacara bendera merupakan kegiatan rutin setiap hari senin yang dilakukan di Lapangan Upacara SMK N 1 Bantul.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 4 mahasiswa PPG UNY dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		08.00 – 09.30	Piket Lobby	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Piket lobby dilakukan untuk melayani surat ijin, apabila ada siswa yang keluar tidak mengikuti pelajaran dan melayani tamu.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 3 mahasiswa.</p>	

		09.45 – 12.00	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan presentasi siswa kelompok 1 materi tentang animasi komputer, kemudian mahasiswa memberikan kesimpulan dari presentasi tersebut. Setelah selesai mahasiswa melakukan kuis tentang materi animasi komputer.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan siswa 28 siswa kelas XI MM 1.</p>	
		18.00 – 22.00	Membuat RPP, mencari dan menyusun materi ajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mulai menyusun dasar-dasar RPP mata pelajaran dasar desain grafis untuk kelas X MM tentang prinsip – prinsip dasar desain dari silabus yang mendapatkan referensi dari guru serta referensi lain, kemudian mendapatkan materi mata pelajaran tentang prinsip – prinsip dasar desain dan membuat presentasinya.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
27	Selasa, 17 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p>	

				<p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 10.15	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Mahasiswa menyampaikan materi tentang prinsip – prinsip dasar desain grafis yaitu kesatuan, kesinambungan, proporsi, irama, dan penekanan untuk siswa kelas X MM 1. Kemudian dilanjutkan diskusi tentang poster yang berkaitan dengan prinsip – prinsip desain. Setelah itu dilanjutkan mengerjakan tugas membuat desain poster yang berkaitan dengan prinsip – prinsip desain grafis.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan siswa 30 siswa kelas X MM 1.</p>	
		11.00 – 15.00	Piket Lobby	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Piket lobby dilakukan untuk melayani surat ijin, apabila ada siswa yang keluar tidak mengikuti pelajaran dan melayani tamu.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 2 mahasiswa.</p>	
		19.00 – 22.00	Merevisi RPP dan bahan	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p>	

			ajar	<p>Mahasiswa merevisi RPP dan bahan ajar mata pelajaran Animasi 2 Dimensi tentang Animasi komputer.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY.</p>	
28	Rabu, 18 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 10.15	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan presentasi siswa kelompok 1 materi tentang animasi komputer, kemudian mahasiswa memberikan kesimpulan dari presentasi tersebut. Setelah selesai mahasiswa melakukan kuis tentang materi animasi komputer. Selanjutnya dilanjutkan presentasi kelompok 2 tentang prinsip – prinsip dasar animasi, setelah itu mahasiswa menyimpulkan dari hasil presentasi tersebut serta memberikan contoh video tentang prinsip – prinsip dasar animasi.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p>	

				Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan siswa 31 siswa kelas XI MM 2.	
		12.00 – 15.00	Piket Lobby	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Piket lobby dilakukan untuk melayani surat ijin, apabila ada siswa yang keluar tidak mengikuti pelajaran dan melayani tamu.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 2 mahasiswa.</p>	
29	Kamis, 19 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		10.00 -14.00	Piket perpustakaan	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa piket di perpustakaan membantu menmpelkan nomor buku ajararan baru dan menata buku di perpustakaan.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 2 mahasiswa.</p>	
30	Jum'at, 20	18.30 – 21.00	Merevisi RPP dan bahan	<u>Hasil Kualitatif:</u>	

	Oktober 2017		ajar	<p>Mahasiswa merevisi RPP dan bahan ajar mata pelajaran Dasar Desain Grafis tentang prinsip-prinsip dasar desain.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY.</p>	
31	Sabtu, 21 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 10.15	Praktik Mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Mahasiswa menyampaikan materi tentang prinsip – prinsip dasar desain grafis yaitu kesatuan, kesinambungan, proporsi, irama, dan penekanan untuk siswa kelas X MM 2. Kemudian dilanjutkan diskusi tentang poster yang berkaitan dengan prinsip – prinsip desain. Setelah itu dilanjutkan mengerjakan tugas membuat desain poster yang berkaitan dengan prinsip – prinsip desain grafis.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan siswa 31 siswa kelas X</p>	

				MM 2.	
32	Minggu, 22 Oktober 2017	09.30 – 11.45	Mengkoreksi jawaban kuis	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa mengkoreksi hasil kuis tentang animasi komputer kelas XI MM 1 dan XI MM 2.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY.</p>	
		14.00 – 16.00	Membuat RPP, mencari dan menyusun materi ajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mulai menyusun dasar-dasar RPP mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi untuk kelas XI MM tentang storyboard dari silabus yang mendapatkan referensi dari guru serta referensi lain, kemudian mendapatkan materi mata pelajaran tentang storyboard dan membuat presentasinya.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
		18.00 – 21.00	Membuat RPP, mencari dan menyusun materi ajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mulai menyusun dasar-dasar RPP mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi untuk kelas XI MM tentang gambar clean up dan sisip dari silabus yang mendapatkan referensi dari guru serta referensi lain, kemudian mendapatkan materi mata pelajaran tentang clean up dan</p>	

				<p>sisip dan membuat presentasinya.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
33	<p>Senin, 23 Oktober 2017</p>	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 08.00	Upacara bendera	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Upacara bendera merupakan kegiatan rutin setiap hari senin yang dilakukan di Lapangan Upacara SMK N 1 Bantul.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, 4 mahasiswa PPG UNY dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		08.00 – 11.00	Piket Guru	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa menggantikan guru mengajar di kelas XII MM 1 pada mata pelajaran multimedia interaktif.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p>	

				Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan siswa 32 siswa kelas XII MM 1.	
		11.00 – 14.30	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan presentasi siswa kelompok 2 materi tentang prinsip – prinsip animasi, kemudian dilanjutkan oleh kelompok 3 tentang storyboard, setelah itu mahasiswa memberikan kesimpulan dari presentasi tersebut, serta memberikan contoh video tentang prinsip – prinsip dasar animasi.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan siswa 29 siswa kelas XI MM 1.</p>	
34	Selasa, 24 oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 08.30	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Mahasiswa melaksanakan ujian harian untuk siswa kelas X MM 1</p>	

				<p>tentang unsur – unsur desain, warna CMYK dan RGB, serta prinsip – prinsip desain yang bersifat <i>close book</i>.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY dan 31 siswa kelas X MM 1.</p>	
35	Rabu, 25 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 10.15	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan presentasi siswa kelompok 3 materi tentang storyboard, kemudian dilanjutkan oleh kelompok 3 tentang menggambar clean up dan sisip, setelah itu mahasiswa memberikan kesimpulan dari presentasi tersebut, serta memberikan contoh – contoh video tentang materi tersebut.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan siswa 31 siswa kelas XI</p>	

				MM 1.	
		12.00 – 15.00	Piket Lobby	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Piket lobby dilakukan untuk melayani surat ijin, apabila ada siswa yang keluar tidak mengikuti pelajaran dan melayani tamu.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 2 mahasiswa.</p>	
36	Kamis, 26 Oktober 2017	08.00 – 11.00	Piket perpustakaan	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa piket di perpustakaan membantu menmpelkan nomor buku ajararan baru dan menata buku di perpustakaan.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 4 mahasiswa.</p>	
37	Jum'at, 27 Oktober 2017	08.00 – 11.00	Merevisi RPP dan bahan ajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa merevisi RPP dan bahan ajar mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi tentang prinsip – prinsip animasi dan storyboard.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY.</p>	
		14.00 – 16.00	Mengkoreksi jawaban ulangan harian	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa mengkoreksi hasil ulangan harian siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis tentang unsur-unsur desain, warna</p>	

				<p>CMYK dan RGB, serta prinsip –prinsip desain kelas X MM 1.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa UNY.</p>	
38	Sabtu, 28 Oktober 2017	07.00 – 08.00	Upacara Memperingati Hari Sumpah Pemuda	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Seluruh warga SMK N 1 Bantul melaksanakan upacara bendera guna memperingati Hari Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober 2017 di Lapangan Upacara SMK N 1 Bantul.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh seluruh warga SMK N 1 Bantul, 4 mahasiswa PPG UNY, dan 16 mahasiswa PLT UNY.</p>	
		08.00 – 10.15	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Mahasiswa melaksanakan ulangan harian untuk siswa kelas X MM 2 pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis tentang unsur – unsur desain, warna CMYK dan RGB, serta prinsip – prinsip desain yang bersifat <i>close book</i>.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 32 siswa kelas X MM 2 dan 1 mahasiswa UNY.</p>	
		11.00 – 12.00	Piket guru	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p>	

				<p>Mahasiswa melaksanakan perintah guru untuk menyampaikan tugas dan menunggu di kelas X PS 2.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 2 mahasiswa UNY.</p>	
39	<p>Senin, 30 Oktober 2017</p>	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		10.15 – 13.45	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Siswa kelompok 4 kelas XI MM 1 mempresentasikan hasil diskusinya tentang gambar clean up dan sisip, kemudian mahasiswa melaksanakan ulangan harian pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi tentang prinsip – prinsip dasar animasi, storyboard, serta gambar clean up dan sisip.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan 31 siswa kelas XI MM 1.</p>	

40	Selasa, 31 Oktober 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 09.15	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa menyampaikan sebuah materi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis tentang format gambar, scan gambar, dan gambar vektor. Setelah itu mahasiswa mendemonstrasikan cara menscan gambar dan mengubah gambar bitmap menjadi vektor melalui aplikasi CorelDraw.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan 32 siswa kelas X MM 1.</p>	
		11.00 – 12.30	Konsultasi RPP	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa konsultasi kepada guru pembimbing terkait RPP pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis tentang format gambar, scan gambar, dan gambar vektor.</p>	

				<p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan 1 guru pembimbing.</p>	
41	Rabu, 1 November 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 10.15	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa mengadakan ulangan harian untuk siswa kelas XI MM 2 pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi tentang prinsip – prinsip animasi, storyboard, dan gambar clean up dan sisip.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan 30 siswa kelas XI MM 2.</p>	
		11.00 – 13.00	Menyusun Laporan PLT	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa mulai menyusun laporan PLT mulai dari membuat cover, halaman pengesahan, dan BAB 1.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p>	

				Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.	
42	Jumat, 3 November 2017	16.00 – 18.00	Mengkoreksi hasil ulangan harian	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa mengkoreksi hasil ulangan harian mata pelajaran Dasar Desain Grafis tentang Unsur – unsur dasar desain, CMYK dan RGB, serta prinsip – prinsip desain grafis.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
43	Sabtu, 4 November 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 10.15	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa menyampaikan materi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis tentang format gambar, scan gambar, dan gambar vektor serta memberikan contoh berupa video. Setelah itu dilanjutkan praktik cara menscan gambar menggunakan aplikasi CorelDraw, kemudian praktik mengubah gambar bitmap menjadi gambar vektor.</p>	

				<p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa dan 32 siswa kelas X MM 2.</p>	
44	Senin, 6 November 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 12.00	Merevisi RPP, mengisi Administrasi Guru	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa merevisi RPP mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk siswa kelas X dan Teknik Animasi 2 Dimensi untuk siswa kelas XI serta mengisi beberapa administrasi guru.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
45	Selasa, 7 November 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p>	

				Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.	
		07.00 – 10.15	Praktik mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Siswa melanjutkan praktik pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk siswa kelas X yaitu cara menscan gambar menggunakan aplikasi CorelDraw, kemudian praktik mengubah gambar bitmap menjadi gambar vektor.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 28 siswa kelas X MM 1 dan 1 mahasiswa.</p>	
		11.00 – 14.00	Menyusun Laporan PLT	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa mulai menyusun laporan PLT yaitu meneruskan BAB 1.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
46	Rabu, 8 November 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa,</p>	

				guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.	
		08.30 – 12.00	Menyusun laporan PLT	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa melakukan analisis butir soal ulangan harian untuk siswa kelas XI multimedia.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
		12.30 – 14.00	Piket lobby	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa melakukan piket di lobby yaitu mengantar tugas sejarah untuk siswa kelas XII RPL 2 dan XII PS, serta melayani siswa yang ingin ijin.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 2 mahasiswa.</p>	
47	Kamis, 9 November 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
48	Jum'at, 10	07.00 – 08.00	Upacara bendera	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p>	

	November 2017			<p>Seluruh warga SMK N 1 Bantul dan mahasiswa PLT UNY melaksanakan upacara bendera memperingati Hari Pahlawan pada tanggal 10 November 2017.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 16 mahasiswa PLT UNY dan seruh warga SMK N 1 Bantul.</p>	
		08.00 – 09.30	Piket Lobby	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa melaksanakan piket lobby yaitu keliling disetiap kelas mengabsen siswa yang tidak masuk.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 2 orang mahasiswa.</p>	
		09.30 – 11.00	Membantu Guru	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa membantu menata arsip dan data guru multimedia SMK N 1 Bantul.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 2 orang mahasiswa.</p>	
49	Sabtu, 11 November 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p>	

				<p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		07.00 – 10.15	Praktik Mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Siswa melanjutkan praktik pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk siswa kelas X yaitu cara menscan gambar menggunakan aplikasi CorelDraw, kemudian praktik mengubah gambar bitmap menjadi gambar vektor.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 32 siswa kelas X MM 2 dan 1 mahasiswa.</p>	
		11.00 – 14.00	Menyusun laporan PLT	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Mahasiswa melakukan analisis butir soal ulangan harian untuk siswa kelas XI multimedia.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
50	Minggu, 12 November 2017	06.30 – 10.30	Menyusun laporan PLT	<p><u>Hasil Kualitatif:</u></p> <p>Mahasiswa mulai menyusunmlaporan dari BAB I , BAB II, dan BAB III.</p>	

				<p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 1 mahasiswa.</p>	
51	Senin, 13 November 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		11.00 – 14.00	Praktik Mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa mereview atau mengulas kembali materi yang sudah disampaikan pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 31 siswa kelas XI MM 1 dan 1 mahasiswa.</p>	
52	Selasa, 14 November 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa,</p>	

				guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.	
		07.00 – 10.15	Praktik Mengajar	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa mereview atau mengulas kembali materi yang sudah disampaikan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan ini dilakukan oleh 32 siswa kelas XI MM 1 dan 1 mahasiswa.</p>	
53	Rabu, 15 November 2017	06.45 – 07.00	Tadarus Al-Qur'an	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Tadarus Al-Quran dilakukan di basecamp PLT diawali dengan pembacaan surat Al-Fatihah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> Tadarus ini dilakukan oleh 16 mahasiswa UNY, dan seluruh siswa, guru, serta karyawan di SMK N 1 Bantul.</p>	
		09.00 – 11.00	Penarikan PLT	<p><u>Hasil Kualitatif:</u> Kepala sekolah SMK N 1 Bantul menyampaikan pesan terimakasih kepada mahasiswa PLT UNY, kemudian dilanjutkan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) UNY mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah</p>	

				<p>SMK N 1 Bantul karena sudah memberikan kesempatan kepada mahasiswa PLT dari UNY melaksanakan tugas praktik mengajar di sekolah dari kampus, serta penyampaian pesan dan kesan dari pihak mahasiswa untuk kepala sekolah, guru pembimbing lapangan SMK N 1 Bantul.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u></p> <p>Kegiatan ini dihadiri oleh 1 kepala sekolah SMK N 1 Bantul, 1 Dosen Pembimbing Lapangan dari UNY, 16 guru pembimbing lapangan, dan 16 mahasiswa PLT dari UNY.</p>	
--	--	--	--	--	--

Yogyakarta, September 2017

Dosen Pembimbing Lapangan



**Drs. Priyanto, M. Kom**

**NIP. 19620625 198503 1 002**

Mengetahui,

Guru Pembimbing



**Andriyani, S. Kom**

**NIP. 19800607 200903 2 008**

Mahasiswa,

**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**



**KARTU BIMBINGAN PLT**  
**PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL**  
 LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY  
 TAHUN.....<sup>2017</sup>

**F04**

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah / Lembaga : SMK N 1 Bantul  
 Alamat Sekolah : Jl. Parangtritis Km. 11, Sateledadi Bantul Fax./ Telp. Sekolah :  
 Nama DPL PLT : Dr. Priyanto, M.kom  
 Prodi / Fakultas DPL PLT : Pendidikan Teknik Informatika / Fakultas Teknik  
 Jumlah Mahasiswa PLT : 4 mahasiswa PTI

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PLT
1.	18 September 2017	4	Penerijuan PLT (SMK N 1 Bantul)		<i>h</i>
2.	25 Septem 2017	4	Controlling Kegiatan PLT (ada hambatan/ tidak) → Controlling Gtl & Matriks		<i>h</i>
3.	18 Oktober 2017	4	Konsultasi Laporan PLT		<i>h</i>
4.	1 November 2017	4	Penarikan PLT		<i>h</i>
5.	15 November 2017	4			

**PERHATIAN:**

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

Mengetahui,  
 Kepala PP PPL DAN PKL,

Dr. Sulis Triyono, M.Pd  
 NIP. 19580506 198601 1 001



Mengetahui,  
 Kepala Sekolah / Lembaga

*Dr. Retno Yuniar Dwi Aryani*  
 NIP. 19610622 199303 2 005

Bantul, 15 November 2017  
 Ketua Kelompok PLT

*Dwi Sari Fatimah*  
 NIM. 14520241025



LAPORAN OBSERVASI  
KONDISI SEKOLAH

Nama : Elisa Meida Wati  
No. Mahasiswa : 14520241025  
Nama Sekolah : SMK N 1 Bantul  
Fak/Prodi : FT/ Pendidikan Teknik Informatika

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1.	Kondisi fisik sekolah	<p>a. Bangunan di sekolah ini terbilang bagus, cukup luas, dan bersih.</p> <p>b. Memiliki 48 ruang kelas dan 7 kelas program keahlian, perinciannya sbb :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) 12 ruang kelas akuntansi</li><li>2) 3 ruang kelas perbankan syariah</li><li>3) 6 ruang kelas pemasaran</li><li>4) 6 ruang kelas teknik komputer dan jaringan</li><li>5) 6 ruang kelas multimedia</li><li>6) 6 ruang kelas rekayasa perangkat lunak</li></ol> <p>c. Terdapat 3 tempat parkir untuk siswa dan 1 tempat parkir untuk guru.</p> <p>d. Toilet untuk siswa terlihat bersih, pencahayaannya juga cukup terang, begitu juga dengan toilet untuk guru dan karyawan.</p> <p>e. Terdapat 4 kantin yang tertata rapi dengan tersedia makanan besar, seperti nasi, soto, mie dan tersedia pula makanan kecil.</p>	

		<p>f. Ruang non akademik yang ada di sekolah ini adalah ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang reproduksi, ruang tata usaha, dll dengan kondisi yang baik.</p> <p>g. Untuk ruang pelengkap sekolah ini menyediakan ruang OSIS, ruang konseling, ruang serbaguna, gudang, dan ruang kesehatan (UKS) dengan kondisi yang baik.</p> <p>h. Lapangan olahraga seperti lapangan basket yang juga digunakan untuk tempat upacara dan lapangan volly dengan kondisi cukup baik.</p> <p>i. Terdapat ruangan yaitu bengkel komputer yang digunakan untuk memperbaiki komputer atau CPU yang rusak.</p>	
2.	Potensi Siswa	<p>a. Siswa di SMK N 1 Bantul mempunyai kemampuan akademik yang baik.</p> <p>b. Siswa di sekolah diunggulkan dengan kemampuannya dalam membaca Al-Qur'an.</p> <p>c. Setiap pagi ada baca Al-Qur'an secara berjamaah dari jam 06.45-07.00 WIB.</p> <p>d. Siswa sopan terhadap orang lain.</p> <p>e. Siswa mempunyai sifat disiplin dan tanggung jawab yang tinggi.</p>	
f.	Potensi guru	<p>a. Tenaga pengajar di SMK N 1 Bantul berjumlah 103 orang</p> <p>b. Dari semua tenaga pengajar tersebut terhitung ada yang S2, S1, dan D3.</p>	

c.	Potensi karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tingkat pendidikan karyawan TU SMK N 1 Bantul berjumlah 6 orang.</li> <li>b. Karyawan telah mempunyai rincian tugas masing-masing.</li> <li>c. Pembagian tugas jelas menurut kompetensi yang dimiliki.</li> <li>d. Jumlah staf dan karyawan cukup dan memungkinkan satu karyawan tidak merangkap tugas.</li> <li>e. Manajemen sekolah secara umum baik.</li> </ul>	
f.	Fasilitas KBM dan Media	Setiap kelas difasilitasi dengan AC, LCD, white board, dan spidol.	
a.	Perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Perpustakaan di sekolah terlihat bersih, rapi, cukup luas dan ada tempat untuk menitipkan tas. Desain ruang perpustakaannya pun sangat bagus.</li> <li>b. Terdapat berbagai macam buku paket mata pelajaran dan buku-buku umum, koran, dan majalah. Buku-buku tersebut sudah dikelompokkan dalam kategori-kategori tertentu.</li> </ul>	
c.	Laboratorium	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Laboratorium Komputer yang terdapat 4 ruang.</li> <li>b. Laboratorium TKJ terdapat 2 ruang.</li> <li>c. Laboratorium Bahasa terdapat 1 ruang.</li> <li>d. Laboratorium Akuntansi terdapat 1 ruang.</li> <li>e. Laboratorium Administrasi Perkantoran terdapat 1 ruang.</li> </ul>	

f.	Bimbingan Konseling	<p>a. Bimbingan Konseling di sekolah ini memiliki program kerja harian, mingguan, bulanan, dan tahunan.</p> <p>b. Program kerja tersebut meliputi layanan orientasi, layanan informasi, layanan penempatan/penyaluran, layanan penguasaan konten, layanan konseling perseorangan, layanan konseling kelompok, layanan konsultasi, layanan mediasi, aplikasi instrumentasi, himpunan data, konferensi kasus, kunjungan rumah, tampilan kepustakaan, dan alih tangan kasus.</p>	
c.	Bimbingan Belajar	<p>a. Bimbingan belajar wajib diperuntukkan bagi siswa kelas XII yang akan menmpuh ujian nasional.</p> <p>b. Bimbingan belajar juga diperlukan bagi siswa yang akan mengikuti lomba, biasanya bimbingan belajar ini dilakukan setelah jam pelajaran sekolah usai.</p>	
c.	Ekstrakurikuler	Terdapat beberapa ekstrakurikuler, seperti pramuka, seni tari, kaligrafi, volly, iqro', paduan suara, dan basket.	
a.	Organisasi OSIS	Terdapat pengurus OSIS yang terbagi menjadi beberapa seksi bidang.	
a.	Fasilitas UKS	<p>a. UKS di SMK N 1 Bantul terrbagi menjadi 2 ruangan, yaitu ruang UKS putra dan ruang UKS putri.</p> <p>b. Di ruangan UKS terdapat poser kesehatan gigi dan kotak P3K.</p>	
c.	Karya Tulis Ilmiah Remaja (KIR)	(tidak ada)	

d.	Karya Ilmiah Guru	(tidak ada)	
e.	Koperasi Siswa	Koperasi siswa SMK N 1 Bantul menerapkan koperasi berbasis kantin kejujuran. Berisi aneka macam makanan sehat dan perlengkapan sekolah.	
a.	Tempat Ibadah	<p>a. Tempat ibadah di sekolah yaitu Masjid Ath-Tholibin tempat sholat dibagi menjadi 2 yaitu untuk tempat sholat Putra dan tempat sholat putri.</p> <p>b. Tempat wudhu putra dan putri dipisah, fasilitas yang ada di tempat ibadah yaitu Al-Qur'an, mukena, kipas angin, penerangan, peralatan sound system, jadwal sholat, kaligrafi, dan ada tempat untuk meletakkan sepatu.</p>	
c.	Kesehatan Lingkungan	<p>a. Kondisi sekolah secara umum terlihat bersih dan rapi.</p> <p>b. Kebersihan kelas ditangani oleh warga kelas dan setiap sebulan sekali diadakan jum'at bersih.</p> <p>c. Kebersihan lingkungan ditangani oleh para pegawai.</p>	
d.	Keamanan	Sistem penjagaan dilakukan oleh seorsng satpam.	

Yogyakarta, September 2017

Mengetahui :

Koordinasi PLT Sekolah



**Samilah, M. Pd**

**NIP. 19700731 200501 2 004**

Mahasiswa PLT UNY



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**



LAPORAN OBSERVASI  
PEMBELAJARAN KELAS DAN PESERTA DIDIK

Nama : Elisa Meida Wati  
No. Mahasiswa : 14520241025  
Nama Sekolah : SMK N 1 Bantul  
Fak/Prodi : FT/ Pendidikan Teknik Informatika

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A.	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum 2013	Kurikulum 2013 digunakan untuk siswa kelas XI dan XII, sedangkan untuk kelas X mulai tahun 2017 menggunakan kurikulum baru.
	2. Silabus	Bagi siswa kelas XI dan XII sudah terdapat silabus dari setiap kompetensi kejuruan dan sudah terdapat kompetensi-kompetensi yang harus dicapai pada tiap mata pelajaran. Sedangkan untuk siswa kelas X setiap guru harus membuat silabus sesuai mata pelajaran yang diampu.
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	RPP yang digunakan memperhatikan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa.
B.	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Guru mengawali pelajaran dengan mengucapkan salam, meminta ketua kelas untuk memimpin doa, menanyakan kabar siswa, presensi kehadiran siswa, menyiapkan bahan ajar seperti menghidupkan laptop dan LCD.
	2. Penyajian materi	Menggunakan presentasi yang menarik, memberikan langkah atau cara mendesain, dan memberikan contoh desain untuk memberikan gambaran bagi siswa.


	3. Metode pembelajaran	Metode yang digunakan adalah ceramah sebagai pengantar pelajaran. Kemudian memberikan contoh desain, lalu praktik dan setiap siswa langsung mengerjakan maupun bertanya langsung ke guru.
	4. Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan ada 2 bahasa yaitu bahasa indonesia dan bahasa jaw sopan.
	5. Penggunaan waktu	Waktu yang digunakan cukup efektif sesuai dengan RPP.
	6. Gerak Tubuh saat di dalam kelas	Dalam menyampaikan pelajaran terlihat santai namun tegas ketika mnyampaikan materi dan menjawab pertanyaan dari siswa. Guru juga tidak terpaku di satu tempat tapi berkeliling melihat setiap kerja siswa.
	7. Cara memotifasi siswa	Memberikan arahan dan nasehat-nasehat yang lebih baik pada siswa.
	8. Teknik bertanya	Memancing pengetahuan awal dengan bertanya langsung.
	9. Teknik penguasaan kelas	Melibatkan seluruh kelas dalam pelajaran, misalnya dengan praktik kelompok.
	10. Penggunaan media	Media yang digunakan adalah komputer, proyektor, whiteboard, dan spidol.
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Evaluasi berupa penugasan/tugas individu dengan permasalahan tertentu.
	12. Menutup pelajaran	Guru menyimpulkan dan mengklarifikasi mengenai materi yang baru disampaikan dan memberikan tugas latihan mandiri serta meminta untuk membaca materi selanjutnya. Kemudian pelajaran diakhiri dengan membaca doa bersama dan salam.
C.	Perilaku Peserta Didik	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Siswa di dalam kelas belajar dengan santai. Namun, ada beberapa siswa memperhatikan, tetapi masih ada siswa yang bermain sendiri. Ada yang mengobrol dengan teman sebangkunya ketika pelajaran sedang

		dimulai dan penggunaan bahasa kurang santun. Tetapi guru tetap mengkondisikan siswa agar tetap serius dan fokus terhadap kegiatan belajar.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Siswa di luar kelas tetap menyapa dan menegur gurunya jika berpapasan, namun ada beberapa siswa yang berperilaku biasa saja. Terhadap mahasiswa PLT beberapa siswa bersikap cukup ramah dan menyenangkan.

Yogyakarta, September 2017

Mengetahui :

Guru Pembimbing,



**Andriyani, S. Kom**

**NIP. 19800607 200903 2 008**

Mahasiswa PLT UNY,



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**



LAPORAN DANA PELAKSANAAN PLT  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Sekolah/Lembaga : SMK N 1 Bantul

Nama Mahasiswa : Elisa Meida Wati

Alamat Sekolah/Lembaga : Jalan Parangtritis km 11, Yogyakarta

No. Mahasiswa : 14520241025

Guru Pembimbing : Andriyani, S. Kom

Fak/Jur/Prodi : FT/Pend. Teknik Informatika

Dosen Pembimbing : Dr. Priyanto, M. Kom

NO	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/Kualitatif	Serapan Dana (Dalam Rupiah)				
			Swadaya/Sekolah /Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/Lembaga lainnya	Jumlah
1.	Print RPP, lembar kerja, dan lain lain			Rp 1.500,-			Rp 1.500,-
2.	Fotocopy soal ualangan harian			Rp 36.400,-			Rp 36.400,-

	dan membeli kertas folio						
3.	Membeli kertas folio			Rp 13.000,-			Rp 13.000,-
4.	Fotocopy soal dan print lembar nilai siswa			Rp 2.000,-			Rp 2.000,-
5.	Fotocopy soal ulangan harian			Rp 21.200,-			Rp 21.200,-
6.	Print Laporan			Rp 50.000,-			Rp 50.000,-
JUMLAH							Rp 124.100,-

Dosen Pembimbing Lapangan,



**Dr. Privanto, M. Kom**

**NIP. 19620625 198503 1 002**

Mengetahui :

Guru Pembimbing,



**Andriyani, S. Kom**

**NIP. 19800607 200903 2 008**

Yogyakarta, 18 September 2017

Mahasiswa PLT UNY,



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

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

BIDANG STUDI KEAHLIAN : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI  
PROGRAM STUDI KEAHLIAN : TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
PAKET KEAHLIAN : MM  
MATA PELAJARAN : ANIMASI 2 DIMENSI  
KELAS : XI

<b>KOMPETENSI INTI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	<p>1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya</p> <p>1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam</p> <p>1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari</p>
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kerja yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>3.1. Memahami animasi stop motion</p> <p>3.2. Memahami animasi tradisional</p> <p>3.3. Memahami animasi komputer</p> <p>3.4. Memahami prinsip – prinsip dasar animasi.</p> <p>3.5. Memahami komponen- komponen storyboard.</p> <p>3.6. Memahami konsep gambar clean up dan sisip.</p> <p>3.7. Memahami konsep gambar kunci animasi.</p> <p>3.8. Memahami teknik animasi frame by frame.</p> <p>3.9. Memahami teknik animasi tweening</p> <p>3.10. Memahami teknik pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>3.11. Memahami penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>3.12. Memahami cara memberikan efek audio pada animasi 2 dimensi</p> <p>3.13. Memahami berbagai format produk animasi 2 dimensi.</p>
<p>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.</p>	<p>4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi</p> <p>4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi</p> <p>4.3. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer pada produk animasi</p> <p>4.4. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	<p>4.5. Membuat storyboard sesuai perencanaan.</p> <p>4.6. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar clean up dan sisip.</p> <p>4.7. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar kunci animasi.</p> <p>4.8. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik frame by frame</p> <p>4.9. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik tweening</p> <p>4.10. Membuat obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>4.11. Membuat produk animasi multiscene</p> <p>4.12. Membuat produk animasi yang dilengkapi dengan efek audio</p> <p>4.13. Menentukan format dan melakukan konversi format file dari produk animasi yang dihasilkan.</p>

**SILABUS MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS  
(DASAR BIDANG KEAHLIAN TEKNOLOGI KOMPUTER JARINGAN)**

Satuan Pendidikan : SMK  
Kelas : X

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, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	IPK ( Indikator )	Evaluasi	Alokasi Waktu		Sumber Belajar
					TM	PS	
3.1. Memahami unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-	<p><b>Unsur – Unsur Desain Grafis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Titik</li> <li>• Garis</li> <li>• Bidang</li> <li>• Ruang</li> <li>• Bentuk</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Tayangan atau simulasi unsur – unsur tata letak dasar desain grafis</p> <p><b>Menanya</b> Mengajukan pertanyaan terkait</p>	<p>Menggali informasi mengenai unsur – unsur dasar desain grafis</p> <p>Membedakan tata letak unsur –</p>	<p><b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah tentang tata letak unsur – unsur desain grafis</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati</p>			<p><a href="http://portalmateripelajaran.blogspot.co.id/2016/08/materi-pelajaran-desain-grafis-smk.html">http://portalmateripelajaran.blogspot.co.id/2016/08/materi-pelajaran-desain-grafis-smk.html</a></p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	IPK ( Indikator )	Evaluasi	Alokasi Waktu		Sumber Belajar
					TM	PS	
<p>terang, tekstur, dan ruang</p> <p>4.1. Membuat unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tekstur</li> <li>• Warna</li> </ul>	<p>tayangan atau simulasi atau hal-hal yang berhubungan dengan tata letak unsur – unsur desain grafis</p> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat contoh tata letak unsur – unsur dalam desain grafis</li> <li>• Membuat perbandingan pemahaman tentang unsur desain grafis</li> <li>• Mengeksplorasi unsur desain grafis</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang pemahaman unsur desain grafis</p>	<p>unsur desain grafis</p> <p>Membuat contoh tata letak unsur – unsur dasar desain grafis</p>	<p>kegiatan/aktivitas siswa secara individu praktik dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>	5	2(10)	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	IPK ( Indikator )	Evaluasi	Alokasi Waktu		Sumber Belajar
					TM	PS	
		<b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pembuatan unsur – unsur desain grafis					
3.2. Mengidentifikasi fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB  4.2. Menyajikan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.	<b>Unsur Warna CMYK dan RGB</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB</li> <li>• Perbedaan masing – masing unsur warna CMYK dan RGB</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Tayangan atau simulasi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB  <b>Menanya</b> Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau simulasi atau hal-hal yang berhubungan fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB  <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat perbandingan pemahaman warna CMYK dan RGB</li> </ul>	Menerangkan fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB  Menggali informasi mengenai fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB  Menerapkan berbagai fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB pada desain grafis	<b>Tugas</b> Membuat materi seputar fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja</li> </ul>	5	2 (10)	<a href="http://www.belajarcoredraw.co/2012/05/pengertian-rgb-dan-cmyk.html">http://www.belajarcoredraw.co/2012/05/pengertian-rgb-dan-cmyk.html</a>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	IPK ( Indikator )	Evaluasi	Alokasi Waktu		Sumber Belajar
					TM	PS	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil diskusi mengenai fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB</p>		<p>mandiri/kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	IPK ( Indikator )	Evaluasi	Alokasi Waktu		Sumber Belajar
					TM	PS	
<p>3.3. Memahami prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis</p> <p>4.3. Menyajikan hasil penerapan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama</p>	<p><b>Prinsip – Prinsip Desain Grafis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keselarasan (Harmoni)</li> <li>• Kesebandingan (Proporsi)</li> <li>• Irama (Ritme)</li> <li>• Keseimbangan (Balance)</li> <li>• Penekanan (<i>Emphasis</i>)</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Tayangan atau simulasi terkait prinsip – prinsip desain grafis</p> <p><b>Menanya</b> Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau simulasi atau hal-hal yang berhubungan prinsip – prinsip desain grafis</p> <p><b>Mengeksplorasi</b> Mengeksplorasi prinsip – prinsip desain grafis</p> <p>Menerapkan hasil prinsip – prinsip tata letak pada desain grafis</p> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat</p>	<p>Menggali informasi prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis</p> <p>Menerangkan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam</p>	<p><b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah tentang pemahaman prinsip – prinsip tata letak pada pembuatan desain grafis</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> </ul>	5	2 (10)	Albert Paul Malvino, Ph.D. , Digital Computer Electronics, Tata McGraw-Hill Publishing Company Limited, Second Edition, New Delhi.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	IPK ( Indikator )	Evaluasi	Alokasi Waktu		Sumber Belajar
					TM	PS	
(rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis		kesimpulan tentang tempat kedudukan prinsip – prinsip tata letak desain grafis  <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil penerapan prinsip – prinsip tata letak pada pembuatan desain grafis	pembuatan desain grafis  Menerapkan prinsip – prinsip tata letak dalam desain grafis  Menampilkan hasil penerapan prinsip tata letak pada desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay			
3.4. Memahami berbagai format gambar  4.4. Menyajikan berbagai format gambar	<b>Format Gambar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbagai macam Format Gambar</li> <li>• Contoh Format gambar</li> <li>• Penggunaan format Gambar</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Tayangan atau gambar contoh berbagai format gambar  <b>Menanya</b> Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau gambar atau hal-hal yang berhubungan dengan format gambar	Menerangkan berbagai format gambar  Menerangkan berbagai contoh format gambar dalam pembuatan desain grafis  Menampilkan contoh format gambar	<b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah tentang relasi logik dan fungsi gerbang  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar	<b>5</b>	<b>5</b>	Josef Kammerer, Wolfgang Obertheur [1984], Grundsaltungen, Richard Pflaum Verlag KG, 3. Verbesserte Auflage, Muenchen.  Texas

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	IPK ( Indikator )	Evaluasi	Alokasi Waktu		Sumber Belajar
					TM	PS	
		<p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi berbagai macam format gambar</li> <li>• Menyajikan berbagai format gambar</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat ulasan tentang berbagai macam format gambar.</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil diskusi kelompok tentang pemecahan masalah menggunakan format gambar</p>	Menampilkan hasil penerapan format gambar dalam pembuatan desain grafis	<p>pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>			Instruments [1985], The TTL Data Book Volume 1.
3.5. Memahami proses scan gambar/ ilustrasi/teks dalam	<p><b>Scan Gambar / ilustrasi teks dalam desain</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemahaman</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Tayangan proses scan gambar / ilustrasi teks dalam desain</p>	Menerangkan proses scan gambar dalam desain grafis	<p><b>Tugas</b></p> <p>Menyelesaikan masalah tentang operasi aritmatik</p>			Klaus-Dieter Thies [1983], Teil I : Grundlagen und

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	IPK ( Indikator )	Evaluasi	Alokasi Waktu		Sumber Belajar
					TM	PS	
desain 4.5. Melakukan proses scan gambar/ ilustrasi/teks dengan alat scanner dalam desain	<p>proses scan gambar / ilustrasi teks dengan alat scanner dalam desain)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan proses scan gambar dalam desain.</li> </ul>	<p><b>Menanya</b> Mengajukan pertanyaan terkait tayangan proses scan gambar / ilustrasi teks dalam desain</p> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami proses scan gambar / ilustrasi teks dalam desain</li> <li>Melakukan proses scanner dengan alat scanner dalam desain</li> <li>Mengeksplorasi proses scan gambar / ilustrasi teks dalam desain</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat ulasan tentang proses</li> </ul>	<p>Menggali informasi proses scan gambar dalam desain grafis</p> <p>Melakukan proses scan gambar</p> <p>Menampilkan hasil penerapan proses scan gambar pada materi desain grafis</p>	<p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b> Membuat laporan percobaan</p> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>	5	5	Architektur, TeWi Verlag GmbH, Muenchen.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	IPK ( Indikator )	Evaluasi	Alokasi Waktu		Sumber Belajar
					TM	PS	
		<p>scan gambar / ilustrasi teks dalam desain</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan hasil percobaan proses scan gambar / ilustrasi teks dalam desain</li> </ul>					
<p>3.6. Memahami perangkat lunak pengolah gambar vektor</p> <p>4.6. Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor</p>	<p><b>Pengolah Gambar Vektor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vektor</li> <li>Penggunaan perangkat lunak pengolah gambar vektor</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Tayangan Presentasi perangkat lunak pengolah gambar vektor</p> <p><b>Menanya</b></p> <p>Mengajukan pertanyaan terkait perangkat lunak pengolah gambar vektor</p> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi perangkat lunak</li> </ul>	<p>Menerangkan perangkat lunak pengolah gambar vektor</p> <p>Meengoperasikan perangkat lunak pengolah gambar vektor</p>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Membuat resume perangkat lunak pengolah gambar vektor</p> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p>	5	2 (10)	<p>Klaus-Dieter Thies [1983], Teil I : Grundlagen und Architektur, TeWi Verlag GmbH, Muenchen.</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	IPK ( Indikator )	Evaluasi	Alokasi Waktu		Sumber Belajar
					TM	PS	
		<p>pengolah gambar vektor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan aplikasi penggunaan perangkat lunak pengolah gambar vektor</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan perangkat lunak pengolah gambar vektor</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil penggunaan perangkat lunak pengolah gambar vektor</p>		<p><b>Portofolio</b> Membuata Laporan percobaan</p> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>			

**SILABUS MATA PELAJARAN TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI  
(PAKET KEAHLIAN MULTIMEDIA)**

Satuan Pendidikan : SMK / MAK

Kelas : XI

Kompetensi Inti

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari- hari sebagai wujud implementasi</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan					
<p>3.1. Memahami animasi stop motion</p> <p>4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi</p>	<p><b>Animasi stop motion</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi stop motion</li> <li>• Sejarah animasi stop motion</li> <li>• Jenis animasi stop motion</li> <li>• Cara kerja animasi stop motion</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati animasi stop motion</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian animasi stop motion</li> <li>• Mendiskusikan sejarah animasi stop motion</li> <li>• Mendiskusikan jenis animasi stop motion</li> <li>• Mendiskusikan cara kerja animasi stop motion</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Membuat animasi stop motion</p> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja</li> </ul>	<b>4JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian animasi stop motion</li> <li>• Mengeksplorasi sejarah animasi stop motion</li> <li>• Mengeksplorasi jenis animasi stop motion</li> <li>• Mengeksplorasi cara kerja animasi stop motion</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan animasi stop motion</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang animasi stop motion</p>	<p>mandiri/kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.2. Memahami animasi tradisional</p> <p>4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi</p>	<p><b>Animasi tradisional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi tradisional</li> <li>• Jenis animasi tradisional</li> <li>• Cara kerja animasi tradisional</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati animasi tradisional</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian animasi tradisional</li> <li>• Mendiskusikan jenis animasi tradisional</li> <li>• Mendiskusikan cara kerja animasi tradisional</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Membuat animasi tradisional</p> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau</p>	<p><b>4JP</b></p>	

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.3. Memahami animasi komputer</p> <p>4.3. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer padaproduk animasi</p>	<p><b>Animasi Komputer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi komputer</li> <li>• Perkembangan animasi komputer</li> <li>• Prinsip kerja animasi komputer</li> <li>• Efek animasi komputer</li> <li>• Bahasa animasi</li> <li>• Teknik pembuatan animasi komputer</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati animasi komputer</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian animasi komputer</li> <li>• Mendiskusikan perkembangan animasi komputer</li> <li>• Mendiskusikan prinsip kerja animasi komputer</li> <li>• Mendiskusikan efek animasi</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi komputer</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p>	<p><b>8JP</b></p>	

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang animasi komputer</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang animasi komputer</p>			
<p>3.4. <b>Memahami prinsip-prinsip</b> dasar animasi</p> <p>4.4. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan</p>	<p><b>Prinsip - prinsip dasar animasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Fungsi prinsip – prinsip</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai animasi sederhana.</p> <p><b>Menanya</b></p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang prinsip – prinsip animasi.</li> </ul>	<p><b>16JP</b></p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>prinsip-prinsip animasi pada produk animasi</p>	<p>dasar animasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenisprinsip – prinsip animasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Mendiskusikan fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Mendiskusikan jenisprinsip – prinsip animasi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengekspolasi pengertian prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Mengekspolasi fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Mengekspolasi jenisprinsip – prinsip animasi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang prinsip – prinsip dasar animasi</p>	<p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengekspolasi pengertian storyboard</li> <li>• Mengekspolasi komponen – komponen storyboard</li> <li>• Mengekspolasi prinsip penyusunan storyboard</li> <li>• Mengekspolasi proses pembuatan storyboard</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang storyboard</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang storyboard</p>	<p>mandiri/kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.6. Memahami konsep gambar clean up dan sisip</p> <p>4.6. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar clean up dan sisip</p> <p><b>Sem 2</b></p>	<p><b>Gambar clean up dan sisip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian gambar clean up dan sisip</li> <li>• Proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati pelbagai gambar clean up dan sisip.</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian gambar clean up dan sisip</li> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian gambar clean up dan sisip</li> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat gambar clean up dan sisip</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja</li> </ul>	<b>12JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang gambar clean up dan sisip</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang gambar clean up dan sisip</p>	<p>mandiri/kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.7. Memahami konsep gambar kunci animasi</p> <p>4.7. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar kunci animasi.</p>	<p><b>Gambar Kunci Animasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian gambar kunci</li> <li>• Pembuatan gambar kunci</li> <li>• Melengkapi pembuatan gambar kunci</li> <li>• Penggunaan gambar kunci dalam animasi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati animasi sederhana</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian gambar kunci</li> <li>• Mendiskusikan pembuatan gambar kunci</li> <li>• Mendiskusikan proses melengkapi pembuatan gambar kunci</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi dengan menyertakan gambar kunci</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist</p>	<p><b>16JP</b></p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan penggunaan gambar kunci dalam animasi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengekspolasi pengertian gambar kunci</li> <li>• Mengekspolasi pembuatan gambar kunci</li> <li>• Mengekspolasi proses melengkapi pembuatan gambar kunci</li> <li>• Mengekspolasi penggunaan gambar kunci dalam animasi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang gambar kunci pada suatu animasi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p>	<p>lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Menyampaikan hasil pengamatan terhadap gambar kunci pada suatu animasi			
<p>3.8. Memahami teknik animasi frame by frame.</p> <p>4.8. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik frame by frame</p>	<p><b>Teknik animasi frame</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian frame</li> <li>• Proses pembuatan animasi frame</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati animasi sederhana</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian frame</li> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan animasi frame</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian frame</li> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan animasi frame</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi menggunakan fasilitas frame</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan</li> </ul>	<p><b>12JP</b></p>	

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian tweening</li> <li>• Mengeksplorasi penentuan frame kunci (key frame)</li> <li>• Mengeksplorasi pembuatan animasi tweening</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang animasi tweening</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang animasi menggunakan tweening</p>	<p>dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>		
3.10. Memahami teknik pembuatan obyek pada	<b>Pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2</b>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati animasi sederhana</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi 2</li> </ul>	<b>12JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>4.10. Membuat obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p>	<p><b>dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis obyek</li> <li>• Proses pembuatan obyek</li> </ul>	<p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan jenis – jenis obyek</li> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan obyek pada animasi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi jenis – jenis obyek</li> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan obyek pada animasi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang pembuatan obyek pada animasi 2 dimensi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil pembuatan</p>	<p>dimensi dengan menyertakan berbagai jenis obyek</p> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		obyek pada animasi 2 dimensi	<b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay		
<p>3.11. Memahami penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>4.11. Membuat produk animasi multiscene</p>	<p><b>Penggunaan Scene</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> <li>• Penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati animasi yang menggunakan scene</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> <li>• Mendiskusikan penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> <li>• Mengeksplorasi penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi dengan memanfaatkan scene</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja</li> </ul>	<b>20JP</b>	

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
dari produk animasi yang dihasilkan.	animasi 2 dimensi dalam beberapa format	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi jenis- jenis format produk animasi 2 dimensi</li> <li>• Mengeksplorasi pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang pelbagai format produk animasi 2 dimensi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil pembuatan animasi dalam berbagai format</p>	<p>kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>		

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

*Sumber: Permendikbud No. 103 Tahun 2014*

*tentang Implementasi Kurikulum*

Sekolah	: SMK Negeri 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester	: X / Ganjil
Materi Pembelajaran	: Unsur – Unsur Desain Grafis
Alokasi Waktu	: 4 jam @45 menit

### A. Kompetensi Inti

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 dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.1. Memahami unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	3.1.1. Menggali informasi mengenai unsur-unsur dasar desain grafis 3.1.2. Membedakan tata letak unsur-unsur desain grafis
4.	4.1.Membuat unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	4.1.1. Membuat contoh tata letak unsur-unsur dasar desain grafis

### C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

3.1.1. Menjelaskan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

- 3.1.2. Memahami unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
- 4.1.1 Membedakan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
- 4.1.2 Mempraktikkan pembuatan contoh unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

#### **D. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.1.1 Mengingat tata letak unsur-unsur desain grafis berupa titik, garis, bidang, ruang, bentuk, tekstur, dan warna
- 3.1.2 Mengidentifikasi macam – macam tata letak unsur dasar desain grafis berupa titik, garis, bidang, ruang, bentuk, tekstur, dan warna
- 3.1.3 Mendefinisikan macam-macam tata letak unsur dasar desain grafis berupa titik, garis, bidang, ruang, bentuk, tekstur, dan warna
- 3.1.4 Menampilkan analisis hasil pengamatan terhadap contoh tata letak unsur dasar desain grafis berupa titik, garis, bidang, ruang, bentuk, tekstur, dan warna
- 4.11. Menerapkan analisis hasil pengamatan terhadap contoh tata letak unsur dasar desain grafis berupa titik, garis, bidang, ruang, bentuk, tekstur, dan warna
- 4.12. Mengevaluasi teknik pembuatan contoh tata letak unsur-unsur dasar desain grafis berupa titik, garis, bidang, ruang, bentuk, tekstur, dan warna

#### **E. Deskripsi Materi**

Unsur-unsur Desain Grafis

- Titik
- Garis
- Bidang
- Ruang
- Bentuk
- Tekstur
- Warna

#### **F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
2. Model : *Discovery*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, demonstrasi, presentasi

### G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Bahan : Laptop, Proyektor
2. Media/Alat : Papan tulis dan spidol, slide power point, Laptop, LCD
3. Sumber Belajar :
  - a. Internet :
    - <http://www.grafis-media.website/2017/03/8-unsur-unsur-seni-rupa-dan-contohnya.html>
    - <http://www.grafis-media.website/2017/01/pengertian-warna-primer-sekunder.html>

### H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pendidik menyiapkan secara psikis dan fisik untuk mengikuti pelajaran (Salam, berdoa, absensi.)</li><li>- Pendidik memberi motivasi belajar kepada siswa</li><li>- Pendidik memberi kesempatan untuk membaca buku-buku sesuai dengan keinginan masing masing (literasi)</li><li>- Pendidik mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li><li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li><li>- Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan</li></ul>	20 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ <b>Mengamati</b></li><li>- Tayangan atau simulasi unsur-unsur tata letak dasar desain grafis</li><li>✓ <b>Menanya</b></li><li>- Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau simulasi atau hal-hal yang</li></ul>	150 menit

	berhubungan dengan tata letak unsur – unsur desain grafis ✓ <b>Mengeksplorasi</b> - Membuat contoh tata letak unsur-unsur dalam desain grafis - Membuat perbandingan pemahaman tentang unsur dasar desain grafis - Mengeksplorasi unsur desain grafis ✓ <b>Mengasosiasi/Menalar</b> - Membuat kesimpulan tentang pemahaman unsur desain grafis ✓ <b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b> - Menyampaikan hasil pembuatan unsur – unsur desain grafis	
Penutup	- Guru mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran - Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran - Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas peserta didik membuat obyek dari gabungan obyek lain - Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya - Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran	20 menit

## I. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

4. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi stop motion	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi stop motion dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi stop motion	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi stop motion	<i>Performanc</i> e/ tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
 Kelas/ Semester : X Multimedia 1/ I  
 Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ANNGER PUTRA F						
2	ANGGITA RESTU ALYANI						
3	APRILIA						
4	ARYA EKA SAPUTRA						
5	BAGAS SURYA PUTRA						
6	DANANG FAJAR SETYAWAN						
7	DANI RIYADI						
8	DIAN FESRIYANI						
9	DYAH AYU SAFITRI						
10	ESAS PRASTIWI						
11	ESTU MEI MUFLIKHATUN W						
12	FARHAN KANUGRAHAN P						
13	FERLIANA SITA MAULIVIA						
14	GITA ASMARA DHANA						
15	MUFLIKHAH WIJAYANTI						
16	MUHAMMAD ALVIAN F						
17	MUHAMMAD IQBAL F						
18	MUHAMMAD MISBATHUL M						
19	MUHAMMAD RIZAL FAJAR A						
20	NINGSIH SETYOWATI						
21	NISSA EKA OKTAVIANAN						
22	NOVI SUCI WINDHY ASTUTI						
23	PRADITYA RAMADHANU						
24	RAHMAWATI						
25	REFINDA LESTALINDA						
26	RISQI ALVIANTONI						
27	RIZKA YUNITA WULANDARI						
28	RIZKI NANDA LESTARI						
29	SELFI SUSTIANAN						
30	TIWUK ISNARNI						
31	TYAS KHASANAH						
32	YOGA NUGRAHA FEBRIANTO						

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
 Kelas/ Semester : X Multimedia 2/ I  
 Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADJENG DENISA LIANDHITA						
2	AHMAD FIKRY AUKAD						
3	ALFARAZY ZAKARIA P						
4	ANDI MUSHOFA						
5	ARI WAHYU SUSILAWATI						
6	ATAKA BADRUDDUJA						
7	BAGAS PRADISTHA						
8	BIMA KURNIAWAN						
9	DEBBI SALEHA						
10	DESTY NUR KUMALASARI						
11	EKO TRI HARTANTO						
12	ESTRI YUNINGSIH						
13	FALAH RAHMATIKA						
14	FATINAZZAH KURNIA D						
15	FERLINA AYU WINDHAWATI						
16	HANAN NUR AZIZAH						
17	HENDIKA DIAN SARMA						
18	IQLIMA TSALATSA RIANA						
19	LUKITASARI ROMADHONI						
20	MIKO SURYA PRATAMA						
21	MUHAMMAD BILAL NASIRUDIN						
22	MUHAMMAD CHOTIB DWI Y M						
23	MUHAMMAD FARKHAN S A						
24	MUHAMMAD KHAKIM ANDI R						
25	NADYA PUTRI HAPSARI						
26	NIKEN RETNO SAFITRI						
27	NISA ARDIYANTI						
28	NUR AINI RAHMAWATI						
29	VAGANS IKA RAHARJA						
30	VINA DAMAYANTI						
31	WIDYA RATNA WULANDARI						
32	WINDA NOVARISKA						

Lampiran 2

SOAL EVALUASI

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester : X/1

Materi Pokok :

Unsur – Unsur Desain Grafis

- Titik
- Garis
- Bidang
- Ruang
- Bentuk
- Tekstur
- Warna

Soal :

1. Buatlah 4 contoh logo pada latihan dibawah dan 1 desain logo kreasi sendiri !

LOGO	KOMPONEN DASAR

LOGO	KOMPONEN DASAR
	Eiger
	JAYA ANCOL
	D DUNLOP
	BELY HODS HOSPITINDO
	MSC

Selamat mengerjakan!

### Rubrik/Pedoman Penskoran

No	Kriteria	Skor
1	<b>Proses</b>	
	• Langkah kerja	5
	• Progres	5
2	<b>Produk</b>	
	• Hasil	80
3	<b>Waktu</b>	
	• Sesuai Tema	4
	• Lebih Cepat	6
	<b>Skor Total</b>	100

Bantul, September 2017

Mengetahui,  
Guru Pembimbing Lapangan



**Andriyani S. Kom**

**NIP. 198006072009032008**

Mahasiswa,

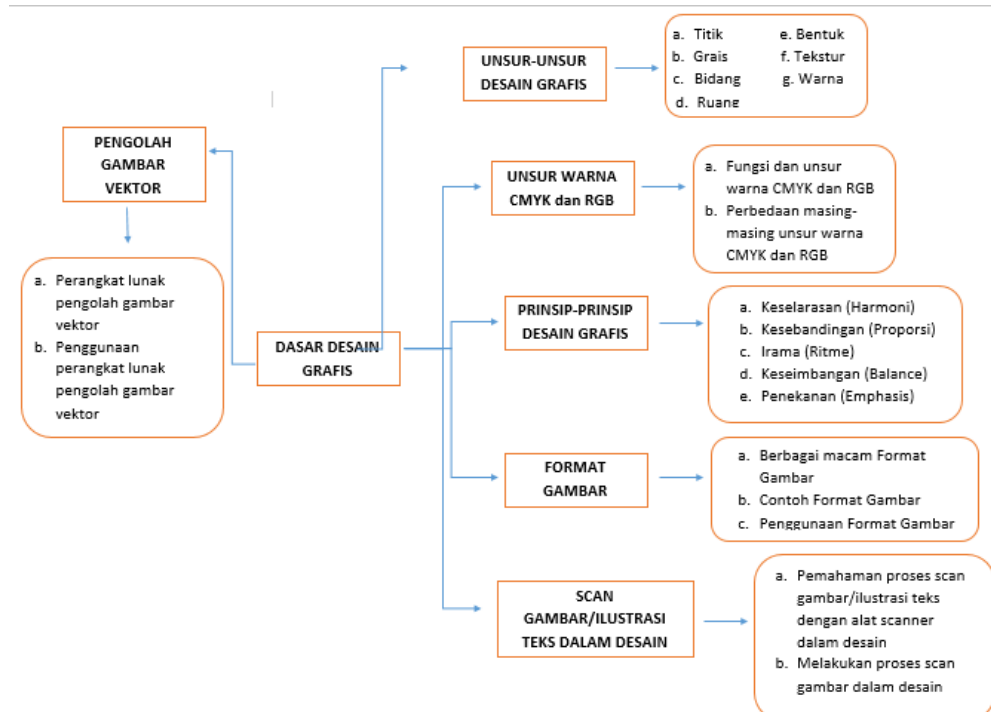


**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

Materi Dasar Desain Grafis

Peta konsep pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X semester 1



Gambar Peta Konsep Pelajaran Dasar Desai Grafis Kelas X Semester 1

Diskripsi

Dasar Desain Grafis adalah salah satu mata pelajaran wajib paket keahlian Multimedia. Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran Dasar Desain Grafis disampaikan di kelas X semester 1 dan semester 2 masing-masing 4 jam pelajaran. Untuk semester 1 topik materi pembelajaran menekankan pada unsur – unsur desain grafis, unsur warna CMYK dan RGB, prinsip-prinsip desain grafis, format gambar, scan gambar/ilustrasi teks dalam desain, dan pengolah gambar vektor.

## MATERI

### DASAR DESAIN GRAFIS

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
Topik : Unsur - unsur Desain Grafis  
Kelas/Semester : XI MM 1/ I dan XI MM 2/I

#### A. Definisi Dasar Desain Grafis

Kata Desain memiliki arti kerangka bentuk, rancangan, sedangkan kata Grafis memiliki arti segala cara pengungkapan dan perwujudan dalam bentuk huruf, tanda, dan gambar. Secara sederhana, yang dimaksud atau **Pengertian Desain Grafis** dapat diartikan sebagai proses pemikiran yang diwujudkan dalam gambar. Jadi *Pengertian Desain grafis* adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. **Desain grafis** atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam disain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis disain lainnya, Pengertian Desain Grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (disain).

Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur, tetapi sebagai arus perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang populer dikenal dengan nama desain interaktif atau desain multimedia. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, *packaging*, dan perfilman. Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori, sebagai berikut :

1. *Printing* (Percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, leaflet, flyer, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis.
2. *Web Desain*: desain untuk halaman web.
3. Film termasuk CD, DVD, CD multimedia untuk promosi.
4. Identifikasi (Logo), EGD (Environmental Graphic Design).
5. Desain Produk, Pemaketan dan sejenisnya.

Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. *Desain grafis* bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang. Sebuah desain grafis yang ditampilkan harus memiliki keindahan/estetika sehingga menarik dan komunikatif. Menarik atau indahnnya sebuah desain grafis dapat dinilai dengan menggunakan mata (lahir) atau dengan hati (batin). Agar menari mata (*eye catching*) diperlukan pengetahuan tentang unsure/komponen yang akan membentuk desain grafis menjadi menarik, antara lain garis, bentuk/*shape*, warna, tekstur, cahaya, ilustrasi/gambar, huruf/tipografi, dan ruang/space.

## B. Sejarah

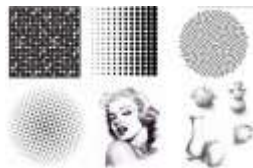
Sejarah desain grafis tidak dapat dilepaskan dari sejarah perkembangan seni rupa. Karenanya, produk komunikasi visual tertua yang pernah ditemukan adalah lukisan gua di Lascaux, Perancis, yang diperkirakan berasal dari 15.000-10.000 SM.



## C. Unsur-unsur dasar desain grafis

### a. Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Titik merupakan unsur paling dasar dalam seni rupa, semua karya seni berasal dari titik. Misalnya garis yang terbentuk dari kumpulan titik yang sangat padat. Titik juga digunakan untuk meberikan lokasi antara titik satu dengan lainnya, contohnya ketika membentuk segitiga yang memiliki 3 titik lalu dibuatlah garis untuk membentuk segitiga itu sendiri. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah.



Ilustrasi diatas memperlihatkan bahwa titik bisa padukan sehingga membentuk berbagai macam karya seni.

### b. Garis

Garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna. Tanpa garis, maka kita tidak bisa mendefinisikan bagaimana bentuk suatu objek.



➤ Jenis-jenis garis dengan berbagai kualitas :

1. Garis putus-putus
2. Garis tebal dan tipis
3. Garis panjang dan pendek
4. Garis zig-zag
5. Garis miring
6. Garis sederhana bersih dan tegas (garis lurus)

➤ Karakter garis

1. Garis Lengkung : lembut, mengalir, fleksibel, harmonis, kalem, feminim, tetapi terasa malas, kabur, tak bertujuan.
2. Garis Lurus : kaku, tegas, kuat, kokoh, tegar, tidak kenal kompromi

#### c. Bidang

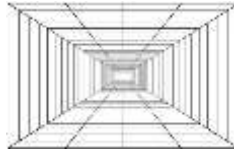
Bidang merupakan unsur seni rupa yang terbentuk dari hubungan antara beberapa garis. Bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi pajang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis. Berdasarkan bentuknya bidang dikelompokkan menjadi 2, yaitu bidang geometri/beraturan (relatif mudah diukur keluasannya) dan bidang non-goemetri (relatif sukar diukur keluasannya). Bidang juga merupakan unsur yang membentuk objek 3 dimensi, dimana perpaduan ini akan menghasilkan keterkaitan satu dengan yang lainnya, sehingga terlihat 3D, contohnya kubus atau balok yang memiliki 6 bidang pada permukaannya.



#### d. Gempal (ruang)

Gempal (ruang) adalah bentuk bidang yang mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman. Gempal (Ruang) adalah unsur yang dapat bersifat semu maupun nyata, dalam karya seni 3 dimensi kita langsung bisa merasakan sensasi ruang ketika melihat ataupun berada didalamnya. Sedangkan dalam karya 2 dimensi kita hanya bisa berkhayal tentang ruang

seniman dapat menghasilkan kesan ruang pada lukisannya dengan cara: memberikan bayangan, membuat perspektif pada objeknya, memberikan perbedaan warna terang dan gelap dan masih banyak lagi.

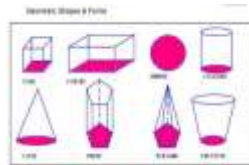


Gambar ilustrasi diatas memperlihatkan, bagaimana membentuk sebuah ruang dengan menggunakan perpaduan garis. kesannya seolah berada didalam ruang kosong.

#### e. Bentuk

Dalam seni rupa ada unsur yang disebut dengan bentuk. Bentuk adalah perpaduan antara bidang yang menjadi objek 3 dimensi dan memiliki volume. bentuk dapat dikategorikan dalam 2 macam, yakni:

1. **Bentuk Geometris** adalah bentuk yang memiliki nilai ukur atau bisa juga dikatakan bentuk yang matematis. Contohnya kubus, silinder, piramid, kerucut, bangun prisma dan lain-lain. Coba lihat contoh gambar bentuk geometris dibawah, semuanya begitu terstruktur sehingga mudah di bedakan dan bentuknya simpel.



2. **Bentuk Nongeometris** bisa juga dikatakan organis. bentuk ini tidak tertatur dan kompleks. kita bisa melihat alam disekitar, mulai dari bentuk pohon, binatang, bunga dan sebagainya.

#### f. Tekstur

**Tekstur** adalah sifat pada permukaan suatu benda. tekstur bisa berupa kasar, lembut, licin, berpori, mengkilap dan lain-lain. kita bisa merasakan tekstur dengan cara meraba ataupun melihatnya. tekstur sendiri bisa dibedakan menjadi dua, yakni:

1. **Tekstur Nyata ( Tactile Texture)** adalah tekstur yang bisa diraba secara nyata. misalnya meraba pada tektur tanah, kita akan merasakan kekasaran pada permukaan tektur tanah tersebut. contoh lainnya pada bulu kucing yang memiliki kesan lembut namun berpori akibat susunan bulu.
2. **Tekstur Semu (Visual Texture)** adalah tekstur yang dihasilkan oleh ilustrasi dalam karya seni. tekstur semu hanyalah ilusi akibat bentuk

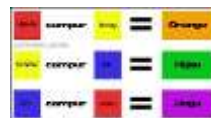
yang dibuat sedemikian rupa, sehingga membawa imajinasi seolah itu nyata.



g. Warna

Warna adalah spektrum yang terdapat dalam cahaya sehingga menimbulkan kesan pada mata. Untuk melihat warna, kita membutuhkan cahaya sehingga mata menaptkan informasi dari warna tersebut. Warna merupakan unsur penting dalam seni rupa, karena warna yang menjelaskan keberadaan setiap sesuatu di depan mata. Warna sendiri dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu:

1. **Warna Primer** yaitu warna pokok atau warna dasar yang terdiri dari merah, kuning dan biru. Warna primer merupakan warna yang bisa membentuk semua jenis warna, karena hasil pencampurannya.
2. **Warna Sekunder** yaitu warna hasil campuran antara dua warna primer. Contohnya jika memadukan warna kuning dan warna biru maka akan menghasilkan warna hijau. Warna sekunder terdiri dari warna **Hijau**, **Ungu** dan **Orange**. Lebih jelasnya, lihatlah contoh gambar dibawah tentang bagaimana warna sekunder bisa terbentuk.



Dari perpaduan warna primer diatas kita sudah mendapatkan warna sekunder. Namun apakah hanya 3 warna itu saja yang bisa kita hasilkan? Tidak, semua tergantung **takaran pencampuran warnanya**. Contohnya mencampurkan warna **Biru satu sendok** dan warna **Merah satu sendok** pasti akan menghasilkan warna **Ungu**. Namun jika takarannya diubah menjadi, satu gelas warna biru dan merah hanya satu sendok, pasti akan menghasilkan warna ungu dengan kecerahan berbeda. Coba lihat contoh dibawah ini:



Gambar diatas menjelaskan, jika kita mencampurkan warna kuning dan merah namun dengan memperbanyak warna kuningnya, maka akan menghasilkan warna orange kekuning-kuningan. Begitu pula dengan

warna lainnya, seperti ungu kemerah-merahan, hijau kekuning-kuningan dsb.

3. **Warna Tersier** yaitu warna ketiga, artinya hasil perpaduan dari satu warna primer dan satu warna sekunder. Contohnya mencampur warna merah dan warna ungu maka menghasilkan warna merah keunguan ( Magenta ). Lebih jelasnya bisa lihat **6 contoh kombinasi warna primer dan sekunder** dibawah ini:



Dari semua perpaduan warna diatas kita sudah bisa melihat hasilnya adalah warna tersier. namun tidak terbatas pada warna itu saja, melainkan warna dengan perbedaan takaran pada saat pencampurannya akan menghasilkan warna tersier yang berbeda. contohnya warna biru keunguan namun dengan kecerahan lebih tinggi dsb. pada akhirnya pasti sobat akan mendapatkan warna salem dan warna peach, ketika sudah mempraktekkan pencampuran warna.

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga dapat merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood/ semangat, dll.

- Warna Memiliki banyak kegunaan:
1. mengubah rasa,
  2. mempengaruhi cara pandang,
  3. menutupi ketidaksempurnaan,
  4. membangun suasana nyaman untuk semua orang
  5. Penting untuk menentukan respon dari orang.
  6. Warna memberikan kesan dan identitas tertentu.
  7. Contoh: Warna putih akan menimbulkan kesan yang berbeda pada dunia Barat atau Timur.



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

*Sumber: Permendikbud No. 103 Tahun 2014*

*tentang Implementasi Kurikulum*

Sekolah	: SMK Negeri 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester	: X / Ganjil
Materi Pembelajaran	: Unsur Warna CMYK dan RGB
Alokasi Waktu	: 4 jam @45 menit

### A. Kompetensi Inti

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 dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.2 Mengidentifikasi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB	3.2.1 Menerangkan fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB 3.2.2 Menggali informasi mengenai fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB
4.	4.2 Menyajikan berbagai fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB	4.2.1 Menerapkan berbagai fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB pada desain grafis

### C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

- 3.2.1 Menjelaskan pengertian CMYK dan RGB
- 3.2.2 Menjelaskan fungsi, unsur warna CMYK dan RGB

- 3.2.3 Memahami fungsi, unsur warna CMYK dan RGB
- 4.2.1 Membedakan pengertian, fungsi, dan unsur warna pada CMYK dan RGB
- 4.2.2 Mempraktikkan pembuatan contoh terkait unsur warna CMYK dan RGB pada desain grafis

#### **D. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.2.1 Mengingat pengertian CMYK dan RGB
- 3.2.2 Mengidentifikasi fungsi, unsur warna CMYK dan RGB
- 3.2.3 Mendefinisikan pengertian, fungsi, unsur warna CMYK dan RGB
- 3.2.4 Menampilkan analisis hasil pengamatan terhadap contoh unsur warna CMYK dan RGB pada desain grafis
- 4.2.1 Menerapkan analisis hasil pengamatan terhadap contoh unsur warna CMYK dan RGB pada desain grafis
- 4.2.2 Mengevaluasi teknik pembuatan contoh unsur warna CMYK dan RGB pada desain grafis

#### **E. Deskripsi Materi**

Unsur Warna CMYK dan RGB

- Fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB
- Perbedaan masing-masing unsur warna CMYK dan RGB

#### **F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
2. Model : *Discovery*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, demonstrasi, presentasi

#### **G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Bahan : Laptop, Proyektor
2. Media/Alat : Papan tulis dan spidol, slide power point, Laptop, LCD
3. Sumber Belajar :
  - a. Internet : <http://teoridesain.com/2016/06/penjelasan-cmyk-dan-rgb.html>

## H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik menyiapkan secara psikis dan fisik untuk mengikuti pelajaran (Salam, berdoa, absensi.)</li> <li>- Pendidik memberi motivasi belajar kepada siswa</li> <li>- Pendidik memberi kesempatan untuk membaca buku-buku sesuai dengan keinginan masing masing (literasi)</li> <li>- Pendidik mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>- Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan</li> </ul>	20 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tayangan atau simulasi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau simulasi atau hal-hal yang berhubungan fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat perbandingan pemahaman warna CMYK dan RGB</li> <li>- Mengeksplorasi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengasosiasi/Menalar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat kesimpulan tentang fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyampaikan hasil diskusi mengenai fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB</li> </ul> </li> </ul>	150 menit

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran</li> <li>- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas peserta didik membuat obyek dari gabungan obyek lain</li> <li>- Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya</li> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> </ul>	20 menit
---------	--	----------

## I. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 4. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi stop motion	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran

2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi stop motion dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi stop motion	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi stop motion	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
 Kelas/ Semester : X Multimedia 1/ I  
 Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ANNGER PUTRA F						
2	ANGGITA RESTU ALYANI						
3	APRILIA						
4	ARYA EKA SAPUTRA						
5	BAGAS SURYA PUTRA						
6	DANANG FAJAR SETYAWAN						
7	DANI RIYADI						
8	DIAN FESRIYANI						
9	DYAH AYU SAFITRI						
10	ESAS PRASTIWI						
11	ESTU MEI MUFLIKHATUN W						
12	FARHAN KANUGRAHAN P						
13	FERLIANA SITA MAULIVIA						
14	GITA ASMARA DHANA						
15	MUFLIKHAH WIJAYANTI						
16	MUHAMMAD ALVIAN F						
17	MUHAMMAD IQBAL F						
18	MUHAMMAD MISBATHUL M						
19	MUHAMMAD RIZAL FAJAR A						
20	NINGSIH SETYOWATI						
21	NISSA EKA OKTAVIANAN						
22	NOVI SUCI WINDHY ASTUTI						
23	PRADITYA RAMADHANU						
24	RAHMAWATI						
25	REFINDA LESTALINDA						
26	RISQI ALVIANTONI						
27	RIZKA YUNITA WULANDARI						
28	RIZKI NANDA LESTARI						
29	SELFI SUSTIANAN						
30	TIWUK ISNARNI						
31	TYAS KHASANAH						
32	YOGA NUGRAHA FEBRIANTO						

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
 Kelas/ Semester : X Multimedia 2/ I  
 Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADJENG DENISA LIANDHITA						
2	AHMAD FIKRY AUKAD						
3	ALFARAZY ZAKARIA P						
4	ANDI MUSHOFA						
5	ARI WAHYU SUSILAWATI						
6	ATAKA BADRUDDUJA						
7	BAGAS PRADISTHA						
8	BIMA KURNIAWAN						
9	DEBBI SALEHA						
10	DESTY NUR KUMALASARI						
11	EKO TRI HARTANTO						
12	ESTRI YUNINGSIH						
13	FALAH RAHMATIKA						
14	FATINAZZAH KURNIA D						
15	FERLINA AYU WINDHAWATI						
16	HANAN NUR AZIZAH						
17	HENDIKA DIAN SARMA						
18	IQLIMA TSALATSA RIANA						
19	LUKITASARI ROMADHONI						
20	MIKO SURYA PRATAMA						
21	MUHAMMAD BILAL N						
22	MUHAMMAD CHOTIB DWI M						
23	MUHAMMAD FARKHAN S A						
24	MUHAMMAD KHAKIM ANDI						
25	NADYA PUTRI HAPSARI						
26	NIKEN RETNO SAFITRI						
27	NISA ARDIYANTI						
28	NUR AINI RAHMAWATI						
29	VAGANS IKA RAHARJA						
30	VINA DAMAYANTI						
31	WIDYA RATNA WULANDARI						
32	WINDA NOVARISKA						

**SOAL EVALUASI**

**Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis**

**Kelas/Semester : X/1**

**Materi Pokok :**

**Unsur Warna CMYK dan RGB**

- Fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB
- Perbedaan masing – masing unsur warna CMYK dan RGB

**Soal :**

1. Buatlah stiker yang bertema “Kesaktian Pancasila” !

**Selamat mengerjakan!**

**Rubrik/Pedoman Penskoran**

No	Kriteria	Skor
1	<b>Proses</b>	
	• Langkah kerja	5
	• Progres	5
2	<b>Produk</b>	
	• Hasil	80
3	<b>Waktu</b>	
	• Sesuai Tema	4
	• Lebih Cepat	6
	<b>Skor Total</b>	100

Yogyakarta, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing Lapangan,



**Andriyani S. Kom**

**NIP. 198006072009032008**

Mahasiswa,



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

## CMYK dan RGB

### A. Pengertian

#### 1. CMYK



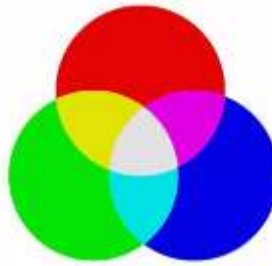
CMYK (Subtractive Color Mode) adalah singkatan dari Cyan – Magenta – Yellow – Black, yang biasanya juga sering disebut sebagai warna proses atau empat warna. K mewakili warna hitam. CMYK adalah sebuah model warna berbasis pengurangan sebagian gelombang cahaya (subtractive color model) dan yang umum dipergunakan dalam pencetakan berwarna seperti Printer, Sablon dan lain-lain. Jadi untuk memproduksi gambar agar mendapatkan hasil yang relative sempurna dibutuhkan sedikitnya empat tinta, yaitu Cyan (biru kehijauan), Magenta (seperti pink tapi lebih tua), Yellow (Kuning) dan Black (Hitam), karena warna ini akan menghasilkan warna cetak yang akurat dan tepat seperti yang diinginkan pada background putih dengan media kertas atau lainnya. Keempat tinta tersebut disebut Tinta / Warna Proses. Tinta Proses adalah tinta yang dipergunakan untuk mereproduksi warna dengan proses teknik cetak tertentu, seperti offset lithography, rotogravure, letterpress atau sablon. Berbeda dengan Tinta yang hanya digunakan satu lapisan (single layer), karena tinta yang digunakan dapat ditumpuk-tumpuk, maka sifat tinta proses harus memenuhi standard tertentu.

Jika semua nilai CMYK dibuat 0 (nol), maka yang terjadi adalah warna putih. Sebaliknya jika warna CMY dicampur pada nilai maksimal, yang tercipta adalah warna grey mendekati hitam. Hal ini memungkinkan untuk printer warna yang tidak memiliki cartridge hitam untuk tetap bisa menghasilkan warna hitam. Dalam beberapa hal, hasil pencampuran warna pada model CMYK, memiliki variasi yang lebih sedikit dibanding yang bisa didapatkan dengan RGB. Bagaimanapun, RGB bisa dianggap mendekati konsep warna dasar dengan sedikit perbedaan pada warna kuning dan hijau. Akan tetapi, jika anda ingin mendapatkan warna hasil cetakan yang sama dengan warna di

monitor (what you see is what you get), maka sebaiknya modus gambarnya diubah dulu ke CMYK, tentu saja jika softwarena mendukung.

Warna CMYK: 

## 2. RGB





RGB adalah singkatan dari Red - Blue - Green adalah model warna pencahayaan (additive color mode) dipakai untuk "input devices" seperti scanner maupun "output devices" seperti display monitor, warna-warna primernya (Red, Blue, Green) tergantung pada teknologi alat yang dipakai seperti CCD atau PMT pada scanner atau digital camera, CRT atau LCD pada display monitor. Apabila (Red - Blue - Green) ketiga warna tersebut dikombinasikan maka terciptalah warna putih inilah mengapa RGB disebut "additive color" atau bahasa kerennya "warna pencahayaan". Warna RGB merupakan prinsip warna yang digunakan oleh media elektronik seperti televisi, monitor komputer, dan juga scanner. Oleh karena itu, warna yang ditampilkan RGB selalu terang dan menyenangkan, karena memang di setting untuk display monitor, bukan untuk cetak, sehingga lebih leluasa dalam bermain warna. Dengan basis RGB, kita bisa mengubah warna ke dalam kode-kode angka sehingga warna tersebut akan tampil universal. Metode warna ini dipakai untuk warna pendar atau warna layar yang berupa cahaya yang dipancarkan. Warna ini hampir mirip dengan teori warna dasar, tetapi menggunakan warna Hijau sebagai pengganti warna Kuning. Warna-warna lain dihasilkan hanya dengan kombinasi dari 3 warna yaitu Merah, Hijau, dan Biru.

Perhatikan contoh berikut:

- RGB(255,0,0) akan menghasilkan warna merah sempurna



- RGB(255,0,255) akan menghasilkan warna violet (tetapi dalam RGB akan lebih mendekati pink) 
- RGB(0,50,0) akan menghasilkan warna hijau gelap 

Dalam hexadecimal, cara penentuan warna juga sama, misal warna merah dengan RGB(FF,00,00), warna biru dengan RGB(00,00,FF). Pemberian nilai maksimal RGB, yaitu RGB(255,255,255) atau RGB(FF,FF,FF) akan menghasilkan warna putih. Sebaliknya pemberian nilai minimal RGB(0,0,0) akan menghasilkan warna hitam. Untuk menghasilkan warna abu-abu (Grey), cukup memberikan nilai yang sama pada unsur R,G, dan B. Jika nilainya kecil maka akan menghasilkan abu-abu gelap dan semakin besar nilainya akan menghasilkan warna abu-abu yang semakin terang. Misal: RGB(20,20,20) menghasilkan abu-abu gelap dan RGB(200,200,200) akan menghasilkan warna abu-abu yang lebih terang. Dalam konteks RGB atau warna cahaya, maka sebenarnya bisa dianggap tidak ada warna hitam. Warna hitam adalah warna tanpa cahaya, sehingga nilai RGB-nya adalah nol.

## B. CMYK dan RGB

Pada dasarnya printer dan monitor adalah dua perangkat yang berbeda, bahkan basis manajemen warnanya pun berbeda, monitor menggunakan mode RGB (seperti juga mata manusia), sedangkan printer menggunakan CMYK. Yang satu menggunakan proses rasterisasi yang tingkat gradasinya lebih pendek yang satu menggunakan tingkat refleksi yang gradasinya lebih panjang. Coba lihat di Photoshop atau Corel dimana palet warna RGB menggunakan 255 tingkat gradasi sedang CMYK hanya 100 tingkat gradasi, pendek kata ada detail warna yang tidak bisa disimulasikan oleh printer (perangkat berbasis CMYK).

Salah satu cara untuk mengatasi perbedaan dalam konversi warna dari RGB ke CMYK adalah 'kalibrasi'. Proses kalibrasi warna adalah proses pencocokan warna agar semua perangkat pemroses citra (image) menggunakan satu patokan yang serupa. Untuk itu di aturlah agar warna pada monitor sebagai perangkat yang jangkauan warnanya paling tinggi hanya menampilkan warna yang bisa di hasilkan oleh printer. Jadi nanti sewaktu kita akan mencetak hasilnya akan 'mirip' seperti yang kita liat di monitor.

Proses termudahnya tentu saja menggunakan fasilitas yang disediakan oleh aplikasi yang kita gunakan. Misalnya adobe gamma yang disediakan oleh Photoshop dimana monitor akan di kalibrasi sesuai pilihan kita. Meskipun telah di kalibrasi jika kita tetap saja bekerja dengan mode RGB di Photoshop dan aplikasi lainnya tentu saja ada warna-warna tertentu yang tidak akan bisa dicetak hal ini dikenal dengan istilah “out of gamut” bisa di deteksi dengan membuka palet color picker dan men-cek warna di image dengan eyedroper tool, akan ada tanda segitiga dengan tanda seru yang menandakan warna tersebut tidak akan tercetak, dan jika anda mengklik tanda segitiga tersebut pilihan warna akan berubah dan menampilkan warna yang akan di gunakan untuk mencetak.

Jadi jelas bahwa untuk mengetahui hasilnya setiap image yang di gunakan di photoshop dan aplikasi lain perlu di konversi ke CMYK sebelum di cetak. Jika anda merasa bahwa warnanya kurang menarik anda bisa menyesuaikannya lebih dulu dengan berpatokan ke image yang masih dalam mode RGB (ingat beberapa filter photoshop hanya bisa di jalankan di dalam mode RGB. Sebelum membuat suatu desain, desainer harus menentukan terlebih dahulu desain tersebut akan dicetak atau hanya dipresentasikan melalui media monitor. Karena warna CMYK dan RGB akan menghasilkan hasil yang berbeda ketika ditampilkan dalam bentuk visual di monitor dan ketika dicetak.

Apabila RGB digunakan untuk warna cetak maka desain anda akan berantakan atau biasa dikatakan dengan “gagal cetak” karena warna yang digunakan percetakan berbeda dengan warna pada monitor, karena model warna RGB lebih terang dan jelas. RGB lebih cocok untuk presentasi visual atau layar monitor seperti desain halaman web atau situs. Ketika suatu desain dengan model warna RGB akan diprint out sebaiknya dikonversi dahulu ke model warna CMYK, hal ini karena printer dan mesin percetakan hanya mengenal model warna CMYK.

### C. Persamaan CMYK dan RGB

Persamaan dari CMYK dan RGB adalah keduanya sama sama warna primer atau warna pokok.

CMYK = 

RGB = 

#### D. Perbedaan CMYK dan RGB

Perbedaan dari CMYK dan RGB, yaitu :

1. CMYK adalah Cyan-Magenta-Yellow-Black, sedangkan RGB adalah Red-Green-Blue.
2. CMYK adalah warna primer yang digunakan untuk percetakan, sedangkan RGB adalah warna primer yang digunakan untuk layar device.
3. Jika CMYK dicampurkan semua maka akan menghasilkan warna hitam, maka dalam CMYK mengabaikan warna putih (karena dianggap warna putih adalah warna bidang cetakan/kertas), sedangkan jika RGB dicampurkan semua maka akan menghasilkan warna putih, maka dalam RGB yang mengabaikan warna hitam.

#### E. Kesimpulan

Langkah pertama adalah dengan mengetahui perbedaan dari warna CMYK dan warna RGB. Warna CMYK merupakan singkatan dari Cyan, Magenta, Yellow, dan Black. Warna CMYK seringkali digunakan untuk percetakan karena tinta di percetakan terdiri dari warna **Cyan**, **Magenta**, **Yellow**, dan **Black**. Warna CMY sendiri masih memantulkan sedikit warna – warna di RGB. Warna Cyan memantulkan warna Red atau Merah. Warna Magenta memantulkan warna Green atau Hijau dan warna Yellow memantulkan warna Blue atau Biru. Pantulan tersebut tidak diinginkan, disebut juga dengan hue error. Untuk menyiasatinya maka diberikan warna Black atau yang disebut Key dalam warna CMYK agar tiap komponen warna menjadi lebih pekat dan tidak memantulkan hue error tadi.

Sedangkan warna RGB merupakan warna **Red**, **Green** dan **Blue**. Ketiga warna ini menghasilkan kecerahan warna yang lebih cerah daripada warna CMYK. Karena itu, warna RGB sangat baik digunakan untuk presentasi visual di monitor. Bagi para desainer grafis, warna RGB lah yang paling sering digunakan. Namun, bagi mereka desainer grafis yang memiliki peminatan di bagian percetakan akan lebih sering memakai warna CMYK..

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

*Sumber: Permendikbud No. 103 Tahun 2014*

*tentang Implementasi Kurikulum*

Sekolah : SMK Negeri 1 Bantul  
Kelompok Program Keahlian : Multimedia  
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
Kelas/Semester : X / Ganjil  
Materi Pembelajaran : Prinsip – prinsip Desain Grafis  
Alokasi Waktu : 4 jam @45 menit

### A. Kompetensi Inti

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 dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.3. Memahami prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	3.3.1. Menerangkan prinsip – prinsip tata letak antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis 3.3.2. Menggali informasi prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis

4.	4.3. Menyajikan hasil penerapan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	4.3.1 Menerapkan prinsip – prinsip tata letak dalam desain grafis
----	---	---

### C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

- 3.3.1 Menjelaskan prinsip – prinsip desain
- 3.3.2 Memahami prinsip – prinsip desain
- 4.3.1 Menyajikan perancangan desain komunikasi grafis sesuai prinsip – prinsip desain
- 4.3.2 mempraktikkan perancangan desain komunikasi grafis sesuai prinsip – prinsip desain

### D. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.1 Menggali informasi prinsip – prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
- 3.3.2 Menerangkan prinsip – prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
- 3.3.3 Mengidentifikasi prinsip – prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
- 4.3.1 Menerapkan prinsip – prinsip tata letak pada desain grafis
- 4.3.2 Menampilkan hasil penerapan prinsip tata letak pada desain grafis
- 4.3.3 Mengevaluasi hasil penerapan prinsip tata letak pada desain grafis

### E. Deskripsi Materi

#### Prinsip – prinsip Desain Grafis

- Keselarasan (Harmoni)
- Kesebandingan (Proporsi)
- Irama (Ritme)
- Keseimbangan (Balance)
- Penekanan (*Emphasis*)

## F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
2. Model : *Discovery*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, demonstrasi, presentasi

## G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Bahan : Laptop, Proyektor
2. Media/Alat : Papan tulis dan spidol, slide power point, Laptop, LCD
3. Sumber Belajar:
  - a. Buku : Kementrian Pendidikan & Kebudayaan 2013 “Pengolahan Citra Digital 1 kelas XI/I SMK”.
  - b. Internet :
    - <https://web7crawler.wordpress.com/2015/12/01/5-prinsip-desain-dan-contohnya/>
    - <http://www.bitebrands.co/2013/11/prinsip-prinsip-desain-grafis.html>

## H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pendidik menyiapkan secara psikis dan fisik untuk mengikuti pelajaran (Salam, berdoa, absensi.)</li><li>- Pendidik memberi motivasi belajar kepada siswa</li><li>- Pendidik memberi kesempatan untuk membaca buku-buku sesuai dengan keinginan masing masing (literasi)</li><li>- Pendidik mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li><li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li><li>- Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan</li></ul>	20 menit

<p>Kegiatan Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tayangan atau simulasi terkait prinsip – prinsip desain grafis</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau simulasi atau hal-hal yang berhubungan prinsip – prinsip desain grafis</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengeksplorasi prinsip – prinsip desain grafis</li> <li>- Menerapkan hasil prinsip – prinsip tata letak pada desain grafis</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengasosiasi/Menalar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat kesimpulan tentang tempat kedudukan prinsip – prinsip tata letak desain grafis</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyampaikan hasil penerapan prinsip – prinsip tata letak pada pembuatan desain grafis</li> </ul> </li> </ul>	<p>150 menit</p>
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran</li> <li>- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas peserta didik membuat obyek dari gabungan obyek lain</li> <li>- Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya</li> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> </ul>	<p>20 menit</p>

## I. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas.

Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 4. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi stop motion	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi stop motion dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi stop motion	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.

3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi stop motion	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran
----	---	--	------------	-------------------	----------------------------

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
Kelas/ Semester : X Multimedia 1/ I  
Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ANGGER PUTRA F						
2	ANGGITA RESTU ALYANI						
3	APRILIA						
4	ARYA EKA SAPUTRA						
5	BAGAS SURYA PUTRA						
6	DANANG FAJAR SETYAWAN						
7	DANI RIYADI						
8	DIAN FESRIYANI						
9	DYAH AYU SAFITRI						
10	ESAS PRASTIWI						
11	ESTU MEI MUFLIKHATUN W						
12	FARHAN KANUGRAHAN P						
13	FERLIANA SITA MAULIVIA						
14	GITA ASMARA DHANA						
15	MUFLIKHAH WIJAYANTI						
16	MUHAMMAD ALVIAN F						
17	MUHAMMAD IQBAL F						
18	MUHAMMAD MISBATHUL M						
19	MUHAMMAD RIZAL FAJAR A						
20	NINGSIH SETYOWATI						
21	NISSA EKA OKTAVIANAN						
22	NOVI SUCI WINDHY ASTUTI						
23	PRADITYA RAMADHANU						
24	RAHMAWATI						
25	REFINDA LESTALINDA						
26	RISQI ALVIANTONI						
27	RIZKA YUNITA W						
28	RIZKI NANDA LESTARI						
29	SELFI SUSTIANAN						
30	TIWUK ISNARNI						
31	TYAS KHASANAH						
32	YOGA NUGRAHA F						

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**  
**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
 Kelas/ Semester : X Multimedia 2/ I  
 Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADJENG DENISA LIANDHITA						
2	AHMAD FIKRY AUKAD						
3	ALFARAZY ZAKARIA P						
4	ANDI MUSHOFA						
5	ARI WAHYU SUSILAWATI						
6	ATAKA BADRUDDUJA						
7	BAGAS PRADISTHA						
8	BIMA KURNIAWAN						
9	DEBBI SALEHA						
10	DESTY NUR KUMALASARI						
11	EKO TRI HARTANTO						
12	ESTRI YUNINGSIH						
13	FALAH RAHMATIKA						
14	FATINAZZAH KURNIA D						
15	FERLINA AYU WINDHAWATI						
16	HANAN NUR AZIZAH						
17	HENDIKA DIAN SARMA						
18	IQLIMA TSALATSA RIANA						
19	LUKITASARI ROMADHONI						
20	MIKO SURYA PRATAMA						
21	MUHAMMAD BILAL N						
22	MUHAMMAD CHOTIB DWI Y M						
23	MUHAMMAD FARKHAN S A						
24	MUHAMMAD KHAKIM ANDI R						
25	NADYA PUTRI HAPSARI						
26	NIKEN RETNO SAFITRI						
27	NISA ARDIYANTI						
28	NUR AINI RAHMAWATI						
29	VAGANS IKA RAHARJA						
30	VINA DAMAYANTI						
31	WIDYA RATNA WULANDARI						
32	WINDA NOVARISKA						

*Lampiran 2*

**SOAL DISKUSI**

**Mata Pelajaran** : **Desain Dasar Grafis**

**Kelas/Semester** : **X MM / 1**

**Materi Pokok** :

**Prinsip – prinsip Desain Grafis**

- Keselarasan (Harmoni)
- Kesebandingan (Proporsi)
- Irama (Ritme)
- Keseimbangan (Balance)
- Penekanan (*Emphasis*)

**Soal :**

1. Bentuklah kelompok terdiri dari 2 orang !
2. Buatlah sebuah poster yang mengandung salah satu prinsip prinsip desain grafis !
3. Presentasikan hasil diskusi berikut di depan kelas !

**Selamat mengerjakan!**

**Rubrik/Pedoman Penskoran**

No	Kriteria	Skor
1	<b>Proses</b>	
	• Langkah kerja	5
	• Progres	5
2	<b>Produk</b>	
	• Hasil	80
3	<b>Waktu</b>	
	• Sesuai Tema	4
	• Lebih Cepat	6
	<b>Skor Total</b>	100

Yogyakarta, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing Lapangan,



**Andriyani S. Kom**

**NIP. 198006072009032008**

Mahasiswa,



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

## **MATERI**

### **DASAR DESAIN GRAFIS**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Topik : Prinsip – prinsip Desain Grafis

Kelas/Semester : X MM 1/ I dan X MM 2/I

#### **A. Pengertian Desain**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Desain adalah kerangka bentuk, rancangan. Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Desain dikenakan pada bentuk sebuah rencana, dalam hal ini dapat berupa proposal, gambar, model, maupun deskripsi. Jadi dapat dikatakan, desain merupakan sebuah konsep tentang sesuatu. Seorang perancang atau orang yang mendesain sesuatu disebut desainer, namun desainer lebih lekat kaitannya dengan profesional yang bekerja dilingkup desain yang bekerja untuk merancang sesuatu yang menggabungkan dalam hal teknologi. Desainer menjadi kata depan untuk menspesifikasi bentuk pekerjaan apa yang secara profesional digarapnya, seperti desainer fashion, desainer komunikasi visual, desainer interior, desainer grafis dan sebagainya. Mendesain merupakan sebuah pola perencanaan yang melalui berbagai proses dan pertimbangan estetika, fungsi, masalah, survei dan banyak aspek lain, sehingga seorang yang memilih berprofesi sebagai desainer membutuhkan keahlian, penelitian, pemikiran, model dan pengalaman tertentu dalam orientasinya meng-out-put sebuah karya desain.

#### **B. Prinsip - prinsip Desain**

Untuk menghasilkan desain yang berkualitas diperlukan pertimbangan dalam mengorganisasikan elemen-elemen grafis sesuai dengan prinsip-prinsip desain secara tepat. Menurut Stephen McElroy, ciri desain yang kreatif adalah dapat menarik perhatian pembaca, tulisan di dalamnya mudah dibaca dan dimengerti, informasi tulisan dilengkapi dengan informasi visual, dapat mengangkat intisari tulisan tersebut dan dapat menceritakan suasana setempat dan perasaan orang yang bersangkutan.

Beberapa pendapat mengenai prinsip-prinsip desain pada dasarnya tidak jauh berbeda satu sama lain. Yang terpenting adalah bahwa jika prinsip diikuti

secara ketat dan detail maka peluang untuk menghasilkan karya grafis yang berkualitas akan semakin besar. Prinsip-prinsip desain menurut Stephen McElroy adalah :

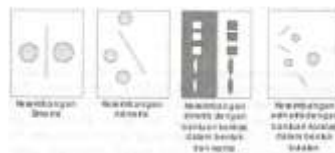
1. **Keseimbangan**, artinya halaman harus tampil seimbang dan harmonis.
2. **Penekanan**, memberi pengertian bahwa tidak semua unsur grafis adalah sama pentingnya dan perhatian pembaca harus difokuskan pada titik fokus.
3. **Irama**, artinya pola yang diciptakan dengan mengulangi dan membuat variasi dari unsur grafis yang ada dan menggunakan ruangan diantaranya untuk memberikan kesan gerak.
4. **Kesatuan**, mengandung pengertian semua bagian dari unsur grafis bersatu pada dan serasi sehingga pembaca memahaminya sebagai suatu kesatuan.

Sedangkan menurut Atisah Sipahelut (1991), lima prinsip desain yaitu :

1. **Kesederhanaan**, artinya apa yang disajikan adalah apa yang paling penting atau prinsipil sehingga tidak terkesan berlebih.
2. **Keselarasan**, artinya ada kesesuaian antara bagian yang satu dengan lainnya.
3. **Irama**, mengandung arti adanya keselarasan yang baik dan dapat menimbulkan kesan gerak gemulai dari bagian unsur yang satu kepada unsur yang lain dalam suatu susunan komposisi.
4. **Kesatupaduan**, artinya karya dapat menghasilkan sebuah karya yang padu.
5. **Keseimbangan**, merupakan prinsip penting sebagai sentuhan akhir (*finishing touch*) yang memerlukan kepekaan perasaan dalam pembuatan komposisi.

Prinsip-prinsip desain menurut Artini adalah :

1. **Keseimbangan**, merupakan prinsip mendasar dari komposisi yang mudah diidentifikasi dan terlihat jelas. Keseimbangan memberikan kesan keteraturan. Berbagai cara untuk mendapatkan keseimbangan :



- a. **Keseimbangan Simetris** : objek-objek yang disusun di sebelah kiri dan sebelah kanan sumbu sama dalam bentuk, ukuran, bangun, dan letaknya.
- b. **Keseimbangan Asimetris** : diperoleh jika bentuk, bangun, garis, ukuran, volume diletakkan sedemikian rupa sehingga tidak mengikuti aturan keseimbangan simetris. Keseimbangan asimetris banyak dipergunakan untuk desain modern atau kontemporer.

c. **Keseimbangan horizontal** : keseimbangan yang diperoleh dengan menjaga keseimbangan antara bagian bawah dan bagian atas.

## 2. Keserasian

Suatu usaha untuk menyusun berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen-elemen lain dalam satu komposisi yang utuh agar nikmat dipandang. Serasi atau harmoni bisa dicapai dengan kesamaan arah, kesamaan bentuk dan bangun meskipun berbeda ukuran ataupun dengan tekstur yang bersifat sama. Keserasian bisa dicapai dengan berbagai variasi agar tidak membosankan.

## 3. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara satu bagian objek dengan objek lain atau dengan keseluruhannya. Proporsi berbeda dengan skala. Proporsi sangat terkait dengan objek lain yang telah diketahui sebelumnya. Misalnya ukuran gambar yang serasi untuk *newsletter* jelas kurang proporsional untuk baliho.

## 4. Skala

Merupakan ukuran relatif dari suatu objek yang akan terlihat setelah dibandingkan dengan objek lainnya. Penggunaan skala dapat menciptakan keserasian dan kesatuan objek dalam desain. Skala biasanya dinyatakan dengan ukuran panjang dan lebar. Elemen-elemen yang digunakan memiliki hubungan dalam skala secara konsisten. Penerapan skala dengan peralatan komputer lebih mudah dilakukan, yaitu dengan memberikan garis bantu (*grid*). Objek maupun badan manusia dapat juga digunakan untuk skala, misalnya kaki, depa, hasta, dan lain-lain.

## 5. Irama atau Ritme

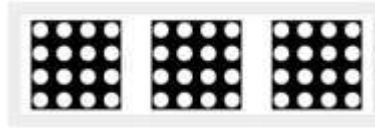
Terkait dengan kesan gerak yang ditimbulkan oleh pengulangan elemen. Di dalam pengulangannya desainer dapat memberikan aksesoris atau penekanan tertentu. Ritme yang baik dapat memberikan kesan gerakan yang lembut dan berkesinambungan. Irama mampu mengarahkan perhatian dari bagian yang satu ke bagian yang lain. Irama dapat sederhana, namun dapat juga sangat kompleks.

Secara umum prinsip-prinsip desain, sebagai berikut :

### 1. Kesatuan

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Karena tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya

tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip kesatuan ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan.



Ada 2 macam prinsip – prinsip desain kesatuan :

**a. Kesatuan kesinambungan**

Kesatuan kesinambungan ini mengarahkan mata audience pada objek tertentu dengan bantuan perspektif dan garis seakan-akan mata kita dituntun pada objek tertentu. Contoh :



**b. Kesatuan konsistensi**

Kesatuan konsistensi ini merupakan objek dengan bentuk, ukuran, proporsi, warna yang sama dan cenderung terlihat sebagai kesatuan atau grup. Contoh :



**2. Keseimbangan**

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.



Ada 3 macam prinsip-prinsip desain keseimbangan :

**a. Keseimbangan Simetris**

Keseimbangan simetris merupakan komponen desain dicerminkan pada garis sumbu khayal, dengan demikian anda akan melihat komponen yang sama pada kedua daerah dari garis sumbu. Relatif mudah ditangkap oleh mata serta memberikan kesan formal, tradisional, kuno, membosankan. Contoh :



### b. Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris merupakan tidak ada komponen grafis yang tersusun seperti cermin dan memberikan kesan informal, modern, dinamis, berani. Contoh :



### c. Keseimbangan Radial

Keseimbangan radial adalah menampilkan kesan adanya pancaran dari titik pusat lingkaran. Sangat mudah ditangkap mata, karena diarahkan fokus ke titik pusat lingkaran. Contoh :



## 3. Proporsi

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian, untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan-perbandingan yang tepat.

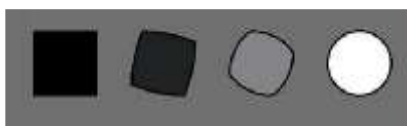


Contoh :



## 4. Irama

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk-bentuk unsur rupa.



Ada 3 macam prinsip – prinsip desain Irama :

**a. Irama Normal**

Pengulangan atau variasi komponen – komponen desain grafis yang membentuk pattern tertentu dengan jarak dan bentuk yang sama. Irama normal ini sering disebut dengan pola reguler dan sering dipakai pada desain border atau bingkai, motif fashion, ubin lantai, kertas kado. Contoh :



**b. Irama Mengalir**

Pengulangan atau variasi bentuk seakan menciptakan kesan bergerak, dinamis, mengalir. Irama mengalir ini sering digunakan untuk animasi. Contoh :



**c. Irama Progresif**

Pengulangan atau variasi bentuk dimana terdapat peralihan antar stepnya, sehingga menimbulkan kesan berproses sedikit demi sedikit. Irama progresif ini sering disebut MORPHING.



**5. Dominasi**

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecahkan keberaturan.



Contoh :



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

*Sumber: Permendikbud No. 103 Tahun 2014  
tentang Implementasi Kurikulum*

Sekolah	: SMK Negeri 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester	: X / Ganjil
Materi Pembelajaran	: Format Gambar
Alokasi Waktu	: 4 jam @45 menit

### A. Kompetensi Inti

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 dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.4 Memahami berbagai format gambar	3.4.1. Menjelaskan berbagai format gambar 3.4.2. Menjelaskan berbagai contoh format gambar dalam pembuatan desain grafis.
4.	4.4. Menyajikan berbagai format gambar	4.4.1 Menerapkan format gambar dalam pembuatan desain grafis

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

- 3.4.1 Menjelaskan berbagai macam format gambar
- 3.4.2 Memahami berbagai contoh format gambar dalam pembuatan desain grafis
- 4.4.1 Menyajikan berbagai contoh format gambar dalam pembuatan desain grafis
- 4.4.2 Menerapkan format gambar dalam pembuatan desain grafis

### **D. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.4.1 Menggali informasi berbagai format gambar
- 3.4.2 Menerangkan berbagai format gambar
- 3.4.3 Mengidentifikasi berbagai contoh format gambar dalam pembuatan desain grafis
- 4.4.1 Menerapkan format gambar dalam pembuatan desain grafis
- 4.4.2 Menampilkan hasil penerapan format gambar dalam pembuatan desain grafis
- 4.4.3 Mengevaluasi hasil penerapan format gambar dalam pembuatan desain grafis

### **E. Deskripsi Materi**

#### **Format Gambar**

- Berbagai macam Format Gambar
- Contoh Format Gambar
- Penggunaan Format Gambar

### **F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
2. Model : *Discovery*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, demonstrasi, presentasi

### **G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Bahan : Laptop, Proyektor
2. Media/Alat : Papan tulis dan spidol, slide power point, Laptop, LCD
3. Sumber Belajar:
  - a. Buku : Kementrian Pendidikan & Kebudayaan 2013 “Pengolahan Citra Digital 1 kelas XI/I SMK”.

b. Internet :

<http://materidesaingrafis.blogspot.co.id/2016/03/macam-macam-jenis-format-gambar-dan.html>

## H. Kegiatan Pembelajaran

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pendidik menyiapkan secara psikis dan fisik untuk mengikuti pelajaran (Salam, berdoa, absensi.)</li><li>- Pendidik memberi memberi motivasi belajar kepada siswa</li><li>- Pendidik memberi kesempatan untuk membaca buku-buku sesuai dengan keinginan masing masing (literasi)</li><li>- Pendidik mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li><li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li><li>- Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan</li></ul>	20 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ <b>Mengamati</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Tayangan atau gambar contoh berbagai format gambar</li></ul></li><li>✓ <b>Menanya</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau gambar atau hal-hal yang berhubungan dengan format gambar</li></ul></li><li>✓ <b>Mengeksplorasi</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Mengeksplorasi berbagai macam format gambar</li><li>- Menyajikan berbagai format gambar</li></ul></li><li>✓ <b>Mengasosiasi/Menalar</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Membuat ulasan tentang berbagai macam format gambar</li></ul></li></ul>	150 menit

	<p>✓ <b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyampaikan hasil diskusi kelompok tentang pemecahan masalah menggunakan format gambar</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran</li> <li>- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas peserta didik membuat obyek dari gabungan obyek lain</li> <li>- Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya</li> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> </ul>	20 menit

## I. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 4. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi stop motion	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi stop motion dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi stop motion	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi stop motion	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
Kelas/ Semester : X Multimedia 1/ I  
Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ANNGER PUTRA F						
2	ANGGITA RESTU ALYANI						
3	APRILIA						
4	ARYA EKA SAPUTRA						
5	BAGAS SURYA PUTRA						
6	DANANG FAJAR SETYAWAN						
7	DANI RIYADI						
8	DIAN FESRIYANI						
9	DYAH AYU SAFITRI						
10	ESAS PRASTIWI						
11	ESTU MEI MUFLIKHATUN W						
12	FARHAN KANUGRAHAN P						
13	FERLIANA SITA MAULIVIA						
14	GITA ASMARA DHANA						
15	MUFLIKHAH WIJAYANTI						
16	MUHAMMAD ALVIAN F						
17	MUHAMMAD IQBAL F						
18	MUHAMMAD MISBATHUL M						
19	MUHAMMAD RIZAL FAJAR A						
20	NINGSIH SETYOWATI						
21	NISSA EKA OKTAVIANAN						
22	NOVI SUCI WINDHY ASTUTI						
23	PRADITYA RAMADHANU						
24	RAHMAWATI						
25	REFINDA LESTALINDA						
26	RISQI ALVIANTONI						
27	RIZKA YUNITA W						
28	RIZKI NANDA LESTARI						
29	SELFI SUSTIANAN						
30	TIWUK ISNARNI						
31	TYAS KHASANAH						
32	YOGA NUGRAHA F						

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**  
**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
 Kelas/ Semester : X Multimedia 2/ I  
 Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADJENG DENISA LIANDHITA						
2	AHMAD FIKRY AUKAD						
3	ALFARAZY ZAKARIA P						
4	ANDI MUSHOFA						
5	ARI WAHYU SUSILAWATI						
6	ATAKA BADRUDDUJA						
7	BAGAS PRADISTHA						
8	BIMA KURNIAWAN						
9	DEBBI SALEHA						
10	DESTY NUR KUMALASARI						
11	EKO TRI HARTANTO						
12	ESTRI YUNINGSIH						
13	FALAH RAHMATIKA						
14	FATINAZZAH KURNIA D						
15	FERLINA AYU WINDHAWATI						
16	HANAN NUR AZIZAH						
17	HENDIKA DIAN SARMA						
18	IQLIMA TSALATSA RIANA						
19	LUKITASARI ROMADHONI						
20	MIKO SURYA PRATAMA						
21	MUHAMMAD BILAL N						
22	MUHAMMAD CHOTIB DWI YUNIAWAN M						
23	MUHAMMAD FARKHAN S A						
24	MUHAMMAD KHAKIM ANDI R						
25	NADYA PUTRI HAPSARI						
26	NIKEN RETNO SAFITRI						
27	NISA ARDIYANTI						
28	NUR AINI RAHMAWATI						
29	VAGANS IKA RAHARJA						
30	VINA DAMAYANTI						
31	WIDYA RATNA WULANDARI						
32	WINDA NOVARISKA						

*Lampiran 2*

**SOAL DISKUSI**

**Mata Pelajaran** : **Desain Dasar Grafis**

**Kelas/Semester** : **X MM / 1**

**Materi Pokok** :

**Format Gambar**

- Berbagai macam Format Gambar
- Contoh Format Gambar
- Penggunaan Format Gambar

**Tugas :**

1. Carilah gambar kartun yang belum diwarnai
2. Edit gambar menggunakan aplikasi CorelDraw
3. Ikuti tutorial video yang sudah ditampilkan
4. Simpan gambar dengan format .PNG, .JPEG, .CDR

**Selamat mengerjakan!**

**Rubrik/Pedoman Penskoran**

No	Kriteria	Skor
1	<b>Proses</b>	
	• Langkah kerja	5
	• Progres	5
2	<b>Produk</b>	
	• Hasil	80
3	<b>Waktu</b>	
	• Sesuai Tema	4
	• Lebih Cepat	6
	<b>Skor Total</b>	100

Yogyakarta, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing Lapangan,



**Andriyani S. Kom**

**NIP. 198006072009032008**

Mahasiswa,



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

**MATERI**  
**DASAR DESAIN GRAFIS**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Topik : Format Gambar

Kelas/Semester : X MM 1/ I dan X MM 2/I

**A. Macam – macam Format Gambar**

1. **PSD (Photoshop Document)**. Format file ini merupakan format asli dokumen Adobe Photoshop. Format ini mampu menyimpan informasi layer dan alpha channel yang terdapat pada sebuah gambar, sehingga suatu saat dapat dibuka dan diedit kembali. Format ini juga mampu menyimpan gambar dalam beberapa mode warna yang disediakan Photoshop. Anda dapat menyimpan dengan format file ini jika ingin mengeditnya kembali.
2. **EPS (Encapsuled Postscript)**. Format file ini merupakan format yang sering digunakan untuk keperluan pertukaran dokumen antar program grafis. Selain itu, format file ini sering pula digunakan ketika ingin mencetak gambar. Keunggulan format file ini menggunakan bahasa postscript sehingga format file ini dikenali oleh hampir semua program persiapan cetak. Kelemahan format file ini adalah tidak mampu menyimpan alpha channel, sehingga banyak pengguna Adobe Photoshop menggunakan format file ini ketika gambar yang dikerjakan sudah final. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, Lab, Duotone, Grayscale, Indexed Color, serta Bitmap.
3. **JPEG (Joint Photographic Expert Group) atau JPG**. Format file ini mampu mengompres objek dengan tingkat kualitas sesuai dengan pilihan yang disediakan. Format file sering dimanfaatkan untuk menyimpan gambar yang akan digunakan untuk keperluan halaman web, multimedia, dan publikasi elektronik lainnya. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale. Format file ini juga mampu menyimpan alpha channel, namun karena orientasinya ke publikasi elektronik maka format ini berukuran relatif lebih kecil dibandingkan dengan format file lainnya
4. **GIF (Graphics Interchange Format)**. GIF terbatas dalam 256 warna saja (8 bit), hanya mendukung mode warna Grayscale, Bitmap dan Indexed

Color, tapi salah satu warnanya bisa dibikin 'transparan'. Sehingga kita bisa meletakkan gambar dengan warna latar yang berbeda-beda. Selain itu dapat dipakai sebagai animasi Format file ini merupakan format standar untuk publikasi elektronik dan internet. Format file mampu menyimpan animasi dua dimensi yang akan dipublikasikan pada internet, desain halaman web dan publikasi elektronik. Format file ini mampu mengompres dengan ukuran kecil menggunakan kompresi LZW.

5. **PNG (Portable Network Graphics)**. Merupakan jalan alternatif pengganti GIF dengan mencontoh metode kompresi gambar LZW. Sekarang ini semua browser internet sudah mendukungnya. Format ini memiliki keistimewaan untuk menyimpan bermacam-macam kedalaman warna. Format baru ini tidak mengikis 'informasi' warna dalam gambar seperti yang dilakukan JPG. PNG juga membolehkan 'transparan'.
6. **TIFF (Tagged Image File Format)**. File yang dihasilkan adalah .tif, format ini sangat cocok digunakan untuk desktop publishing. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan kualitas hingga 32 bit. Format file ini juga dapat digunakan untuk keperluan pertukaran antar platform (PC, Machintosh, dan Silicon Graphic). Format file ini merupakan salah satu format yang dipilih dan sangat disukai oleh para pengguna komputer grafis terutama yang berorientasi pada publikasi (cetak). Hampir semua program yang mampu membaca format file bitmap juga mampu membaca format file TIFF.
7. **BMP (BitMap Graphics)**. Format kuno dan abadi ini telah dikenal ketika sistem operasi DOS dan Windows sampai sekarang. File yang dihasilkan adalah .bmp.
8. **PCX**. Format file ini dikembangkan oleh perusahaan bernama Zoft Cooperation. Format file ini merupakan format yang fleksibel karena hampir semua program dalam PC mampu membaca gambar dengan format file ini. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, Grayscale, Bitmap dan Indexed Color.
9. **PDF (Portable Document Format)**. Format file ini digunakan oleh Adobe Acrobat, dan dapat digunakan oleh grafik berbasis pixel maupun vektor. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, Indexed Color, Lab Color, Grayscale dan Bitmap. Format file ini tidak mampu menyimpan alpha channel. Format file ini sering menggunakan kompresi JPG dan ZIP, kecuali untuk mode warna Bitmap yaitu menggunakan CCIT.

10. **PIC (Pict)**. Format file ini merupakan standar dalam aplikasi grafis dalam Macintosh dan program pengolah teks dengan kualitas menengah untuk transfer dokumen antar aplikasi. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB dengan 1 alpha channel serta Indexed Color, Grayscale dan Bitmap tanpa alpha channel. Format file ini juga menyediakan pilihan bit antara 16 dan 32 bit dalam mode warna RGB.
11. **TGA (Targa)**. Format file ini didesain untuk platform yang menggunakan Targa True Vision Video Board. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB dalam 32 bit serta 1 alpha channel, juga Grayscale, Indexed Color, dan RGB dalam 16 atau 24 bit tanpa alpha channel. Format file ini berguna untuk menyimpan dokumen dari hasil render dari program animasi dengan hasil output berupa sequence seperti 3D Studio Max.
12. **SCT (Scitex Continuous Tone)**. Format file ini digunakan untuk menyimpan dokumen dengan kualitas tinggi pada komputer Scitex. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale namun tidak mampu menyimpan alpha channel.
13. **PXR (Pixar)**. Format file ini khusus untuk pertukaran dokumen dengan Pixar Image Computer. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB dan Grayscale dengan 1 alpha channel.
14. **RAW**. Format file ini merupakan format file yang fleksibel untuk pertukaran dokumen antar aplikasi dan platform. Format file ini mampu menyimpan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale dengan 1 alpha channel serta mode warna Multichannel, Lab Color dan Duotone tanpa alpha channel.
15. **DCS (Desktop Color Separation)**. Format file ini dikembangkan oleh Quark dan merupakan format standar untuk .eps. Format ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna Multichannel dan CMYK dengan 1 alpha channel dan banyak spot channel. Format file ini mampu menyimpan clipping path dan sering digunakan untuk proses percetakan (publishing).

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

*Sumber: Permendikbud No. 103 Tahun 2014  
tentang Implementasi Kurikulum*

Sekolah	: SMK Negeri 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester	: X / Ganjil
Materi Pembelajaran	: Scan Gambar/ilustrasi teks dalam desain
Alokasi Waktu	: 4 jam @45 menit

### A. Kompetensi Inti

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 dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.5 Memahami proses scan gambar/ilustrasi/teks dalam desain	3.5.1. Menjelaskan proses scan gambar dalam desain grafis 3.5.2. Menggali informasi proses scan gambar dalam desain grafis
4	4.5. Melakukan proses scan gambar/ilustrasi/teks dengan alat scanner dalam desain	4.5.1 Menerapkan proses scan gambar

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

- 3.5.1 Menjelaskan proses scan gambar pada desain grafis
- 3.5.2 Memahami cara menscan gambar pada desain grafis
- 4.5.1 Menyajikan berbagai contoh gambar yang sudah discan
- 4.5.2 Menerapkan proses scan gambar pada desain grafis

### **D. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.5.1 Menggali informasi proses scan gambar dalam desain grafis
- 3.5.2 Menerangkan proses scan gambar dalam desain grafis
- 3.5.3 Mengidentifikasi proses scan gambar dalam pembuatan desain grafis
- 4.5.1 Menerapkan proses scan gambar
- 4.5.2 Menampilkan hasil penerapan proses scan gambar pada materi desain grafis
- 4.5.3 Mengevaluasi hasil penerapan proses scan gambar pada materi desain grafis

### **E. Deskripsi Materi**

#### **Scan Gambar/ilustrasi teks dalam desain**

- Pemahaman proses scan gambar/ilustrasi teks dengan alat scanner dalam desain
- Melakukan proses scan gambar dalam desain

### **F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
2. Model : *Discovery*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, demonstrasi, presentasi

### **G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Bahan : Laptop, Proyektor
2. Media/Alat : Papan tulis dan spidol, slide power point, Laptop, LCD
3. Sumber Belajar:
  - a. Buku : Kementrian Pendidikan & Kebudayaan 2013 “Pengolahan Citra Digital 1 kelas XI/I SMK”.
  - b. Internet :  
[http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi\\_1\\_scan\\_dan\\_pracetak.pdf](http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi_1_scan_dan_pracetak.pdf)

## H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik menyiapkan secara psikis dan fisik untuk mengikuti pelajaran (Salam, berdoa, absensi.)</li> <li>- Pendidik memberi memberi motivasi belajar kepada siswa</li> <li>- Pendidik memberi kesempatan untuk membaca buku-buku sesuai dengan keinginan masing masing (literasi)</li> <li>- Pendidik mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>- Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan</li> </ul>	20 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tayangan proses scan gambar / ilustrasi teks dalam desain</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajukan pertanyaan terkait tayangan proses scan gambar/ilustrasi teks dalam desain</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami proses scan gambar/ilustrasi teks dalam desain</li> <li>- Melakukan proses scanner dengan alat scanner dalam desain</li> <li>- Mengeksplorasi proses scan gambar/ilustrasi teks dalam desain</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengasosiasi/Menalar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat ulasan tentang proses scan gambar/ilustrasi teks dalam desain</li> </ul> </li> </ul>	150 menit

	<p>✓ <b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyampaikan hasil diskusi kelompok tentang pemecahan masalah menggunakan format gambar</li> <li>- Menyampaikan hasil percobaan proses scan gambar/ilustrasi teks dalam desain</li> <li>- Menyampaikan hasil penggunaan perangkat lunak pengolah gambar vektor</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran</li> <li>- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas peserta didik membuat obyek dari gabungan obyek lain</li> <li>- Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya</li> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> </ul>	20 menit

## I. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 4. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi stop motion	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi stop motion dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi stop motion	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi stop motion	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
Kelas/ Semester : X Multimedia 1/ I  
Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ANNGER PUTRA F						
2	ANGGITA RESTU ALYANI						
3	APRILIA						
4	ARYA EKA SAPUTRA						
5	BAGAS SURYA PUTRA						
6	DANANG FAJAR SETYAWAN						
7	DANI RIYADI						
8	DIAN FESRIYANI						
9	DYAH AYU SAFITRI						
10	ESAS PRASTIWI						
11	ESTU MEI MUFLIKHATUN W						
12	FARHAN KANUGRAHAN P						
13	FERLIANA SITA MAULIVIA						
14	GITA ASMARA DHANA						
15	MUFLIKHAH WIJAYANTI						
16	MUHAMMAD ALVIAN F						
17	MUHAMMAD IQBAL F						
18	MUHAMMAD MISBATHUL M						
19	MUHAMMAD RIZAL FAJAR A						
20	NINGSIH SETYOWATI						
21	NISSA EKA OKTAVIANAN						
22	NOVI SUCI WINDHY ASTUTI						
23	PRADITYA RAMADHANU						
24	RAHMAWATI						
25	REFINDA LESTALINDA						
26	RISQI ALVIANTONI						
27	RIZKA YUNITA W						
28	RIZKI NANDA LESTARI						
29	SELFI SUSTIANAN						
30	TIWUK ISNARNI						
31	TYAS KHASANAH						
32	YOGA NUGRAHA F						

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**  
**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
 Kelas/ Semester : X Multimedia 2/ I  
 Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADJENG DENISA LIANDHITA						
2	AHMAD FIKRY AUKAD						
3	ALFARAZY ZAKARIA P						
4	ANDI MUSHOFA						
5	ARI WAHYU SUSILAWATI						
6	ATAKA BADRUDDUJA						
7	BAGAS PRADISTHA						
8	BIMA KURNIAWAN						
9	DEBBI SALEHA						
10	DESTY NUR KUMALASARI						
11	EKO TRI HARTANTO						
12	ESTRI YUNINGSIH						
13	FALAH RAHMATIKA						
14	FATINAZZAH KURNIA D						
15	FERLINA AYU WINDHAWATI						
16	HANAN NUR AZIZAH						
17	HENDIKA DIAN SARMA						
18	IQLIMA TSALATSA RIANA						
19	LUKITASARI ROMADHONI						
20	MIKO SURYA PRATAMA						
21	MUHAMMAD BILAL N						
22	MUHAMMAD CHOTIB DWI Y M						
23	MUHAMMAD FARKHAN S A						
24	MUHAMMAD KHAKIM ANDI R						
25	NADYA PUTRI HAPSARI						
26	NIKEN RETNO SAFITRI						
27	NISA ARDIYANTI						
28	NUR AINI RAHMAWATI						
29	VAGANS IKA RAHARJA						
30	VINA DAMAYANTI						
31	WIDYA RATNA WULANDARI						
32	WINDA NOVARISKA						

*Lampiran 2*

**SOAL DISKUSI**

**Mata Pelajaran** : **Desain Dasar Grafis**

**Kelas/Semester** : **X MM / 1**

**Materi Pokok** :

**Scan Gambar/ilustrasi teks dalam desain**

- Pemahaman proses scan gambar/ilustrasi teks dengan alat scanner dalam desain
- Melakukan proses scan gambar dalam desain

**Tugas :**

1. Carilah gambar kartun yang belum diwarnai
2. Edit gambar menggunakan aplikasi CorelDraw
3. Ikuti tutorial video yang sudah ditampilkan
4. Simpan gambar dengan format .PNG, .JPEG, .CDR

**Selamat mengerjakan!**

### Rubrik/Pedoman Penskoran

No	Kriteria	Skor
1	<b>Proses</b>	
	• Langkah kerja	5
	• Progres	5
2	<b>Produk</b>	
	• Hasil	80
3	<b>Waktu</b>	
	• Sesuai Tema	4
	• Lebih Cepat	6
	<b>Skor Total</b>	100

Yogyakarta, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing Lapangan,



**Andriyani S. Kom**

**NIP. 198006072009032008**

Mahasiswa,



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

## MATERI

### DASAR DESAIN GRAFIS

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Topik : Scan Gambar/ilustrasi teks dalam desain

Kelas/Semester : X MM 1/ I dan X MM 2/I

#### A. Pengertian

Scanner adalah sebuah alat pemindai salah satu perangkat input pada komputer, merupakan suatu alat yang berfungsi untuk menduplikat objek layaknya seperti mesin fotocopy ke dalam bentuk digital. Scanner dapat menduplikat objek tersebut menggunakan sensor cahaya yang terdapat di dalamnya. Sensor yang terdapat pada scanner tersebut mendeteksi struktur, tulisan, dan gambar dari objek yang discan lalu dikirimkan ke komputer dalam bentuk digital.

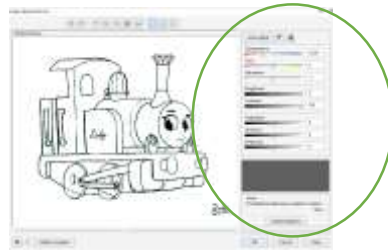
Fungsi Scanner sudah jelas karena dengan adanya alat ini, kita dapat menduplikat hard-copy seperti kertas, makalah, maupun foto ke dalam bentuk digital ke komputer. Jadi saat kita kehilangan source berkas seperti foto atau makalah, kita dapat menyimpan foto tersebut ke komputer kita. Jadi ketika foto itu hilang, atau rusak, kita masih punya simpanan/salinannya di komputer dalam bentuk digital.

Berikut tutorial cara Scan Gambar dan mengubah gambar bitmap menjadi vektor dengan menggunakan CorelDraw :

- a. Buka aplikasi CorelDraw
- b. Import gambar yang akan di scan
- c. Kemudian klik Bitmaps > Image Adjustment Lab... Seperti gambar di bawah ini :



- d. Kemudian atur Contrast menjadi 100. Lihat gambar seperti dibawah ini :



- e. Kemudian untuk mengubah gambar bitmap menjadi vektor klik Trace Bitmap > Outline Trace



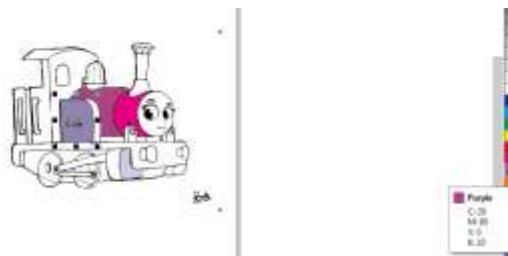
- f. Lalu setting smoothing dan corner smoothness, kemudian zoom in gambar akan terlihat perbedaan antara gambar bitmap dengan vektor. Gambar atas merupakan gambar bitmap dan gambar bawah merupakan gambar vektor.



- g. Untuk mewarnai gambar klik ungroup, terlihat seperti gambar di bawah ini :



- h. Kemudian klik salah satu bagian gambar dan pilih warna yang diinginkan



- i. Gambar siap untuk di print atau di edit sesuai kebutuhan



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

*Sumber: Permendikbud No. 103 Tahun 2014  
tentang Implementasi Kurikulum*

Sekolah	: SMK Negeri 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester	: X / Ganjil
Materi Pembelajaran	: Pengolah Gambar Vektor
Alokasi Waktu	: 4 jam @45 menit

### A. Kompetensi Inti

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 dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.6 Memahami perangkat lunak pengolah gambar vektor	3.6.1 Menjelaskan perangkat lunak pengolah gambar vektor 3.6.2 Menggali informasi tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor
4	4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor	4.6.1 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

- 3.6.1 Menjelaskan pengertian gambar vektor
- 3.6.2 Menjelaskan perangkat lunak pengolah gambar vektor
- 3.6.3 Memahami cara membuat gambar vektor
- 4.6.1 Menyajikan berbagai contoh gambar vektor
- 4.6.2 Menerapkan proses membuat gambar vektor

### **D. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.6.1 Menggali informasi tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor
- 3.6.2 Menerangkan perangkat lunak pengolah gambar vektor
- 3.6.3 Mengidentifikasi perangkat lunak pengolah gambar vektor
- 4.6.1 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah gambar vektor
- 4.6.2 Mengevaluasi hasil pengoperasian perangkat lunak pengolah gambar vektor

### **E. Deskripsi Materi**

#### **Pengolah Gambar Vektor**

- Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vektor
- Penggunaan perangkat lunak pengolah gambar vektor

### **F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
2. Model : *Discovery*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, demonstrasi, presentasi

### **G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Bahan : Laptop, Proyektor
2. Media/Alat : Papan tulis dan spidol, slide power point, Laptop, LCD
3. Sumber Belajar:
  - a. Buku : Kementrian Pendidikan & Kebudayaan 2013 “Pengolahan Citra Digital 1 kelas XI/I SMK”.
  - b. Internet :  
[http://psbtik.smkn1cms.net/tik/multimedia/mengoperasikan\\_software\\_pengolah\\_gambar\\_vektor.pdf](http://psbtik.smkn1cms.net/tik/multimedia/mengoperasikan_software_pengolah_gambar_vektor.pdf)

## H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik menyiapkan secara psikis dan fisik untuk mengikuti pelajaran (Salam, berdoa, absensi.)</li> <li>- Pendidik memberi motivasi belajar kepada siswa</li> <li>- Pendidik memberi kesempatan untuk membaca buku-buku sesuai dengan keinginan masing masing (literasi)</li> <li>- Pendidik mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>- Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan</li> </ul>	20 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tayangan Presentasi perangkat lunak pengolah gambar</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajukan pertanyaan terkait perangkat lunak pengolah gambar vektor</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengeksplorasi perangkat lunak pengolah gambar vektor</li> <li>- Melakukan aplikasi penggunaan perangkat lunak pengolah gambar vektor</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengasosiasi/Menalar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendiskusikan perangkat lunak pengolah gambar vektor</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b></li> </ul>	150 menit

	- Menyampaikan hasil penggunaan perangkat lunak pengolah gambar vektor	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran</li> <li>- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas peserta didik membuat obyek dari gabungan obyek lain</li> <li>- Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya</li> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> </ul>	20 menit

## I. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 4. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi stop motion	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi stop motion dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi stop motion	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi stop motion	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/ Semester : X Multimedia 1/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ANNGER PUTRA F						
2	ANGGITA RESTU ALYANI						
3	APRILIA						
4	ARYA EKA SAPUTRA						
5	BAGAS SURYA PUTRA						
6	DANANG FAJAR SETYAWAN						
7	DANI RIYADI						
8	DIAN FESRIYANI						
9	DYAH AYU SAFITRI						
10	ESAS PRASTIWI						
11	ESTU MEI MUFLIKHATUN W						
12	FARHAN KANUGRAHAN P						
13	FERLIANA SITA MAULIVIA						
14	GITA ASMARA DHANA						
15	MUFLIKHAH WIJAYANTI						
16	MUHAMMAD ALVIAN F						
17	MUHAMMAD IQBAL F						
18	MUHAMMAD MISBATHUL M						
19	MUHAMMAD RIZAL FAJAR A						
20	NINGSIH SETYOWATI						
21	NISSA EKA OKTAVIANAN						
22	NOVI SUCI WINDHY ASTUTI						
23	PRADITYA RAMADHANU						
24	RAHMAWATI						
25	REFINDA LESTALINDA						
26	RISQI ALVIANTONI						
27	RIZKA YUNITA W						
28	RIZKI NANDA LESTARI						
29	SELFI SUSTIANAN						
30	TIWUK ISNARNI						
31	TYAS KHASANAH						
32	YOGA NUGRAHA F						

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**  
**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
 Kelas/ Semester : X Multimedia 2/ I  
 Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADJENG DENISA LIANDHITA						
2	AHMAD FIKRY AUKAD						
3	ALFARAZY ZAKARIA P						
4	ANDI MUSHOFA						
5	ARI WAHYU SUSILAWATI						
6	ATAKA BADRUDDUJA						
7	BAGAS PRADISTHA						
8	BIMA KURNIAWAN						
9	DEBBI SALEHA						
10	DESTY NUR KUMALASARI						
11	EKO TRI HARTANTO						
12	ESTRI YUNINGSIH						
13	FALAH RAHMATIKA						
14	FATINAZZAH KURNIA D						
15	FERLINA AYU WINDHAWATI						
16	HANAN NUR AZIZAH						
17	HENDIKA DIAN SARMA						
18	IQLIMA TSALATSA RIANA						
19	LUKITASARI ROMADHONI						
20	MIKO SURYA PRATAMA						
21	MUHAMMAD BILAL N						
22	MUHAMMAD CHOTIB DWI Y M						
23	MUHAMMAD FARKHAN SOFOEWAN A						
24	MUHAMMAD KHAKIM ANDI R						
25	NADYA PUTRI HAPSARI						
26	NIKEN RETNO SAFITRI						
27	NISA ARDIYANTI						
28	NUR AINI RAHMAWATI						
29	VAGANS IKA RAHARJA						
30	VINA DAMAYANTI						
31	WIDYA RATNA WULANDARI						
32	WINDA NOVARISKA						

*Lampiran 2*

**SOAL DISKUSI**

**Mata Pelajaran** : **Desain Dasar Grafis**

**Kelas/Semester** : **X MM / 1**

**Materi Pokok** :

**Pengolah Gambar Vektor**

- Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vektor
- Penggunaan perangkat lunak pengolah gambar vektor

**Tugas :**

1. Carilah gambar kartun yang belum diwarnai
2. Edit gambar menggunakan aplikasi CorelDraw
3. Ikuti tutorial video yang sudah ditampilkan
4. Simpan gambar dengan format .PNG, .JPEG, .CDR

**Selamat mengerjakan!**

**Rubrik/Pedoman Penskoran**

No	Kriteria	Skor
1	<b>Proses</b>	
	• Langkah kerja	5
	• Progres	5
2	<b>Produk</b>	
	• Hasil	80
3	<b>Waktu</b>	
	• Sesuai Tema	4
	• Lebih Cepat	6
	<b>Skor Total</b>	100

Bantul, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing Lapangan,



**Andriyani S. Kom**

**NIP. 198006072009032008**

Mahasiswa,



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

## **MATERI**

### **DASAR DESAIN GRAFIS**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Topik : Pengolah Gambar Vektor

Kelas/Semester : X MM 1/ I dan X MM 2/I

#### **A. Pengertian**

Citra vektor/gambar vektor merupakan gambar digital yang berdasarkan persamaan matematis. Gambar Vektor terdiri dari penggabungan koordinat-koordinat titik menjadi garis atau kurva untuk kemudian menjadi sebuah objek, sehingga gambar tidak menjadi pecah walaupun diperbesar atau diperkecil.

Citra vektor adalah gambar yang dibuat dari unsur garis dan kurva yang disebut vektor. Kumpulan dari beberapa garis dan kurva ini akan membentuk suatu objek atau gambar.

Citra vektor merepresentasikan gambarnya tidak dengan menggunakan pixel, melainkan dengan kurva dan garis yang didefinisikan dalam persamaan matematis. Persamaan matematis tersebut disebut dengan vektor. Sebagai contoh menggambar segitiga maka didefinisikan persamaan matematis dari segitiga sehingga membentuk garis pembatas segitiga di dalam garis pembatas tersebut diberi warna sehingga terbentuklah bidang segitiga.

Beberapa format file citra vektor di antaranya: svg, eps, wmf, cdr dan lain sebagainya. Gambar vektor tidak tergantung pada resolusi. Citra vektor dapat diperbesar atau diperkecil ukuran gambar tanpa kehilangan detail gambarnya. Disamping itu gambar vektor akan mempunyai ukuran file yang lebih kecil dan dapat diperbesar atau diperkecil bentuknya tanpa merubah ukuran filenya. Citra vektor merupakan jenis gambar yang paling tepat untuk mengolah/membuat gambar logo atau setting percetakan hal ini dikarenakan citra vektor tidak akan pecah saat diperbesar sampai ukuran berapapun.

#### **B. Ciri – Ciri Citra Vektor**

Citra Vektor terdiri dari penggabungan koordinat-koordinat titik yang dibuat dalam persamaan matematika menjadi garis atau kurva untuk kemudian menjadi sebuah objek.

Adapun ciri – ciri dari citra vektor adalah sebagai berikut :

- Citra vektor terdiri susun dari persamaan matematika

Grafik dengan type Vektor merupakan gambar yang dibentuk oleh objek berupa garis dan kurva.

- Citra vektor tidak terlihat pecah saat diperbesar
- Kualitas hasil gambar dari type vektor tidak tergantung pada resolusi gambar.
- Ukuran file gambar relatif kecil
- Dalam penyimpanan file, type Vektor hanya memerlukan ruang penyimpanan yang relative kecil
- Ukuran file gambar tidak tergantung pada resolusi computer
- Teknik pewarnaan gradasi membutuhkan kemampuan yang lebih agar menghasilkan gambar yang realistis.



a. Gambar asli b.gambar diperbesar 7x

Gambar 1.1 Citra cektor yang diperbesar

Dari kedua gambar diatas, gambar a diperbesar sampai 7x (terlihat pada gambar b). Kualitas dan ukuran kedua gambar sama, meskipun gambar b diperbesar sampai 7x.

Semakin kompleks citra yang dibuat semakin besar size filenya dan semakin lambat untuk ditampilkan di layar. Untuk kelebihan dan kekurangan dari citra vektor dapat dilihat pada tabel diberikut ini :

KELEBIHAN	KEKURANGAN
Ukuran file relatif kecil	Tidak mampu menampilkan gambar secara detail dan kompleks. Pemberian warna kurang detail
Ketajaman gambar tidak akan berubah meskipun diperbesar sampai berapapun	Kurang realistik
Ruang penyimpanan untuk objek gambar lebih efisien	
Dapat dicetak pada resolusi tertinggi pada printer	

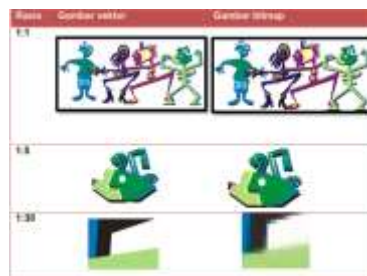
### C. Perbandingan Citra Vektor dengan Bitmap

Untuk perbedaan citra vektor dan bitmap dapat dituliskan dalam bentuk table berikut :

No	Keterangan	Citra Vektor	Citra Bitmap
1	Besar ukuran File	Relatif lebih kecil dibanding citra bitmap	Relatif lebih besar dibanding citra vektor
2	Teknik penyajian gambar	Berdasarkan persamaan matematis	Berdasarkan pixel
3	Ketajaman gambar ketika diperbesar	Tetap	Semakin diperbesar gambar akan terliha kabur
4	Ukuran file	Tidak dipengaruhi besarnya gambar	Tergantung besar gambar dan resolusi
5	Detail warna dan gambar	Tidak mampu menampilkan gambar secara detail dan kompleks	Mampu menampilkan gambar secara detail dan kompleks
6	<i>Resolution</i>	<i>Resolution independen</i>	<i>Resolution dependent</i>

Citra pada vektor umumnya memiliki ukuran yang lebih kecil bila dibandingkan dengan gambar bitmap. Citra vektor menyajikan gambar berdasarkan persamaan matematika , ukuran file dari gambar vektor grafis dipengaruhi oleh kompleksitas dari persamaan vektor yang digunakan.

Pada gambar bitmap sangat baik digunakan untuk merepresentasikan gambar yang sangat kompleks dan detail. Tetapi kekurangannya adalah ukuran filenya tergantung dari ukuran gambar dan resolusinya. Jika file bitmap diperbesar maka ketajaman gambar akan berkurang.



Pada vektor grafis ukuran gambar tidak memengaruhi ukuran file. Jika gambar diperbesar maka ketajamannya tetap sama dengan sebelumnya. Pada tabel gambar diatas terlihat pada gambar vektor ( menggunakan tipe file .cdr ) ketika diperbesar sampai 30 kali menghasilkan ketajaman gambar yang tidak berubah. Hal ini berbeda dengan jenis gambar bitmap ( menggunakan tipe file .jpg ), saat diperbesar 30 kali gambar yang ditampilkan tampak kabur.

Ukuran file dari gambar vektor grafis dipengaruhi oleh kompleksitas dari persamaan vektor yang digunakan. Misal ada dua gambar yang besarnya sama. Gambar yang pertama adalah gambar lingkaran sedangkan gambar yang kedua adalah gambar tali yang melingkar tidak beraturan. Ukuran file gambar tali akan lebih besar daripada gambar lingkaran. Kekurangan dari vektor grafis tidak mampu menampilkan gambar secara detail dan kompleks.

#### **D. Rangkuman**

Dari uraian materi pengertian citra vektor dapat dirangkum sebagai berikut :

- Citra vektor/gambar vektor merupakan gambar digital yang berdasarkan persamaan matematis.
- Persamaan matematis tersebut disebut dengan vektor.
- Gambar Vektor terdiri dari penggabungan koordinat-koordinat titik menjadi garis atau kurva untuk kemudian menjadi sebuah objek, sehingga gambar tidak menjadi pecah walaupun diperbesar atau diperkecil.
- Kelebihan citra vektor memiliki ukuran file relatif kecil dan ketajaman gambar tidak akan berubah meskipun diperbesar sampai berapapun
- Citra vektor juga memiliki kekurangan, diantaranya tidak mampu menampilkan gambar secara detail dan kompleks.
- Perbedaan yang mendasar antara citra vektor dan citra bitmap adalah teknik penyajian gambar citra vektor berdasarkan persamaan matematis dan citra bitmap berdasarkan pixel.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

*Sumber: Permendikbud No. 103 Tahun 2014*

*tentang Implementasi Kurikulum*

Sekolah : SMK Negeri 1 Bantul  
Kelompok Program Keahlian : Multimedia  
Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
Kelas/Semester : XI / Ganjil  
Materi Pembelajaran : Animasi Stop Motion  
Alokasi Waktu : 4 jam @45 menit

### A. Kompetensi Inti

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 dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.1. Memahami animasi stop motion	3.1.1. Menjelaskan yang dimaksud dengan animasi stop motion 3.1.2. Menjelaskan sejarah animasi stop motion, jenis-jenis animasi stop motion, dan cara kerja animasi stop motion
4.	4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi	4.1.1. Mempraktikkan pembuatan animasi stop motion menggunakan objek manusia maupun objek benda

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

- 3.1.1. Menjelaskan yang dimaksud dengan animasi stop motion
- 3.1.2. Menjelaskan sejarah animasi stop motion, jenis-jenis animasi stop motion, dan cara kerja animasi stop motion
- 3.1.1. Membuat animasi stop motion menggunakan objek manusia maupun objek benda
- 3.1.2. Mempraktikkan pembuatan animasi stop motion menggunakan objek manusia maupun objek benda

### **D. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.1.1 Mengingat sejarah animasi stop motion, jenis-jenis animasi stop motion, dan cara kerja animasi stop motion
- 3.1.2 Mengidentifikasi macam – macam animasi stop motion
- 3.1.3 Mendefinisikan animasi stop motion
- 4.1.1 Menampilkan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion menggunakan objek manusia maupun objek benda
- 4.1.2 Menerapkan analisis hasil pengamatan
- 4.1.3 Mengevaluasi teknik pembuatan animasi stop motion menggunakan objek manusia maupun objek benda

### **E. Deskripsi Materi**

#### **Animasi Stop Motion**

- Pengertian animasi stop motion
- Sejarah animasi stop motion
- Jenis animasi stop motion
- Cara kerja animasi stop motion

### **F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
2. Model : *Snowball Throwing*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, demonstrasi, presentasi

### **G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Bahan : Laptop, Proyektor
2. Media/Alat : Papan tulis dan spidol, slide power point, Laptop, LCD
3. Sumber Belajar:

- a. Buku : Buku Paket Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013 tentang Animasi 2D untuk kelas XI
- b. Internet : <https://www.slideshare.net/setioaribowo/xi-1-teknik-animasi-2-dimensi-edit>

#### H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik menyiapkan secara psikis dan fisik untuk mengikuti pelajaran (Salam, berdoa, absensi.)</li> <li>- Pendidik memberi motivasi belajar kepada siswa</li> <li>- Pendidik memberi kesempatan untuk membaca buku-buku sesuai dengan keinginan masing masing (literasi)</li> <li>- Pendidik mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>- Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan</li> </ul>	20 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyampaikan materi tentang animasi stop motion</li> <li>- Guru menyampaikan beberapa contoh video animasi stop motion</li> <li>- Guru menjelaskan teknik pembuatan animasi stop motion</li> <li>- Guru mengajak siswa bermain lempar bola</li> <li>- Masing – masing siswa diberi 1 lembar kertas kerja, untuk menuliskan 2 pertanyaan terkait materi animasi stop motion</li> </ul>	150 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemudian kemas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain</li> <li>- Setelah siswa mendapat 1 bola/pertanyaan, diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran</li> <li>- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas peserta didik membuat obyek dari gabungan obyek lain</li> <li>- Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya</li> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> </ul>	20 menit

## I. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 4. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi stop motion	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi stop motion dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi stop motion	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi stop motion	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
Kelas/ Semester : XI Multimedia 1/ I  
Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADI NUR CAHAYA						
2	AHMAD ULINNUHA						
3	ANASTASIA FEBRIANAN S						
4	ANGGI SEPTIAN ANDRIYANTO						
5	AWANG FIKRI OKTAVIANRI						
6	BAGAS NOUR DWIYANTO						
7	DANTI FAJAR PRATIWI						
8	DWI MARWANTO						
9	ENI YULIANTI						
10	ERNAWATI						
11	ERVIN NUR JANNAH						
12	FATIMAH						
13	FULKI NUR SAFA'ATUN						
14	HERMIN NUR SOLIKHAH						
15	IRVAN FEBRIYANTO						
16	ISNAN NUR HANAVI						
17	KIKY DESY ARDINA						
18	LULU KHULAIDA						
19	MARITHA SULASTRI						
20	MUHAMMAD ALDI YAHYA						
21	MUHAMMAD IQBAL PUTU S						
22	MUTIARA ALIFIA R						
23	RAHMAT ARDIANTO						
24	RIZAL AZIZ PRADANA						
25	RIZKI KURNIAWATI						
26	SALVIA NURPRADINI						
27	THOYIB FARIZAL						
28	VERONICA YOGI W						
29	VICKY HERMANSYAH						
30	WAHIDAH AL HUSNA						
31	WIDYA KUSTIYA PUTRI						
32	YANUARI						

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**  
**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
 Kelas/ Semester : XI Multimedia 2/ I  
 Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	AHMAD ASYROFUT TAUFIQ						
2	ANISA DIAH RAHMAWATI						
3	ARIEF PRASOJO						
4	ARIZALTRI HARSONO						
5	AUGUST ANDRE HERMANTO						
6	AZIZAH NUR AINI						
7	BAGAS ADI SAPUTRA						
8	BURHAN MAULANA TANJUNG						
9	DEVANGIE PUTRI NABILA TIARA S						
10	DEWI NURAINI						
11	FATTUR ROZZAQ SIGIT Y						
12	HAPPI EKO PRABOWO						
13	HESI SUGANDA						
14	HILAL WAHYU SETYADI						
15	ICHSANUDIN ADZIM SATYA N						
16	IQBAL ALFU SALAM						
17	KHANNAH MAGHFUROH						
18	LUTFHI ADI SETIAWAN						
19	MAULANAN RIFAI						
20	MELLYANA SAFITRI						
21	MUHAMMAD AFIF FAHRUROZI						
22	MUHAMMAD AL FARIZI						
23	MUHAMMAD ROHADI						
24	NENI SUMARNI						
25	RAHMAT NUR CAHYO						
26	RAMA DHANI						
27	RIFAI TAUFIQ QURRAHMAN						
28	TITIS MAURIZKA PUTRI						
29	TRI HANDAYANI						
30	WAHYU KURNIAWAN						
31	WELLY SETYO PRABOWO						
32	YUNIA HANNA ARYANI						

*Lampiran 2*

**SOAL EVALUASI**

**Mata Pelajaran** : **Teknik Animasi 2 Dimensi**

**Kelas/Semester** : **XI MM / 1**

**Materi Pokok** :

**Animasi Stop Motion**

- Pengertian animasi stop motion
- Sejarah animasi stop motion
- Jenis animasi stop motion
- Cara kerja animasi stop motion

**Soal :**

1. Buatlah animasi stop motion sederhana dengan benda – benda disekeliling anda !
2. Tulislah cerita sederhana tentang animasi yang telah dibuat !

**Selamat mengerjakan!**

### Rubrik/Pedoman Penskoran Tes Tertulis

No	Kriteria	Skor
1	<b>Proses</b>	
	• Langkah kerja	5
	• Progres	5
2	<b>Produk</b>	
	• Hasil	80
3	<b>Waktu</b>	
	• Sesuai Tema	4
	• Lebih Cepat	6
	<b>Skor Total</b>	100

Yogyakarta, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing Lapangan,



**Andriyani S. Kom**

**NIP. 198006072009032008**

Mahasiswa,

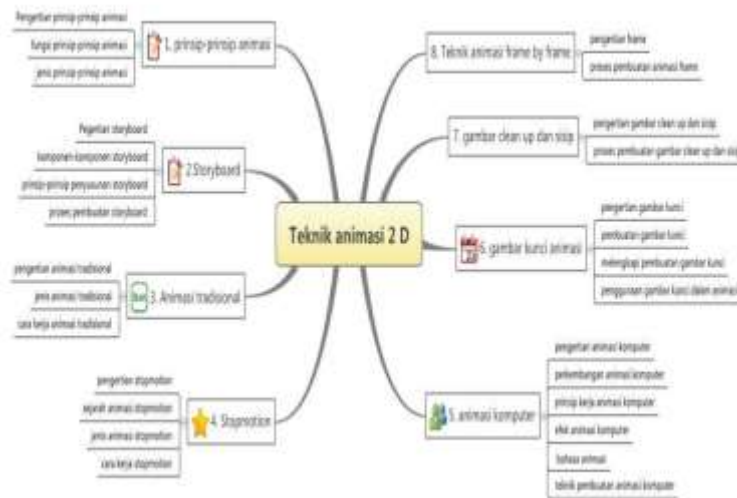


**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

Materi Teknik Animasi 2 Dimensi

Peta konsep pelajaran teknik animasi 2D kelas XI semester 1



Gambar Peta Konsep Pelajaran Teknik Animasi 2D Kelas XI Semester 1

Diskripsi :

Teknik Animasi 2D adalah salah satu mata pelajaran wajib paket bagi keahlian Multimedia. Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran Teknik Animasi 2D disampaikan di kelas XI semester 1 dan semester 2, masing-masing disampaikan selama 4 jam pelajaran. Untuk semester 1 topik materi pembelajaran menekankan pada prinsip-prinsip dasar animasi, animasi tradisional, animasi komputer, animasi stopmotion, storyboard, gambar clean up dan sisip, gambar kunci animasi dan teknik animasi frame. Sedangkan untuk semester 2 topik materi pembelajaran menekankan pada animasi tweening, Pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi, penggunaan scene, pemberian efek audio pada animasi dan format produk animasi 2 Dimensi. Teknik animasi 2D adalah jenis animasi yang memiliki sifat flat secara visual. Bila dilihat dari teknis pembuatannya terdapat dua cara, yaitu manual dan komputer.

## **MATERI**

### **TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI**

Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Topik	: Animasi Stop Motion .
Kelas/Semester	: XI MM 1/ I dan XI MM 2/I

#### **A. Definisi Animasi Stop Motion**

Animasi adalah suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah olah hidup dan bergerak, yang terdiri dari animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Stop Motion terdiri dari dua kata yaitu STOP yang berarti berhenti dan MOTION yang berarti gerakan / bergerak. Animasi Stop Motion adalah teknik animasi menggunakan fotografi yang pengambilan gambarnya frame by frame untuk membuat objek statis menjadi tampak bergerak. Tehnik stop-motion animation merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. Istilah "stop motion", yang berkaitan dengan teknik animasi, sering dieja dengan tanda hubung, "stop-motion". Kedua varian ortografis, dengan dan tanpa tanda hubung, sudah benar, tapi yang ditulis dgn tanda penghubung memiliki makna kedua, tidak berhubungan dengan animasi atau bioskop, yaitu: "perangkat untuk secara otomatis menghentikan mesin atau mesin ketika sesuatu yang tidak beres. (The New Shorter Oxford English Dictionary, edisi 1993).

#### **B. Sejarah Animasi Stop Motion**

Animasi Stop motion mempunyai sejarah panjang dalam perfilman. Seringkali digunakan untuk menunjukkan objek statis bergerak seperti menggunakan sihir. Contoh teknik stop motion pertama dapat kita berikan penghargaan kepada Albert E. Smith dan J. Stuart Blackton untuk karyamereka pada tahun 1897 berjudul Vitagraph's The Humpty Dumpty Circus, yang menunjukkan sirkus acrobat dari mainan dan binatang yang Nampak hidup. Pada tahun 1902, sebuah film berjudul Fun in a Bakery Shop menggunakan trik stop-motion dalam adegan memahat petir. Seorang maestro trik film bernama Georges Méliès menggunakan stop motion untuk menghasilkn efek huruf-huruf judul yang bergerak dalam salah satu film pendeknya, namun tidak pernah mengeksplorasi lebih lanjut teknik tersebut dalam film-filmnya yang lain. [dubious – discuss]. The Haunted Hotel (1907) merupakan salah satu film stop-motion lain yang dibuat oleh J. Stuart Blackton, dan merupakan sukses besar ketika dirilis. Segundo de Chomón (1871–1929), dari

Spanyol merilis *El Hotel Eléctrico* sesaat berikutnya pada tahun yang sama dan menggunakan teknik yang sama seperti film *Blackton*. Pada tahun 1908, *A Sculptor's Welsh Rarebit Nightmare* dirilis, demikian juga *The Sculptor's Nightmare*, sebuah film oleh Billy Bitzer. Seorang animator Italia bernama Roméo Bossetti memukau penontonnya dengan animasi objeknya berjudul *tour-de-force*, *The Automatic Moving Company* pada tahun 1912. Seorang pionir stop-motion Eropa bernama Wladyslaw Starewicz (1892–1965), menganimasikan animasi stop motion berjudul *The Beautiful Lukanida* (1910), *The Battle of the Stag Beetles* (1910), *The Ant and the Grasshopper* (1911). Salah satu film animasi stop motion kategori clay animation yang pertama films berjudul *Modelling Extraordinary*, yang memukau penontonnya pada tahun 1912. Pada bulan Desember 1916 dibawakanlah episode pertama *Willie Hopkins'* dari 54 episode "Miracles in Mud" ke layar lebar. Pada bulan Desember 1916, animator perempuan pertama bernama, Helena Smith Dayton, memulai eksperimen dengan clay stop motion. Beliau merilis film pertamanya pada tahun 1917 yang merupakan adaptasi dari drama karya William Shakespeare yaitu *Romeo and Juliet*. Pada pergantian abad, ada animator lain dikenal sebagai Willis O'Brien (dikenal sebagai O'bie). Karyanya pada *The Lost World* (1925) sangat terkenal, tapi dia paling dikagumi karena karyanya pada *King Kong* (1933), sebuah tonggak film-filmnya dimungkinkan oleh animasi stop motion. Anak didik O'Brien dan penerus akhirnya di Hollywood adalah Ray Harryhausen. Setelah belajar di bawah O'Brien pada film *Mighty Joe Young* (1949), Harryhausen melanjutkan untuk menciptakan efek untuk serangkaian film sukses dan tak terlupakan selama tiga dekade berikutnya. Ini termasuk film berjudul *It Came from Beneath the Sea* (1955), *Jason and the Argonauts* (1963), *The Golden Voyage of Sinbad* (1974) dan *The Clash of the Titans* (1981). Dalam film promosi tahun 1940, *Autolite*, perusahaan pemasok suku cadang otomotif, menampilkan animasi stop motion dari produknya berbaris melewati pabrik Autolite untuk lagu Franz Schubert *Militer Maret*. Sebuah versi singkat dari urutan ini kemudian digunakan dalam iklan televisi untuk Autolite, khususnya pada tahun 1950-an Program CBS *Suspense*, yang disponsori Autolite.

Pada tahun 1960 dan 1970-an, animator tanah liat (clay) independen Eliot Noyes Jr menyempurnakan teknik "free form" animasi clay dan masuk nominasi Oscar pada tahun 1965 untuk Film clay animation-nya (berjudul *Origin of Species*). Noyes juga menggunakan stop motion untuk menghidupkan pasir pada permukaan kaca untuk animasi film musikal *Sandman* (1975). Pada tahun 1975, pembuat film dan para peneliti clay animation Will Vinton bergabung bersama pematung Bob Gardiner untuk menciptakan sebuah film eksperimental yang disebut *Closed*

Mondays yang menjadi film stop motion pertama di dunia yang memenangi Oscar. Vinton berikutnya diikuti oleh beberapa eksperimen film pendek sukses lainnya termasuk The Great Cognito, Creation, dan Rip Van Winkle yang masing-masing dinominasikan untuk Academy Awards. Pada tahun 1977, Vinton membuat sebuah film dokumenter tentang proses ini dan gaya animasi yang ia dijuluki "claymation", ia berjudul The Documentary Claymation. Segera setelah film dokumenter ini, istilah "Claymation" dimerekdagangkan oleh Vinton untuk membedakan karya timnya dari karya orang lain yang telah, atau mulai melakukan, "animasi clay". Sementara kata-kata "Claymation" telah tertanam dalam benak banyak orang dan sering digunakan untuk menggambarkan animasi clay dan stop motion, maka 'claymation' tetap merupakan merek dagang yang dimiliki sampai saat ini oleh Laika Entertainment, Inc

Animasi boneka yang dilapisi pasir digunakan pada tahun 1977 oleh film pemenang Oscar berjudul The Sand Castle, yang diproduksi oleh animator Belanda-Kanada Co Hoedeman. Hoedeman adalah salah satu dari puluhan animator yang bernaung di bawah Dewan Film Nasional Kanada, sebuah lembaga seni untuk Film pemerintah Kanada yang telah mendukung animator selama beberapa dekade. Seorang pelopor menyempurnakan beberapa film stop motion di bawah bendera NFB adalah Norman McLaren, yang membawa banyak animator lain untuk membuat film mereka sendiri secara kreatif dan terkendali. Yang menonjol di antaranya adalah film pinscreen dari Jacques Drouin, dibuat dengan pinscreen asli yang disumbangkan oleh Alexandre Alexeieff dan Claire Parker. film stop motion Italia termasuk QuaqQuao (1978), oleh Francesco Misseri, yang merupakan stop motion dengan origami, The Red dan Blue and clay animation kittens Mio and Mao. Produksi Eropa lainnya termasuk stop motion-animasi seri ToveJanssonTheMoomins (dari tahun 1979, sering disebut sebagai "The Moomins Felt Fuzzy"), yang diproduksi oleh Film Polski dan Jupiter Film. Salah satu tim Animasi utama Inggris, John Hardwick dan Bob Bura, adalah animator utama di banyak acara TV Inggris awal, dan terkenal karena karya mereka pada trilogi Trumptonshire. Disney juga bereksperimen dengan beberapa teknik stop motion dengan mempekerjakan animator sutradara independen-Mike Jittlov untuk melakukan animasi stop motion pertama mainan Mickey Mouse yang pernah diproduksi untuk rangkaian pendek yang disebut mouse Mania, bagian dari acara TV spesial memperingati HUT ke-50 Mickey Mouse yang disebut Mickey's 50th pada tahun 1978. Jittlovmenghasilkanlagi beberapa karya mengesankan animasi multi-teknik stop motion setahun kemudian untuk sebuah film promosi Disney pada tahun 1979 berjudul The Black Hole. Film berjudul Major Effects, karya

Jittlov menonjol sebagai bagian terbaik dari yang spesial. Jittlov merilis footage pada tahun berikutnya ke 16mm kolektor film sebagai sebuah film pendek berjudul *The Wizard of Speed and Time*, bersama dengan empat film animasi pendek multi-teknik yang lain.

Pada 1970-an dan 1980-an, Industrial Light & Magic sering menggunakan Model animasi stop motion untuk film seperti *Star Wars* trilogy yang asli: urutan catur di *Star Wars*, the Tauntauns dan AT-AT walker di *The Empire Strikes Back*, dan AT-ST walker di *Return of the Jedi* di mana semuanya merupakan animasi stop motion, sebagian menggunakan film Go. Banyak cuplikan termasuk hantu di *Raiders of the Lost Ark* dan dua film pertama *Robocop* penggunaan stop motion. Pada tahun 1980, Marc Paul Chinoy menyutradarai film animasi clay pertama berdurasi-panjang, sebuah film berdasarkan komik terkenal Pogo. Film berjudul *I Go Pogo* ditayangkan beberapa kali di saluran TV kabel Amerika, namun belum dirilis secara komersial. Terutama clay, beberapa karakter memerlukan armature. stop Motion juga digunakan untuk beberapa gambar dari urutan akhir dari film *Terminator*, juga untuk adegan kapal alien kecil dalam Spielberg's *Batteries Not Included* pada tahun 1987, dianimasikan oleh David W. Allen. Karya stop motion Allen juga dapat dilihat dalam film seperti *The Crater Lake Monster* (1977), *Q - The Winged Serpent* (1982), *The Gate* (1986) dan *Freaked* (1993). Sejak kebangkitan animasi seperti pada film *Who Framed Roger Rabbit* dan *The Little Mermaid* pada akhir 1980 dan awal 1990an, ada banyak film dengan fitur stop motion yang mulai berkembang disamping berkembangnya animasi computer. Film berjudul *The Nightmare Before Christmas* yang disutradarai oleh Henry Sellick dan diproduksi oleh Tim Burton merupakan salah satu film stop motion yang dirilis secara luas. Henry sellick juga menyutradarai *James and the Giant Peach* dan *Coraline*. Tim Burton menyutradarai *Corpse Bride* dan *Frankenweenie*. Menjelang akhir 90-an, Will Vinton meluncurkan prime-time serial televisi stop motion pertama yang disebut *The PJs*, dengan Eddie Murphy sebagai sang kreator. Pemenang Emmy Award ini ditayangkan di Fox selama 3 season. Seseorang yang lain yang menemukan ketenaran dari stop motion adalah Nick Park, pencipta karakter *Wallace and Gromit*. Nick Park memenangi sejumlah Award untuk film pendek dan featurettes. Nick Park jugamemenangi Academy Awards untuk Best Animated Feature melalui *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*. Film animasi berdurasi panjang karya Nick Park berjudul *Chicken Run*, mendapatkan keuntungan kotor lebih dari 100 juta Dolar di North American Box Office dan mendapatkan banyak pujian dari para kritikus. Film animasi stop motion lainnya yang pantas disebutkan dalam sejarah stop motion adalah *Fantastic mr Fox* dan

\$9.99. Keduanya dirilis pada tahun 2009 dan The Secret Adventures of Tom Thumb, yang dirilis pada tahun 1993.

### C. Jenis Animasi Stop Motion Stop

Motion dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan teknik pembuatannya, yaitu:

#### 1. Animasi Clay (Clay Animation)

Animasi clay atau claymation adalah salah satu dari banyak bentuk animasi stop motion. Setiap bagian animasi, baik karakter atau latar belakang, adalah "bisa diubah bentuknya"-biasanya terbuat dari bahan lunak, biasanya Plasticine clay.



*Gambar 1 animasi clay*

#### 2. Animasi Cutout (Cutout Animation)

Merupakan sebuah teknik yang unik dalam membuat animasi menggunakan objek dan karakter datar dari bahan atau material seperti kertas, kartu, kain keras atau bahkan hasil cetakan foto.



*Gambar 2 animasi cut out*

#### 3. Animasi Pasir (Sand Animation)

Merupakan teknik animasi stop motion yang menggunakan pasir dan permukaan datar untuk membuat gambar untuk dianimasikan.



*Gambar 3 animasi pasir*

#### 4. Animasi Gambar (Hand drawn Animation)

Merupakan teknik animasi stop motion menggunakan gambar manual setahap demi setahap.



*Gambar 4 animasi gambar*

#### 5. Animasi Aktor Hidup (Pixilation)

Pixilation adalah teknik stop motion di mana yang digunakan adalah aktor hidup sebagai subjek frame by frame. Aktor tersebut berpose berulang kali untuk satu atau lebih frame yang diambil (foto) dan bergerak sedikit demi sedikit ke frame berikutnya.

Karya pertama yang menggunakan teknik pixilation adalah Emile Courtet's 1911 pada film *Jobard ne peut pas voir les femmes travailler* (Jobard cannot see the woman working).

#### 6. Animasi Bayangan (Silhouette)

Animasi guntingan yang dijadikan serangkaian bayangan (hitam) gambar gelap, dan disebut sebagai animasi siluet. Teknik ini dipelopori oleh animator Lotte German Reiniger. Fitur animasi ini yang panjang adalah *The Adventure of Prince Achmed* (1926).

Animasi siluet kadang digunakan sebagai karya seni, kecuali untuk adegan dramatis atau komedi singkat dalam sedikit film animasi cutout, seperti dalam sebuah episode *South Park*.

### **D. Cara kerja Animasi Stop Motion**

Cara kerja stop motion yaitu mengharuskan animator mengubah scene secara fisik, memfoto satu per satu frame, mengubah scene lagi dan memfoto satu frame lagi, dan seterusnya. Kita bisa memproses sequence atau rangkaian urutan gambar menggunakan software computer untuk membuatnya menjadi movie. Contoh animasi stop motion yang dibuat menggunakan teknik model dari boneka ataupun bahan elastis yang terbuat dari clay /tanah liat yaitu *Nightmare Before Christmas*, serta tayangan MTV : *Celebrity Death Match*.

### **E. Langkah Membuat Animasi Stop Motion**

#### 1. Konseptualisasi

Merupakan proses pencetus ide utama dan panduan untuk membuat animas.

#### 2. Scripting

Menulis konsep yang sudah dipikirkan dalam bentuk naratif, deskriptif atau sinopsis. Juga bisa dianggap sebagai storyboard yang berbentuk tulisan/ text.

### 3. Storyboard

Merupakan komponen penting dalam animasi. Storyboard merupakan visualisasi rencana dari seluruh proyek yang akan dikerjakan yang berisi Shots dan Angle yang diperlukan untuk mempermudah seluruh proses pengerjaan.



*Gambar 5 storyboard*

### 4. Set-up Menyiapkan elemen dan material yang diperlukan mulai dari Background, Objek, Kamera, Tripod, Pencahayaan.

a. Background, bisa menggunakan apapun sesuai dengan tema dan teknik yang akan dikerjakan. Apakah kita menggunakan teknik clay animation atau cut out animation.



*Gambar 6 background*

b. Objek, menyiapkan objek atau karakter yang akan dipergunakan. Bisa berupa plastisin untuk animasi clay, pasir untuk sand animation, kertas-kertas untuk cut out animation dan lain sebagainya sesuai dengan teknik dan tema.



*Gambar 7 objek*

c. Kamera, tripod dan pencahayaan, merupakan peralatan standard dalam membuat animasi stop motion. Kamera sebaiknya menggunakan kamera digital baik DSLR maupun tipe pocket atau bahkan webcam. Sementara tripod berfungsi sebagai stabilisator kamera sehingga hasilnya konstan dan tidak goyang dalam mengambil gambar per frame. Sedangkan Pencahayaan

atau lighting berfungsi untuk memberikan cahaya yang konstan pula pada setiap frame pengambilan gambar.



*Gambar 8 kamera handphone*



*Gambar 9 kamera dslr*

#### 5. Produksi/ Pemotretan

Merupakan proses di mana kita melakukan segala pemotretan, setting karakter dan background untuk menghasilkan frame-frame animasi.



*Gambar 10 produksi/pemotretan*

#### 6. Editing & Mixing Audio

Proses pasca produksi di mana kita memasukan hasil frame-frame foto hasil produksi ke software pengolah gambar sequence untuk dijadikan movie dan memasukan suara dan efek suara.



*Gambar 11 editing & mixing audio*



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

*Sumber: Permendikbud No. 103 Tahun 2014*

*tentang Implementasi Kurikulum*

Sekolah : SMK Negeri 1 Bantul  
Kelompok Program Keahlian : Multimedia  
Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
Kelas/Semester : XI / Ganjil  
Materi Pembelajaran : Animasi Tradisional  
Alokasi Waktu : 4 jam @45 menit

### A. Kompetensi Inti

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 dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.2. Memahami animasi tradisional	3.2.1. Menjelaskan yang dimaksud dengan animasi tradisional 3.2.2. Menjelaskan pengertian animasi tradisional, jenis-jenis animasi tradisional, dan cara kerja animasi tradisional
4.	4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi	4.2.1. Mempraktikkan pembuatan animasi tradisional menggunakan objek manusia maupun objek benda

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

- 3.2.1 Menjelaskan yang dimaksud dengan animasi tradisional
- 3.2.2 Menjelaskan jenis-jenis animasi tradisional, dan cara kerja animasi tradisional
- 4.2.1 Membuat animasi tradisional menggunakan objek manusia maupun objek benda
- 4.2.2 Mempraktikkan pembuatan animasi tradisional menggunakan objek manusia maupun objek benda

### **D. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.2.1 Mengingat jenis-jenis animasi tradisional dan cara kerja animasi tradisional
- 3.2.2 Mengidentifikasi jenis-jenis animasi tradisional
- 3.2.3 Mendefinisikan animasi tradisional
- 4.2.1 Menampilkan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional menggunakan objek manusia maupun objek benda
- 4.2.2 Menerapkan analisis hasil pengamatan tradisional menggunakan objek manusia maupun objek benda
- 4.2.3 Mengevaluasi teknik pembuatan animasi tradisional menggunakan objek manusia maupun objek benda

### **E. Deskripsi Materi**

#### **Animasi Tradisional**

- Pengertian animasi tradisional
- Jenis animasi tradisional
- Cara kerja animasi tradisional

### **F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
2. Model : *Discovery*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, demonstrasi, presentasi

### **G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Bahan : Laptop, Proyektor
2. Media/Alat : Papan tulis dan spidol, slide power point, Laptop, LCD
3. Sumber Belajar:

- a. Buku : Buku Paket Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013 tentang Animasi 2D untuk kelas XI
- b. Internet : <https://www.slideshare.net/setioaribowo/xi-1-teknik-animasi-2-dimensi-edit>

#### H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik menyiapkan secara psikis dan fisik untuk mengikuti pelajaran (Salam, berdoa, absensi.)</li> <li>- Pendidik memberi motivasi belajar kepada siswa</li> <li>- Pendidik memberi kesempatan untuk membaca buku-buku sesuai dengan keinginan masing masing (literasi)</li> <li>- Pendidik mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>- Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan</li> </ul>	20 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Mengamati</b></li> <li>- Mengamati animasi tradisional</li> <li>✓ <b>Menanya</b></li> <li>- Mendiskusikan pengertian animasi tradisional</li> <li>- Mendiskusikan jenis animasi tradisional</li> <li>- Mendiskusikan cara kerja animasi tradisional</li> <li>✓ <b>Mengeksplorasi</b></li> <li>- Mengeksplorasi pengertian animasi tradisional</li> <li>- Mengeksplorasi jenis animasi tradisional</li> </ul>	150 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengeksplorasi cara kerja animasi tradisional</li> <li>✓ <b>Mengasosiasi/Menalar</b></li> <li>- Membuat kesimpulan tentang animasi tradisional</li> <li>✓ <b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b></li> <li>- Menyampaikan hasil tentang animasi tradisional</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran</li> <li>- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas <u>peserta didik membuat obyek dari gabungan obyek lain</u></li> <li>- Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya</li> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> </ul>	20 menit

## I. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 4. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi stop motion	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi stop motion dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi stop motion	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi stop motion	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI Multimedia 1/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADI NUR CAHAYA						
2	AHMAD ULINNUHA						
3	ANASTASIA FEBRIANAN S						
4	ANGGI SEPTIAN A						
5	AWANG FIKRI OKTAVIANRI						
6	BAGAS NOUR DWIYANTO						
7	DANTI FAJAR PRATIWI						
8	DWI MARWANTO						
9	ENI YULIANTI						
10	ERNAWATI						
11	ERVIN NUR JANNAH						
12	FATIMAH						
13	FULKI NUR SAFA'ATUN						
14	HERMIN NUR SOLIKHAH						
15	IRVAN FEBRIYANTO						
16	ISNAN NUR HANAVI						
17	KIKY DESY ARDINA						
18	LULU KHULAIDA						
19	MARITHA SULASTRI						
20	MUHAMMAD ALDI YAHYA						
21	MUHAMMAD IQBAL PUTU C S						
22	MUTIARA ALIFIA R						
23	RAHMAT ARDIANTO						
24	RIZAL AZIZ PRADANA						
25	RIZKI KURNIAWATI						
26	SALVIA NURPRADINI						
27	THOYIB FARIZAL						
28	VERONICA YOGI W						
29	VICKY HERMANSYAH						
30	WAHIDAH AL HUSNA						
31	WIDYA KUSTIYA PUTRI						
32	YANUARI						

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**  
**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
 Kelas/ Semester : XI Multimedia 2/ I  
 Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	AHMAD ASYROFUT TAUFIQ						
2	ANISA DIAH RAHMAWATI						
3	ARIEF PRASOJO						
4	ARIZALTRI HARSONO						
5	AUGUST ANDRE H						
6	AZIZAH NUR AINI						
7	BAGAS ADI SAPUTRA						
8	BURHAN MAULANA T						
9	DEVANGIE PUTRI NABILA TIARA S						
10	DEWI NURAINI						
11	FATTUR ROZZAQ SIGIT Y						
12	HAPPI EKO PRABOWO						
13	HESI SUGANDA						
14	HILAL WAHYU SETYADI						
15	ICHSANUDIN ADZIM SATYA NUGRAHA						
16	IQBAL ALFU SALAM						
17	KHANNAH MAGHFUROH						
18	LUTFHI ADI SETIAWAN						
19	MAULANAN RIFAI						
20	MELLYANA SAFITRI						
21	MUHAMMAD AFIF F						
22	MUHAMMAD AL FARIZI						
23	MUHAMMAD ROHADI						
24	NENI SUMARNI						
25	RAHMAT NUR CAHYO						
26	RAMA DHANI						
27	RIFAI TAUFIQ QURRAHMAN						
28	TITIS MAURIZKA PUTRI						
29	TRI HANDAYANI						
30	WAHYU KURNIAWAN						
31	WELLY SETYO PRABOWO						
32	YUNIA HANNA ARYANI						

**ULANGAN HARIAN**

**Kompetensi Keahlian : Multimedia**

**Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi**

**Alokasi Waktu : 45 menit**

**PETUNJUK UMUM :**

- 1. Berdoa sebelum mengerjakan**
- 2. Kerjakan pada kertas sobekan**
- 3. Tulis terlebih dahulu nama kelas dan nomor absen pada lebar jawab**
- 4. Ulangan bersifat individu dan *close book***
- 5. Soal terdiri dari soal pilihan ganda dan essay**
  - A. Soal pilihan ganda, pilih salah satu jawaban yang anda anggap benar dengan cara disilang ( X ).**
    1. Animasi yang dihasilkan atau dibuat melalui tangan, merupakan pengertian dari ...
      - a. Animasi campuran
      - b. Animasi stop motion
      - c. Animasi tradisional
      - d. Animasi komputer
      - e. Animasi
    2. Animasi tradisional juga sering disebut ... karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering digunakan.
      - a. Animasi 3 dimensi
      - b. Stop motion
      - c. Storyboard
      - d. Cel animation
      - e. Scene
    3. Berikut ini yang BUKAN merupakan jenis – jenis animasi tradisional adalah ...
      - a. Zoetrope
      - b. Thaumatrope
      - c. Phenakistoscope
      - d. Praksinoscope
      - e. Telescope

4. Mesin yang mampu menampilkan gambar animasi bergerak dengan cara menumbuk gambar – gambar dalam sebuah roda disebut ...
  - a. Phenakistoscope
  - b. Zoetrope
  - c. Flipbook
  - d. Thaumatrope
  - e. Pixilation
5. Tahapan cara pembuatan animasi tradisional yang benar adalah ...
  - a. Pra produksi > produksi > pasca produksi
  - b. Pasca produksi > produksi > pra produksi
  - c. Produksi > pasca produksi > pra produksi
  - d. Produksi > pra produksi > pasca produksi
  - e. Pra produksi > pasca produksi > produksi
6. Salah satu bagian diam yang sering disebut latar belakang (background) dibuat untuk tiap adegan dan digambar .... daripada lembaran cel.
  - a. Memanjang lebih kecil
  - b. Memendek lebih besar
  - c. Memanjang lebih besar
  - d. Memendek lebih kecil
  - e. Memanjang
7. Berikut ini yang merupakan contoh film tradisional adalah ...
  - a. Upin dan Ipin
  - b. Larva
  - c. Shaun The Sheep
  - d. Pinocchio
  - e. Sopo dan Jarwo
8. Agar tercipta ilusi gerakan yang halus dan terlihat nyata maka dalam membuat gambar di atas celluloid transparant harus rapi dan disusun secara ...
  - a. Berjajar
  - b. Atas dan bawah
  - c. Acak
  - d. Berurutan
  - e. Berdampingan
9. Pada gambar dibawah ini merupakan jenis animasi :



- a. Zoetrope
- b. Thaumatrope
- c. Flipbook
- d. Praxinoscope
- e. Phenakistoscope

10. Animasi kasar dengan menggambar pada serangkaian lembar kertas yang tampak bergerak saat halaman dibalik disebut ...

- a. Zoetrope
- b. Thaumatrope
- c. Flipbook
- d. Praxinoscope
- e. Phenakistoscope

## B. Soal Essay

1. Sebutkan dan jelaskan 4 jenis – jenis animasi tradisional !
2. Mengapa animasi tradisional disebut juga dengan animasi cel ?

Jawaban :

### A. Pilihan Ganda

- |      |       |
|------|-------|
| 1. C | 6. C  |
| 2. D | 7. D  |
| 3. E | 8. D  |
| 4. B | 9. B  |
| 5. A | 10. C |

### B. Essay

1. a) Zoetrop adalah perangkat yang menciptakan citra gambar bergerak, terbuat dari kertas tembus yang di atasnya diberi lampu sorot, gambar – gambar tersebut di masukan kedalam lingkaran mirip seperti roda, saat diputar gambar – gambar tersebut tampak bergerak.
- b) Lentera Ajaib adalah pendahulu proyektor modern, yang terdiri dari lukisan minyak tembus dan lampu sederhana, gambar tersebut akan muncul ketika ditampilkan di sebuah ruangan yang gelap.

- c) Thaumatrope adalah disk lingkaran kecil atau kartu dengan dua gambar yang berbeda disetiap sisi yang melekat pada seutas tali yang berjalan melalui pusat.
  - d) Phenakistoscope adalah sebuah disk lingkaran yang merupakan animasi awal pendahulu zoetrop.
  - e) Buku flip adalah animasi kasar dengan menggambar pada serangkaian lembar kertas yang tampak bergerak saat halaman dibalik.
  - f) Praxinoscope adalah gambar animasi yang ketika silinder diputar tampak bergerak dilihat dalam serangkaian kecil, cermin stasioner di sekitar bagian dalam silinder.
2. Karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering digunakan.

**Rubrik/Pedoman Penskoran Tes Tertulis**

No	Kunci Jawaban	Skor
1	Pilihan Ganda (1 soal bernilai 1)	10
2	Essay (1 soal bernilai 45)	90
	<b>Skor maksimal</b>	100

Yogyakarta, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing Lapangan

Mahasiswa,




**Andriyani S. Kom**

**Elisa Meida Wati**

**NIP. 198006072009032008**

**NIM. 14520241025**

**MATERI**  
**TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Topik : Animasi Tradisional

Kelas/Semester : XI MM 1/ I dan XI MM 2/I

**A. Pengertian Animasi Tradisional**

Menurut Ibiz Fernandes animasi didefinisikan sebagai berikut: “Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion.” Artinya kurang lebih adalah: “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Untuk menciptakan ilusi gerakan, setiap gambar harus sedikit berbeda dari yang sebelumnya. Caranya dengan menjiplak gambar yang dibuat animator di kertas transparan yang disebut cels. Kemudian gambarnya diisi dengan cat dalam warna yang berbeda dan juga warna shading yang beda. Nanti gambar karakter yang sudah di gambar di cel, di foto satu per satu dalam film yang latar belakangnya sudah di cat. Tradisional animasi juga sering disebut *cel animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel. Disebut cell animation karena teknik pembuatannya dilakukan pada celluloid transparent. Teknik Celluloid ini merupakan teknik mendasar dalam pembuatan film animasi klasik. Setelah gambar mejadi sebuah rangkaian gerakan maka gambar tersebut akan ditransfer keatas lembaran transparan (plastik) yang tembus pandang/ sel (cell) dan diwarnai oleh Ink and Paint Departement. Setelah selesai film tersebut akan direkam dengan kamera khusus, yaitu multiplane camera didalam ruangan yang serba hitam. Objek utama yang mengeksploitir gerak dibuat terpisah dengan latar belakang dan depan yang statis. Dengan demikian, latar belakang (background) dan latar depan (foreground) dibuat hanya sekali saja. Cara ini dapat menyiasati pembuatan

gambar yang terlalu banyak. Teknik animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastic tembus pandang, disebut sel. Figur animasi digambar sendiri-sendiri di atas sel untuk tiap perubahan gambar yang bergerak, selain itu ada bagian yang diam, yaitu latar belakang (background), dibuat untuk tiap adegan, digambar memanjang lebih besar daripada lembaran sel. Lembaran sel dan latar diberi lobang pada salah satu sisinya, untuk dudukan standar page pada meja animator sewaktu di gambar, dan meja dudukan sewaktu dipotret.

Sekarang, material film dibuat dari asetat (acetate), bukan celluloid. Potongan animasi dibuat pada sebuah potongan asetat atau sel (cell). Sel animasi biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk sebuah frame animasi tunggal. Sel animasi merupakan sel yang terpisah dari lembaran latar belakang dan sebuah sel untuk masing-masing obyek yang bergerak secara mandiri di atas latar belakang. Lembaran-lembaran ini memungkinkan animator untuk memisahkan dan menggambar kembali bagian-bagian gambar yang berubah antara frame yang berurutan. Sebuah frame terdiri dari sel latar belakang dan sel di atasnya.



Gambar 1.1: Contoh gambar proses gerakan berjalan pada animasi tradisional.

Mengapa animasi ini dinamakan animasi tradisional? Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan.

Contoh film animasi tradisional antara lain : Pinocchio, Animal Farm, Akira. Sedangkan film animasi tradisional yang dihasilkan dengan bantuan teknologi komputer antara lain : The Lion King, Beauty and The Beast, Snow White & Seven Dwarf, Cinderella, Aladdin, Bambi, The Flinstone, Tom & Jerry, Sen to Chihiro no Kamikakushi/Spirited Away, Les Triplettes de Belleville.



Gambar 1.2 Contoh animasi Tradisional : Pinocchio (1996)



Gambar 1.3 Snow White and the Seven Dwarfs (1937)

## B. Jenis Animasi Tradisional

Dalam dunia animasi dikenal dua Jenis animasi yakni **Animasi Tradisional** (*Cell Animasi*) dan **Animasi Stop Motion**. Jenis jenis **Animasi Tradisional** meliputi :

### a) Zoetrope (180 AD; 1834)



Gambar 1.4 Zoetrope

Zoetrope adalah perangkat yang menciptakan citra gambar bergerak. Awal Zoetrope dasar diciptakan di China sekitar 180 Masehi oleh penemu Ting Huan produktif. Terbuat dari kertas tembus atau panel mika, Huan tergantung perangkat di atas lampu. Udara berubah naik baling-baling di bagian atas dari yang tergantung gambar dilukis di panel akan muncul untuk bergerak jika perangkat berputar pada kecepatan yang tepat.

Para zoetrope modern diproduksi pada tahun 1834 oleh William George Horner. Perangkat dasarnya adalah sebuah silinder dengan celah vertikal disekitar sisi. Sekitar tepi bagian dalam dari silinder ada serangkaian gambar di sisi berlawanan dengan celah. Sebagai silinder diputar, pengguna kemudian terlihat melalui celah untuk melihat ilusi gerak. Zoetrope ini masih digunakan dalam program animasi untuk menggambarkan konsep awal animasi.

### b) Lentera Ajaib

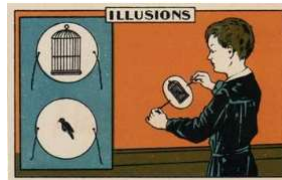


Gambar 1.5 Lentera Ajaib

Lentera ajaib adalah pendahulu dari proyektor modern. Ini terdiri dari lukisan minyak tembus dan lampu sederhana. Bila disatukan dalam sebuah

ruangan gelap, gambar akan muncul lebih besar pada permukaan yang datar. Athanasius Kircher berbicara tentang hal ini berasal dari Cina pada abad ke-16. Beberapa slide untuk lentera berisi bagian-bagian yang bisa digerakkan secara mekanis untuk menyajikan gerakan terbatas di layar.

**c) Thaumatrope (1824)**



Gambar 1.6 Thaumatrope

Thaumatrope Sebuah mainan sederhana yang digunakan di era Victoria. Thaumatrope adalah disk lingkaran kecil atau kartu dengan dua gambar yang berbeda disetiap sisi yang melekat pada seutas tali atau sepasang string berjalan melalui pusat. Ketika string adalah memutar-mutar cepat antara jari, dua gambar muncul untuk bergabung menjadi satu gambar. Thaumatrope ini menunjukkan fenomena Phi, kemampuan otak untuk terus merasakan gambar.

**d) Phenakistoscope (1831)**



Gambar 1.7 Phenakistoscope

Sebuah disk phenakistoscope oleh Eadweard Muybridge (1893). Phenakistoscope adalah perangkat animasi awal, pendahulu dari zoetrope tersebut. Ini diciptakan pada tahun 1831 bersamaan dengan Belgia dan Joseph Plateau Simon von Stampfer Austria.

**e) Buku Flip (1868)**

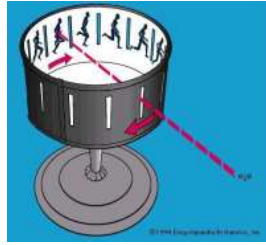


Gambar 1.8 Buku Flip

Buku Flip pertama dipatenkan pada 1868 oleh John Barnes Linnet. Buku sandal itu lagi pembangunan yang membawa kita lebih dekat dengan animasi modern. Seperti zoetrope, Kitab flip menciptakan ilusi gerak. Satu set gambar berurutan membalik pada kecepatan tinggi menciptakan efek ini. Para

Mutoscope (1894) pada dasarnya adalah sebuah buku flip dalam sebuah kotak dengan pegangan engkol untuk membalik halaman.

**f) Praxinoscope (1877)**



Gambar 1.9 Phenakistoscope

Para praxinoscope, ditemukan oleh ilmuwan Perancis Charles – Émile Reynaud, merupakan versi lebih canggih dari zoetrope tersebut. Ini digunakan mekanisme dasar yang sama strip gambar ditempatkan pada bagian dalam silinder berputar, tapi bukannya melihat melalui celah, itu dilihat dalam serangkaian kecil, cermin stasioner di sekitar bagian dalam silinder, sehingga animasi akan tinggal di tempat, dan memberikan gambar lebih jelas dan kualitas yang lebih baik. Reynaud juga mengembangkan versi yang lebih besar dari praxinoscope yang dapat diproyeksikan ke sebuah layar, yang disebut OptiqueThéâtre

**C. Cara Kerja Animasi Tradisional**

**a) Cel Animasi**

Cel animasi mengacu kembali ke cara *Tradisional animasi* dalam satu set gambar tangan. Dalam proses animasi, gambar banyak diciptakan yang sedikit berbeda tetapi progresif di alam, untuk menggambarkan tindakan-tindakan tertentu. Telusuri gambar pada lembar yang jelas. Lembar jelas adalah dikenal sebagai cel dan merupakan media untuk menggambar frame. Sekarang menggambar garis besar untuk foto-foto dan pewarnaan mereka pada kembali dari cel tersebut. Cel merupakan metode yang efektif yang membantu untuk menghemat banyak waktu dengan menggabungkan karakter dan latar belakang. Ini juga memungkinkan untuk menempatkan gambar-gambar sebelumnya di atas latar belakang lain atau *cels* setiap saat diperlukan. Di sini, Anda tidak perlu menggambar gambar yang identik lagi karena memiliki kemampuan menyimpan animasi sebelumnya yang dapat dimanfaatkan bila diperlukan. Mewarnai latar belakang mungkin tugas yang lebih sulit daripada satu gambar, karena mencakup seluruh gambar. Latar Belakang membutuhkan shading dan pencahayaan dan dapat dilihat untuk durasi yang lebih lama. Kemudian gunakan kamera digital Anda untuk memotret gambar-gambar ini. Sekarang, animasi cel dibuat ekstra menarik melalui penggunaan gambar-gambar bersama

dengan musik, *efek suara* dan pencocokan asosiasi waktu untuk setiap efek. Misalnya Untuk menunjukkan ini kartun, 10-12 frame yang dimainkan dalam sukseksi cepat per detik untuk menawarkan ilustrasi gerak dalam sebuah animasi cel.

Pada umumnya, karakter yang di gambar pada cell lalu diletakkan di atas background yang statis/diam. Hal ini dapat mengurangi jumlah gambar yang harus digambar ulang dan dapat membagi pekerjaan disetiap produksinya. Teknik pembuatannya dilakukan pada celluloid transparent, animasi yang didasarkan pada kemampuan gambar tangan untuk menciptakan obyek-obyek yang hendak dianimasikan. Animasi cel biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. Masing-masing sel merupakan bagian yang terpisah, misalnya antara obyek dengan latar belakangnya, sehingga dapat saling bergerak mandiri. Misalnya seorang animator akan membuat animasi orang berjalan, maka langkah pertama dia akan menggambar latar belakang, kemudian karakter yang akan berjalan di lembar berikutnya, pada akhirnya gambar akan tampil bersamaan(seperti pada metode layer)

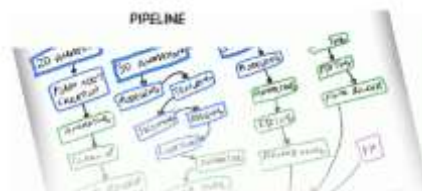


Gambar 1.9 Cell animasi menggunakan teknik rotoscopi

Animasi Sel / Cel Technique Animasi ini merupakan dasar film animasi kartun (Cartton animation). Animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastik tembus pandang, biasanya ada cell obyek animasi yang bergerak dan background yang diam. teknik animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastic tembus pandang, disebut 'sel' (cel). Figur animasi digambar sendiri-sendiri di atas sel untuk tiap perubahan gambar yang bergerak, selain itu ada bagian yang diam, yaitu latar belakang (background), dibuat untuk tiap adegan, dibuat memanjang lebih besar daripada lembaran sel. Lembaran sel dan latar diberi lubang pada salah satu sisinya, untuk dudukan 'standard page' pada meja animator sewaktu digambar, dan meja dudukan sewaktu dipotret. Teknik yang memanfaatkan lembaran sel merupakan suatu pertimbangan penghematan gambar, dengan memisahkan bagian dari obyek animasi yang bergerak, dibuat beberapa gambar sesuai kebutuhan; dan bagian yang tidak bergerak, cukup dibuat sekali saja. Teknik ini ditemukan oleh Earl Hurd, dan dipatenkan pada tahun 1914.

Dulunya mereka menggambar garis sketsa di sisi depan cel sedangkan mewarnainya disisi blakang cel, namun sejak tahun 1960an proses ini diganti dengan teknik xerografi atau teknik fotocopy. Ini merupakan teknik penting lain yang dikembangkan oleh Caster Carlson di Animation Photo Transfer Process, Pertama kali ditunjukkan di The Black Cauldron pada tahun 1985. Film-film animasi dengan sifat 2D ini pun masih dapat disaksikan di layar televisi, seperti ScoobyDoo, Sponge Bob, dan film-film Anime yang membanjiri dunia film animasi di Indonesia.

## b) Tahapan Proses Pembuatan Animasi / Pipeline



Gambar 1.10 Pipeline

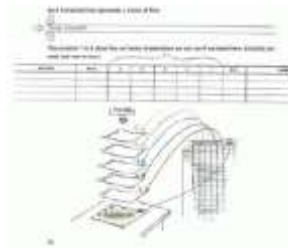
Tahapan proses animasi atau *Animation pipeline*. Adalah prosedur atau langkah langkah yang harus dijalani seorang animator ketika membuat karya animasi. Dalam merancang pipeline bisa saja berbeda urutan dan perlakukannya, tergantung pada kebiasaan tiap studio animasi. tiap studio animasi memiliki pipeline sendiri-sendiri tergantung cara kerja yang mereka anggap paling efisien. Tahapan umum yang digunakan oleh studio animasi adalah:

### □ Pra produksi.



Gambar 1.11 contoh Desain karakter dan Storyboard

Adalah tahapan sebelum produksi. Disini semua hal yang berkaitan dengan proses pembuatan karya animasi disiapkan. seperti membuat team, membuat cerita, membuat naskah, membuat storyboard, exposure sheet, membuat animatic, merekam suara, membuat desain tokoh, merancang warna mood, dan seterusnya.



Gambar 1.12 Contoh Exposure Sheet

□ **Produksi**

Adalah tahapan dimulainya proses membuat karya animasi. Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa divisi.

**Keyframe.** Bertugas membuat gambar atau gerakan kunci



Gambar 1.13 Contoh Keyframe Atau Gambar Kunci

**Inbetween.** bertugas meneruskan gambar dan gerakan yang sudah dibuat oleh keyframer.



Gambar 1.14 Ccontoh gambar sisip diantara gambar kunci

**Pencil test.** gambar yang masih kasar dan belum sempurna tadi akan dilihat dulu hasilnya, dengan cara di scan dan kemudian di atur dengan software lalu ditayangkan/preview. **Cleanup.** membersihkan garis gambar sehingga rapi dan enak dilihat.



Gambar 1.15 Contoh Gambar yang sudah di clean up

**Scan.** memindai gambar kedalam komputer



Gambar 1.16 Scanner atau Pemindai

**Color.** mewarnai gambar dengan menggunakan software **Finishing.** memperbaiki timing animasi dan penyempurnaan. Misalnya menambahkan efek gambar, dll **Render.** Project yang sudah selesai lantas di simpan dalam bentuk file movie

#### □ **Pasca produksi**

Adalah bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan karya animasi. Disini karya animasi tadi akan dipoles dan diedit sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak dilihat.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

*Sumber: Permendikbud No. 103 Tahun 2014*

*tentang Implementasi Kurikulum*

Sekolah	: SMK Negeri 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester	: XI / Ganjil
Materi Pembelajaran	: Animasi Komputer
Alokasi Waktu	: 4 jam @45 menit

### A. Kompetensi Inti

KI-3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan procedural, 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 dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.3. Memahami animasi komputer	3.3.1. Menjelaskan yang dimaksud dengan animasi komputer 3.3.2. Menjelaskan perkembangan animasi komputer, bahasa yang digunakan dalam animasi komputer dan prinsip kerja animasi komputer
4.	4.3. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi computer pada produk animasi	4.3.1. Mempraktikkan teknik pembuatan animasi komputer

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

- 3.3.1 Menjelaskan yang dimaksud dengan animasi komputer
- 3.3.2 Menjelaskan perkembangan animasi komputer, bahasa yang digunakan dalam animasi komputer, dan prinsip kerja animasi komputer
- 4.3.1 Membuat animasi komputer
- 4.3.2 Mempraktikkan teknik pembuatan animasi komputer

### **D. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.3.1 Mengingat perkembangan animasi komputer
- 3.3.2 Mengidentifikasi prinsip kerja dan efek animasi komputer
- 3.3.3 Mendefinisikan animasi komputer
- 4.3.1 Menampilkan analisis hasil pengamatan terhadap pembuatan animasi komputer
- 4.3.2 Menerapkan analisis hasil pengamatan terhadap pembuatan animasi komputer
- 4.3.3 Mengevaluasi teknik pembuatan animasi komputer

### **E. Deskripsi Materi**

#### **Animasi Komputer**

- Pengertian animasi komputer
- Perkembangan animasi komputer
- Prinsip kerja animasi komputer
- Efek animasi komputer
- Bahasa animasi
- Teknik pembuatan animasi komputer

### **F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
2. Model : *Discovery*
3. Metode : Diskusi, presentasi, tanya jawab

### **G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Bahan : Laptop, Proyektor
2. Media/Alat : Papan tulis dan spidol, slide power point, Laptop, LCD
3. Sumber Belajar:

- a. Buku : Buku Paket Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013 tentang Animasi 2D untuk kelas XI
- b. Internet :
- <https://www.slideshare.net/setioaribowo/xi-1-teknik-animasi-2-dimensi-edit>
  - <https://animasikuu.wordpress.com/topik/animasi-komputer/>
  - <https://lintasmateri.blogspot.co.id/2016/05/animasi-komputer.html>

## H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik menyiapkan secara psikis dan fisik untuk mengikuti pelajaran (Salam, berdoa, absensi.)</li> <li>- Pendidik memberi motivasi belajar kepada siswa</li> <li>- Pendidik memberi kesempatan untuk membaca buku-buku sesuai dengan keinginan masing masing (literasi)</li> <li>- Pendidik mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>- Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan</li> </ul>	20 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Mengamati</b></li> <li>- Mengamati animasi komputer</li> <li>✓ <b>Menanya</b></li> <li>- Mendiskusikan pengertian animasi computer</li> <li>- Mendiskusikan perkembangan animasi computer</li> <li>- Mendiskusikan prinsip kerja animasi computer</li> <li>- Mendiskusikan efek animasi computer</li> </ul>	150 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendiskusikan bahasa animasi</li> <li>- Mendiskusikan teknik pembuatan animasi komputer</li> <li>✓ <b>Mengeksplorasi</b></li> <li>- Mengeksplorasi pengertian animasi komputer</li> <li>- Mengeksplorasi perkembangan animasi komputer</li> <li>- Mengeksplorasi prinsip kerja animasi komputer</li> <li>- Mengeksplorasi efek animasi komputer</li> <li>- Mengeksplorasi bahasa animasi</li> <li>- Mengeksplorasi teknik pembuatan animasi komputer</li> <li>✓ <b>Mengasosiasi</b></li> <li>- Membuat kesimpulan tentang animasi komputer</li> <li>✓ <b>Mengkomunikasikan</b></li> <li>- Menyampaikan hasil tentang animasi komputer</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran</li> <li>- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas <u>peserta didik membuat obyek dari gabungan obyek lain</u></li> <li>- Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya</li> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> </ul>	20 menit

## **I. Penilaian**

### **1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.**

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### **2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.**

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### **4. Jenis/Teknik Penilaian**

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi stop motion	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi stop motion dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi stop motion	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi stop motion	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
Kelas/ Semester : XI Multimedia 1/ I  
Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADI NUR CAHAYA						
2	AHMAD ULINNUHA						
3	ANASTASIA FEBRIANAN S						
4	ANGGI SEPTIAN ANDRIYANTO						
5	AWANG FIKRI OKTAVIANRI						
6	BAGAS NOUR DWIYANTO						
7	DANTI FAJAR PRATIWI						
8	DWI MARWANTO						
9	ENI YULIANTI						
10	ERNAWATI						
11	ERVIN NUR JANNAH						
12	FATIMAH						
13	FULKI NUR SAFA'ATUN						
14	HERMIN NUR SOLIKHAH						
15	IRVAN FEBRIYANTO						
16	ISNAN NUR HANA VI						
17	KIKY DESY ARDINA						
18	LULU KHULAIDA						
19	MARITHA SULASTRI						
20	MUHAMMAD ALDI YAHYA						
21	MUHAMMAD IQBAL PUTU C S						
22	MUTIARA ALIFIA R						
23	RAHMAT ARDIANTO						
24	RIZAL AZIZ PRADANA						
25	RIZKI KURNIAWATI						
26	SALVIA NURPRADINI						
27	THOYIB FARIZAL						
28	VERONICA YOGI W						
29	VICKY HERMANSYAH						
30	WAHIDAH AL HUSNA						
31	WIDYA KUSTIYA PUTRI						
32	YANUARI						

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
Kelas/ Semester : XI Multimedia 2/ I  
Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	AHMAD ASYROFUT TAUFIQ						
2	ANISA DIAH RAHMAWATI						
3	ARIEF PRASOJO						
4	ARIZALTRI HARSONO						
5	AUGUST ANDRE HERMANTO						
6	AZIZAH NUR AINI						
7	BAGAS ADI SAPUTRA						
8	BURHAN MAULANA TANJUNG						
9	DEVANGIE PUTRI NABILA TIARA S						
10	DEWI NURAINI						
11	FATTUR ROZZAQ SIGIT Y						
12	HAPPI EKO PRABOWO						
13	HESI SUGANDA						
14	HILAL WAHYU SETYADI						
15	ICHSANUDIN ADZIM SATYA N						
16	IQBAL ALFU SALAM						
17	KHANNAH MAGHFUROH						
18	LUTFHI ADI SETIAWAN						
19	MAULANAN RIFAI						
20	MELLYANA SAFITRI						
21	MUHAMMAD AFIF FAHRUROZI						
22	MUHAMMAD AL FARIZI						
23	MUHAMMAD ROHADI						
24	NENI SUMARNI						
25	RAHMAT NUR CAHYO						
26	RAMA DHANI						
27	RIFAI TAUFIQ QURRAHMAN						
28	TITIS MAURIZKA PUTRI						
29	TRI HANDAYANI						
30	WAHYU KURNIAWAN						
31	WELLY SETYO PRABOWO						
32	YUNIA HANNA ARYANI						

*Lampiran 2*

**SOAL EVALUASI**

**Mata Pelajaran** : **Teknik Animasi 2 Dimensi**

**Kelas/Semester** : **XI MM / 1**

**Materi Pokok** :

**Animasi Komputer**

- Pengertian animasi komputer
- Perkembangan animasi komputer
- Prinsip kerja animasi komputer
- Efek animasi komputer
- Bahasa animasi
- Teknik pembuatan animasi komputer

**Petunjuk :**

1. Berdoalah sebelum dan sesudah melaksanakan evaluasi berikut!
2. Kerjakan perintah di bawah ini dengan sungguh-sungguh!

**Soal :**

1. Animasi yang secara keseuruhan dikerjakan di komputer disebut ...
2. Animasi komputer berkembang pada tahun ...
3. Sejak animasi komputer terkenal munculnya film buatan ... yang berjudul ...
4. Tipe animasi ada 2 yaitu ...
5. Kombinasi animasi ada 3 yaitu ...
6. Prinsip kerja animasi ada 3, yaitu ...
7. Metode pembuatan animasi komputer yang menggunakan perhitungan fisik seperti berat dan massa benda disebut ...
8. Metode pembuatan animasi komputer yang menggunakan bantuan gerak karakter aslinya disebut ...
9. Metode pembuatan animasi komputer yang sekumpulan objeknya dianimasikan secara bersamaan membentuk sebuah pola seperti api dan air disebut ...
10. Metode pembuatan animasi komputer yang hanya mengandalkan kemampuan animator secara penuh sehingga seluruh gerakannya dibuat dengan insting dan skill animator disebut ...

**Selamat mengerjakan!**

**Rubrik/Pedoman Penskoran Tes Tertulis**

No	Kunci Jawaban	Skor
1	Animasi komputer	10
2	1980	10
3	Pixar, Toy Story	10
4	Animasi 2D dan 3D	10
5	Kombinasi 2D dan 3D, 2D dan Live Shot, 3D dan Live Shot	10
6	Pra-Produksi, Produksi, Post-Produksi	10
7	Dynamic simulation	10
8	Motion Capture	10
9	Particle	10
10	Manual	10
	Skor maksimal	100

Yogyakarta, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing Lapangan,

Mahasiswa,



**Andriyani S. Kom**

**Elisa Meida Wati**

**NIP. 198006072009032008**

**NIM. 14520241025**

**MATERI**  
**TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Topik : Animasi Komputer

Kelas/Semester : XI MM 1/ I dan XI MM 2/I

**A. Definisi Animasi Komputer**

**Animasi komputer** adalah Seni dan proses menghasilkan gambar bergerak dengan penggunaan komputer. Animasi computer merupakan bagian dari bidang komputer grafik dan animasi. Sesuai dengan namanya, animasi computer secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta special efeknya semuanya di kerjakan dengan komputer.

Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami. Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang dengan mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan software yang digunakan. Animasi komputer menggunakan CGI . CGI (Computer Generated Image) adalah penerapan bidang komputer grafis, untuk pembuatan dan manipulasi gambar (visual) secara digital.

Bentuk sederhana dari grafika komputer adalah grafika komputer 2D yang kemudian berkembang menjadi grafika komputer 3D (untuk efek-efek khusus dalam film-film, program-program televisi, iklan-iklan, simulator simulator dan simulasi umumnya serta media cetak), pemrosesan citra, dan pengenalan pola. Grafika 3D adalah representasi dari data geometrik 3 dimensi sebagai hasil dari pemrosesan dan pemberian efek cahaya terhadap grafika komputer 2D. Data matematis ini belum bisa dikatakan sebagai gambar grafis hingga saat ditampilkan secara visual pada layar komputer atau printer. Secara umum prinsip yang dipakai mirip dengan grafika komputer 2D, dalam hal penggunaan algoritma, grafika vektor, dan grafika rasternya. Proses penampilan suatu model matematis ke bentuk citra 2D biasanya dikenal dengan proses 3D rendering.

Animasi 2D terus dikonsumsi oleh para animator-animator dunia. Selain Disney, perusahaan lain yang menggunakan animasi 2D adalah Nickelodeon. Nickelodeon menciptakan beberapa film-film kartun, salah satu yang menjadi icon juga adalah SpongeBob Square Pants. animasi komputer mulai ada setelah teknologi komputer berkembang di era 80-an Animasi komputer mulai terkenal semenjak munculnya film Pixar yaitu Toy Story (1995)

## **B. Sejarah Animasi Komputer**

Pada awal tahun 1940-an dan 50-an, eksperimen dalam komputer grafis sudah dimulai, terutama oleh John Whitney-tapi itu hanya awal 1960an ketika komputer digital telah banyak dibuat, maka jalan baru untuk grafis komputer yang inovatif mulai berkembang. Awalnya, penggunaan diutamakan untuk kepentingan ilmiah, teknik dan tujuan penelitian lainnya, tetapi eksperimen artistik mulai membuat tampilan pada pertengahan 1960an. Pada pertengahan 70-an, banyak upaya demikian mulai masuk ke media publik. Banyak komputer grafis saat ini melibatkan citra 2-dimensi, tetapi demikian sebagaimana kemampuan komputer terus meningkat, upaya untuk mencapai realisme 3-dimensi menjadi ditekankan. Pada akhir 1980-an, fotorealistis 3D mulai muncul dalam film-film bioskop, dan pada pertengahan tahun 90-an telah berkembang ke titik dimana animasi 3D dapat digunakan untuk produksi film secara keseluruhan.

Animasi komputer dikembangkan di Bell Telephone Laboratories pada tahun 1960 oleh Edward E. Zajac, Frank W. Sinden, Kenneth C. Knowlton, dan A. Michael Noll. Animasi digital lainnya juga dipraktekkan di Lawrence Livermore National Laboratory. Saat ini Animasi komputer modern biasanya menggunakan komputer grafis 3D, walaupun grafik komputer 2D masih digunakan.

Film animasi berdurasi panjang komputer pertama film animasi Toy Story oleh Pixar tahun 1995 . Animasi ini mengikuti petualangan mainan dan pemiliknya. Film terobosan ini adalah yang pertama dari banyak film penuh animasi komputer.Selain itu dengan Animasi komputer diciptakanlah film blockbuster seperti Toy Story 3 (2010), Avatar (2009), Shrek 2 (2004), Cars 2 (2011), dan Kehidupan Pi (2012).

## **C. Perkembangan Teknologi**

Proses pembuatan animasi awalnya melibatkan penggunaan gambar tangan (manual), Dengan ditemukannya komputer maka beban yang dikerjakan oleh para animator pun berkurang. Sebagai teknologi canggih dengan adanya komputer lebih mempermudah pembuatan animasi,dan konsep tiga dimensi (3D) animasi pun menjadi mungkin. Melalui perangkat lunak dan pengembangan perangkat

keras, komputer dapat menciptakan ruang 3D virtual untuk proses animasi. Hal ini juga membuat lebih mudah untuk mengedit urutan animasi karena lebih mudah untuk mengubah informasi digital. Perbedaannya adalah seniman memiliki kontrol lebih besar atas animasi 3D dibandingkan animasi 2D. Dalam animasi 2D, jika sudut pandang perlu diaktifkan, seniman harus kembali menggambar gambar dalam sudut yang berbeda. Namun semuanya adalah model 3D dalam dunia virtual.

Beberapa ratus tahun yang lalu saat tidak ada mikroprosesor, proses pembuatan animasi lambat dan kualitas buruk. Namun, teknologi baru yang ditemukan seperti komputer, proses render film menjadi lebih mudah. Namun, karena teknologi baru memungkinkan gambar untuk memiliki resolusi sangat tinggi, daya perangkat keras pengolahan juga menjadi tantangan. Dengan "tenaga kuda" adanya komputer CPU (Central Processing Unit) dan GPU (Graphic Processing Unit), waktu render untuk gambar selama 20 tahun terakhir hanyamenghabiskan beberapa detik untuk menyelesaikannya. Namun, karena resolusi tinggi, proses render akan memakan waktu lebih lama. Perkembangan teknologi tidak akan pernah berhenti dan dengan demikian animasi juga akan berkembang. digunakan dalam iklan televisi untuk Autolite, khususnya pada tahun 1950an Program CBS Suspense, yang disponsori Autolite.

#### **D. Prinsip Kerja Animasi Komputer**

Animasi komputer menggunakan proses yang dikenal sebagai tweening, yang terlihat untuk mengurangi pekerjaan menggambar ratusan frame. Seorang animator komputer menggambarkan frame kunci dan menguploadnya ke dalam program. Tugas program ini adalah untuk mengisi frame di antara (in between) dengan cara yang logis dikenal sebagai interpolation. Program ini menggunakan algoritma yang canggih untuk menghitung berapa obyek akan terlihat ketika bergerak. Meskipun komputer menggantikan kebutuhan untuk menggambar setiap frame tunggal, hasil interpolasi tidak selalu seperti apa yang animator inginkan seharusnya. Ini adalah proses rumit yang membutuhkan waktu untuk menguasainya.

#### **E. Cara Pembuatan Kerja Animasi Komputer**

Cara kerja animasi komputer dimulai dari Pra-produksi (konsep, skenario, pembentukan karakter, *storyboard*, *dubbing* awal, musik dan *sound FX*). Selanjutnya proses Produksi (*lay out*, *key motion*, *in between*, *Background*, *scanning*, dan pewarnaan). Proses terakhir adalah Postproduksi (*composite*, *editing*, *rendering*, pemindahan film kedalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya). Proses-proses tersebut dilakukan seseorang dengan banyak

bantuan komputer, teknik animasi sel yang diadopsi dalam animasi komputer, selanjutnya kertas gambar dalam pembuatan sebelumnya diprogram menjadi frame di komputer, jadi yang semula kumpulan gambar menjadi kumpulan frame.

## **F. Konsep Dasar Penciptaan Animasi Komputer**

### **a) Manual**

Metode ini mengandalkan kemampuan animator secara penuh. Seluruh gerakan dibuat dengan insting dan skill animator. Biasanya digunakan untuk jenis animasi bergaya kartun, seperti Cars, Finding Nemo, Toy Story, dan lainnya, karena sifat gerak dari karakter yang ada disitu adalah hasil rekaan manusia, yang tentunya sudah di lebih-lebihkan (juga menggunakan prinsip animasi yang lain).

### **b) *Motion capture***

*Motion capture* adalah metode animasi yang menggunakan bantuan gerak karakter aslinya dan dipindahkan gerakanya dengan alat *motion capture*, kemudian di aplikasikan ke objek digital. Teknik ini tentu akan membuat gerakan yang sama dengan aslinya; misalnya pada film Avatar, Final Fantasy, Polar Express, Beowulf, dan beberapa film dengan spesial efek, seperti Lord of the ring, Last samurai.

### **c) *Dynamic simulation***

Metode ini menggunakan penghitungan secara fisika pada objek yang akan di animasikan, lalu disimulasikan secara realtime. Terdapat beberapa penghitungan sebelum objek di animasikan, misalnya berat atau massa benda, gaya gravitasi, benturan, kekuatan angin dan lain sebagainya. Contoh animasi yang menggunakan metode ini adalah animasi bola jatuh, kain, percikan air, benda hancur, rambut dll.

### **d) *Particle***

*Particle* adalah sekumpulan objek yang dapat dianimasikan secara bersamaan membentuk sebuah pola, misalnya asap, daun berguguran, api, hujan, salju, segerombolan burung, dan sebagainya.

## **G. Tipe Animasi Komputer**

Animasi komputer dibagi dalam 2 tipe yaitu tipe 2 dimensi dan 3 dimensi

### **a) Animasi 2 dimensi**

Figur dibuat dan diedit dengan menggunakan bitmap 2D atau menggunakan vektor 2D. Teknik ini meliputi versi komputer dari tweening (gerakan inbetween yang berfungsi sebagai penghalus suatu gerakan), morphing, onion

skinning (beberapa layer dengan gambar posisi berkesinambungan supaya ilusi gerak dalam dapat ditangkap), dan rotoscope terinterolasi..

b) Animasi 3 dimensi

Figur dibuat di komputer menggunakan polygon. Demi memungkinkan meshes ini bergerak diberikan rangka digital. Proses ini disebut rigging. Berbagai teknik lain dapat diaplikasikan, seperti fungsi matematika (grafitasi), bulu atau rambut simulasi, efek seperti api atau air, dan sebagainya. Contoh : Shrek dan The Wild. Menulis konsep yang sudah dipikirkan dalam bentuk naratif, deskriptif atau sinopsis. Juga bisa dianggap sebagai storyboard yang berbentuk tulisan/ text.

## H. JENIS ANIMASI KOMPUTER

- Komputer Assist

Beberapa contoh pertama dari animasi komputer komersial secara tradisional menggunakan bantuan komputer. Hal ini bisa dalam bentuk komputer yang memproduksi ” perantara” atau gambar yang menghubungkan dua inputan yang sama oleh seniman (sehingga memungkinkan seniman untuk menggambar karakter lebih sedikit). Komputer animasi pembantu pertama kali digunakan dalam sebuah film animasi di “The Mouse Detective Besar” Disney pada tahun 1986. Sebuah adegan dalam film berlangsung didalam jam, dan roda gigi mekanik kompleks benar-benar diberikan dalam komputer sebagai kawat-frame grafis sebelum dipindahkan ke sel, di mana mereka bersatu dengan unsur-unsur lain dari TKP. Teknik yang sama digunakan oleh Disney dalam film kemudian seperti “Beauty and the Beast” (1991), “Pocahontas” (1995) dan “Tarzan” (1999) .

- Gerak Kontrol dan Script

Animasi komputer yang paling modern menggunakan sistem kendali gerak yang digunakan oleh animator untuk memanipulasi pembuatan sebuah objek, dan kemudian memindahkan obyek telah yang melalui serangkaian pose. Metode ini menghasilkan gerakan yang akan menghasilkan gambar gerakan akhir. Animasi gerak kontrol pertama dilakukan dengan sistem scripting seperti ASAS (Aktor Script Sistem Animasi). Dalam skenario ini, animator adalah seorang programmer komputer yang menulis kode dalam bahasa komputer untuk menghasilkan sebuah objek dan memberikan gerakan obyek itu. Sebagai animasi komputer berkembang, sistem yang lebih interaktif dikembangkan untuk memungkinkan animator untuk berinteraksi dengan gambar dan benda-benda melalui antarmuka yang lebih abstrak. Kode

sekarang ditulis secara otomatis, berdasarkan masukan yang animator membuat menggunakan antarmuka visual dan memanipulasi subjek dengan mouse, keyboard atau perangkat input lainnya.

- CGI Compositing

Animasi komputer juga digunakan di tempat teknik yang lebih tua dari film animasi. Sejak adanya bioskop, unsur-unsur animasi telah ditambahkan kedalam gambar difoto. Unsur-unsur lain, seperti model atau latar belakang dicat, juga digunakan dan harus susah payah dipasangkan dengan rekaman live-action. Ini melibatkan proses optik panjang di mana berbagai elemen yang kembali difoto beberapa kali agar dapat composited bersama menjadi satu gambar. Karena kompleksitas proses, efek khusus yang mahal dan jarang digunakan dalam jumlah besar oleh semua tapi film yang paling tinggi dibiayai. Komputer citra yang dihasilkan mengubah semua itu, yang memungkinkan pembuat film untuk menggunakan layar biru atau hijau untuk memilih bagian dari film yang nantinya dapat dengan mudah dihilangkan dengan komputer dan diganti dengan gambar dari sumber lain, baik foto atau sepotong adegan animasi. Komputer compositing animasi bahkan berfungsi di banyak konsumen tingkat program video editing.

- Motion Capture

Motion capture adalah jenis animasi komputer yang telah memperoleh banyak peminat dalam beberapa tahun terakhir. Motion capture ini bergantung pada sensor kecil yang ditempatkan pada karakter di berbagai titik di sekitar tubuh mereka. Para aktor melakukan dan gerakan mereka ditangkap oleh kamera yang dapat menemukan sensor dan melacak gerakan mereka. Gerakan ini kemudian dapat ditransfer ke komputer-tokoh yang dirancang akan bergerak dengan cara yang persis sama seperti aktor lakukan. Motion capture sangat signifikan bagi yang menjembatani kesenjangan antara metode tradisional pembuatan film dan teknologi baru. Beberapa contoh dari motion capture termasuk, Gollum di film “Lord of the Rings”,

- Animasi Flash

Salah satu jenis akhir animasi komputer adalah Flash animasi. Animasi Flash merupakan salah satu nama untuk program Flash dari Adobe yang telah mereka produksi, meskipun saat ini ada program lain yang juga memungkinkan animator untuk menciptakan “flash” animasi. Walaupun keterbatasan dalam hal gerakan dan gaya, namun Flash lebih murah untuk

memproduksi ,karena itu sekarang flash semakin meningkat popularitasnya. Animasi Flash sering digunakan dalam iklan dan umum sebagai konten video di situs Web.

## I. Bahasa Animasi

Bahasa Animasi Tiga kategori bahasa Animasi Menurut (Foley Van Dam, 1996, p1065) :

1. Linear-list notations Dalam Linear-list notations, awal dan akhir frame yang dituju beserta action ditentukan terlebih dahulu sebelum animasi direpresentasikan.
2. General-Purpose languages General-Purpose language adalah bahasa animasi yang membuat sebuah bahasa animasi terbaca oleh level bahasa yang lebih tinggi.
3. Graphical languages Graphical Language digunakan untuk memasukkan ekspresi, meng-edit dan menangkap perubahan animasi. Bahasa Animasi Graphical ini mendeskripsikan animasi secara lebih visual

## J. Teknik Pembuatan Animasi Komputer

1. **Multi-Sketching** merupakan sketsa gambar tangan menggunakan peralatan Tablet PC atau Digitalizer Tablet seperti Wacom yang dicapture langsung menjadi video. Pertama kali dikenalkan oleh Renat Zarbailov yang mengkomninasikan dua software aplikasi yaitu software sketsa dengan software screen capture.
2. **Skeletal animation** adalah sebuah teknik dalam animasi komputer, khususnya animasi yang melibatkan struktur pergerakan susunan tulang, dimana karakter dibagi menjadi 2 bagian yaitu representasi permukaan digunakan untuk menggambarkan karakter (biasa disebut skin/kulit/muka) dan susunan tulang digunakan hanya untuk meng-animasikan. Teknik ini digunakan untuk membuat/merancang struktur pertulangan, dimana setiap unsur tulang mempunyai 3 dimensi transformasi yaitu posisi, skala dan orientasi dan sebuah opsi/pilihan untuk tulang yang berhubungan dengannya. Aplikasi teknik ini sering digunakan oleh programer game komputer dan industri film juga untuk diaplikasikan pada obyek-obyek mekanik. Misalnya untuk membuat animasi robot atau monster.
3. **Morph target animation** atau **per-vertex animation** merupakan sebuah metode dari 3D animasi komputer yang kadang-kadang digunakan sebagai pengganti/alternatif dari teknik sekeletal animation. Morph target animation tersimpan sebagai sebuah seri posisi vertex. Pada setiap keyframe animasi

vertex-vertex tersebut bergerak sesuai dengan posisi yang berbeda sesuai target perubahan pergerakannya. Animasi morph ini digunakan misalnya untuk membuat mimik wajah/ekspresi, atau perubahan wujud dan lain sebagainya.

4. **Cel-shaded animation** sering disebut juga Cel-Shading, Cell Shading atau Toon Shading yaitu sebuah tipe dari non photorealistic rendering (Teknik yang memungkinkan hasil proses render objek 3D menjadi terlihat seperti hasil lukisan atau gambar ) yang didesain untuk membuat grafik yang dibuat dari komputer terlihat seperti digambar oleh tangan.
5. **Onion skinning** yaitu sebuah teknik dari 2D komputer grafis untuk membuat animasi kartun dan mengedit movie untuk melihat beberapa frame dalam satu tampilan. Dalam hal ini animator dapat memutuskan untuk membuat atau merubah sebuah gambar berdasarkan gambar sebelumnya. Pada animasi kartun tradisional setiap frame dalam movie gambar sebelumnya dapat dilihat melalui meja gambar yang diberikan penerangan dibawahnya. Menjadi tugas seorang Inbetweeners yang meneruskan gambar sebelum dan sesudah key animasi.
6. **Analog computer animation** berhubungan dengan Scanimate, yaitu sebuah nama untuk sistem animasi komputer analog yang dikembangkan pada antara akhir tahun 1960 an sampai awal 1980 an. Pengertian lain Scanimate adalah sistem komputer analog yang dibuat oleh Computer Image Cooperation di Denver, Colorado pada akhir tahun 60an dan awal 70an dengan produksi hanya delapan mesin. Sistem scanimate digunakan untuk memproduksi video berbasis animasi untuk televisi pada tahun 1970 an sampai tahun 1980 an untuk program commercial/iklan, promosi, dan show opening.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

*Sumber: Permendikbud No. 103 Tahun 2014*

*tentang Implementasi Kurikulum*

Sekolah	: SMK Negeri 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester	: XI / Ganjil
Materi Pembelajaran	: Prinsip – prinsip Dasar Animasi
Alokasi Waktu	: 4 jam @45 menit

### A. Kompetensi Inti

KI-3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan procedural 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 dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.4 Memahami prinsip – prinsip dasar animasi	3.4.1. Menjelaskan yang dimaksud dengan prinsip – prinsip dasar animasi 3.4.2. Menyebutkan fungsi dan jenis prinsip – prinsip dasar animasi
4.	4.4. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip – prinsip animasi pada produk animasi	4.4.1. Mempraktikkan produk animasi dengan menerapkan prinsip – prinsip dasar animasi

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

- 3.4.1 Menjelaskan yang dimaksud dengan prinsip – prinsip dasar animasi
- 3.4.2 Menyebutkan fungsi dan jenis prinsip – prinsip dasar animasi
- 4.4.1 Mempraktikkan produk animasi dengan menerapkan prinsip – prinsip dasar animasi

### **D. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.4.1 Mendefinisikan prinsip – prinsip dasar animasi
- 3.4.2 Menyebutkan fungsi prinsip – prinsip dasar animasi
- 3.4.3 Mengidentifikasi jenis prinsip – prinsip dasar animasi
- 4.4.1 Menampilkan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip – prinsip animasi pada produk animasi
- 4.4.2 Mensimulasikan analisis hasil pengamatan terhadap pembuatan produk animasi dengan menerapkan prinsip – prinsip dasar animasi
- 4.4.3 Mengevaluasi teknik pembuatan produk animasi dengan menerapkan prinsip – prinsip dasar animasi

### **E. Deskripsi Materi**

#### **Prinsip – prinsip dasar animasi**

- Pengertian prinsip – prinsip dasar animasi
- Fungsi prinsip – prinsip dasar animasi
- Jenis prinsip – prinsip dasar animasi

### **F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
2. Model : *Discovery*
3. Metode : Diskusi, presentasi, tanya jawab

### **G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Bahan : Laptop, Proyektor
2. Media/Alat : Papan tulis dan spidol, slide power point, Laptop, LCD
3. Sumber Belajar:
  - a. Buku : Buku Paket Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013 tentang Animasi 2D untuk kelas XI
  - b. Internet : <https://www.slideshare.net/setioaribowo/xi-1-teknik-animasi-2-dimensi-edit>

## H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik menyiapkan secara psikis dan fisik untuk mengikuti pelajaran (Salam, berdoa, absensi.)</li> <li>- Pendidik memberi motivasi belajar kepada siswa</li> <li>- Pendidik memberi kesempatan untuk membaca buku-buku sesuai dengan keinginan masing masing (literasi)</li> <li>- Pendidik mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>- Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan</li> </ul>	20 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati berbagai animasi sederhana</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendiskusikan pengertian prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>- Mendiskusikan fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>- Mendiskusikan jenis prinsip – prinsip animasi</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengeksplorasi pengertian prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>- Mengeksplorasi fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>- Mengeksplorasi jenis prinsip – prinsip animasi</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengasosiasi/Menalar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat kesimpulan tentang prinsip – prinsip dasar animasi</li> </ul> </li> </ul>	150 menit

	<b>✓ Mengkomunikasikan/Menyaji</b> - Menyampaikan hasil tentang prinsip – prinsip animasi	
Penutup	- Guru mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran - Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran - Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas peserta didik membuat obyek dari gabungan obyek lain - Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya - Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran	20 menit

## I. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 4. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi stop motion	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi stop motion dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi stop motion	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi stop motion	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
Kelas/ Semester : XI Multimedia 1/ I  
Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADI NUR CAHAYA						
2	AHMAD ULINNUHA						
3	ANASTASIA FEBRIANAN S						
4	ANGGI SEPTIAN ANDRIYANTO						
5	AWANG FIKRI OKTAVIANRI						
6	BAGAS NOUR DWIYANTO						
7	DANTI FAJAR PRATIWI						
8	DWI MARWANTO						
9	ENI YULIANTI						
10	ERNAWATI						
11	ERVIN NUR JANNAH						
12	FATIMAH						
13	FULKI NUR SAFA'ATUN						
14	HERMIN NUR SOLIKHAH						
15	IRVAN FEBRIYANTO						
16	ISNAN NUR HANAVI						
17	KIKY DESY ARDINA						
18	LULU KHULAIDA						
19	MARITHA SULASTRI						
20	MUHAMMAD ALDI YAHYA						
21	MUHAMMAD IQBAL PUTU CIPTA S						
22	MUTIARA ALIFIA R						
23	RAHMAT ARDIANTO						
24	RIZAL AZIZ PRADANA						
25	RIZKI KURNIAWATI						
26	SALVIA NURPRADINI						
27	THOYIB FARIZAL						
28	VERONICA YOGI W						
29	VICKY HERMANSYAH						
30	WAHIDAH AL HUSNA						
31	WIDYA KUSTIYA PUTRI						
32	YANUARI						

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
Kelas/ Semester : XI Multimedia 2/ I  
Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	AHMAD ASYROFUT TAUFIQ						
2	ANISA DIAH RAHMAWATI						
3	ARIEF PRASOJO						
4	ARIZALTRI HARSONO						
5	AUGUST ANDRE HERMANTO						
6	AZIZAH NUR AINI						
7	BAGAS ADI SAPUTRA						
8	BURHAN MAULANA TANJUNG						
9	DEVANGIE PUTRI NABILA TIARA SUTRISNA						
10	DEWI NURAINI						
11	FATTUR ROZZAQ SIGIT Y						
12	HAPPI EKO PRABOWO						
13	HESI SUGANDA						
14	HILAL WAHYU SETYADI						
15	ICHSANUDIN ADZIM SATYA N						
16	IQBAL ALFU SALAM						
17	KHANNAH MAGHFUROH						
18	LUTFHI ADI SETIAWAN						
19	MAULANAN RIFAI						
20	MELLYANA SAFITRI						
21	MUHAMMAD AFIF FAHRUROZI						
22	MUHAMMAD AL FARIZI						
23	MUHAMMAD ROHADI						
24	NENI SUMARNI						
25	RAHMAT NUR CAHYO						
26	RAMA DHANI						
27	RIFAI TAUFIQ QURRAHMAN						
28	TITIS MAURIZKA PUTRI						
29	TRI HANDAYANI						
30	WAHYU KURNIAWAN						
31	WELLY SETYO PRABOWO						
32	YUNIA HANNA ARYANI						

*Lampiran 2*

**SOAL EVALUASI**

**Mata Pelajaran** : **Teknik Animasi 2 Dimensi**

**Kelas/Semester** : **XI MM / 1**

**Materi Pokok** :

**Prinsip – prinsip dasar animasi**

- Pengertian prinsip – prinsip dasar animasi
- Fungsi prinsip – prinsip dasar animasi
- Jenis prinsip – prinsip dasar animasi

**Petunjuk :**

1. Berdoalah sebelum dan sesudah melaksanakan evaluasi berikut!
2. Kerjakan perintah di bawah ini dengan sungguh-sungguh!

**Tugas :**

1. Buatlah ringkasan materi tentang prinsip – prinsip animasi menggunakan software pengolah presentasi. Topik yang di tulis meliputi :
  - a) Menyebutkan dan menjelaskan prinsip – prinsip animasi
  - b) Memberi contoh video, menjelaskan prinsip apa yang diterapkan pada video dan di beri alasan.
2. Presentasikan hasil ringkasan di depan kelas

**Selamat mengerjakan!**

### Rubrik/Pedoman Penskoran Tes Tertulis

No	Kriteria	Skor
1	<b>Proses</b>	
	• Langkah kerja	5
	• Progres	5
2	<b>Produk</b>	
	• Hasil presentasi	80
3	<b>Waktu</b>	
	• Sesuai Tema	4
	• Lebih Cepat	6
	<b>Skor Total</b>	100

Yogyakarta, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing Lapangan,



**Andriyani S. Kom**

**NIP. 198006072009032008**

Mahasiswa,



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

**MATERI**  
**TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Topik : Prinsip – prinsip Dasar Desain

Kelas/Semester : XI MM 1/ I dan XI MM 2/I

**A. Definisi**

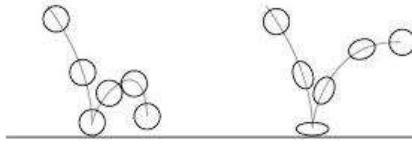
Pada tahun 1981 lewat buku mereka *The Illusion of Life: Disney Animation*. Munculnya 12 prinsip animasi karena dapat menciptakan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Prinsip animasi tersebut diciptakan atas dasar sebagai teori dasar yang bersifat wajib dimiliki dan dikuasai oleh para animator untuk menghidupkan karakter animasinya. Modal utama seorang **animator** adalah kemampuan meng-*capture* momentum ke dalam runtutan gambar sehingga seolah-olah menjadi bergerak atau hidup. Sedikit berbeda dengan komikus, ilustrator, atau karikaturis yang menangkap suatu momentum ke dalam sebuah gambar diam (still). Animator harus lebih memiliki ‘kepekaan gerak’ daripada ‘hanya’ sekedar kemampuan menggambar. Gambar yang bagus akan percuma tanpa didukung kemampuan meng-’hidup’-kan.

Sebagaimana definisi dasar animasi yang berarti: membuat seolah-olah menjadi hidup. Untuk itulah maka Prinsip animasi yang berjumlah dua belas itu didefinisikan oleh **Thomas** dan **Ollie Johnston**. Dua belas prinsip animasi muncul karena Frank Thomas dan Ollie Johnston mempunyai semangat untuk meneliti dan mengembangkan karya seni baru saat mereka masih muda, prinsip dasar itu merupakan hasil eksperimen dan latihan mereka serta atas keinginan dari Walt Disney untuk memikirkan suatu cara bagaimana membuat animasi semirip mungkin dengan gerakan nyata sebuah objek baik itu benda, hewan maupun manusia. Selain itu juga untuk menunjukkan bagaimana ekspresi dan kepribadian sebuah karakter. Kedua belas Prinsip tersebut meliputi : squash and stretch, anticipation, Staging, Straight Ahead And Pose to Pose, Follow Through And Overlapping Action, Slow In And Slow Out, Archs, Secondary Action, Timing, Solid Drawing, Appeal, Exaggeration

**1. Squash And Stretch**

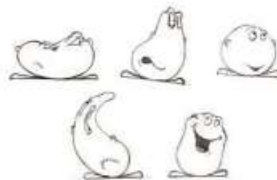
Squash and Stretch ini adalah sebuah prinsip yang digunakan untuk membuat ilusi seberapa keras permukaan sebuah benda. Pada dasarnya, ketika sebuah benda yang permukaannya empuk, saat menghantam benda lain dengan keras akan

berubah bentuknya sementara sebelum akhirnya bisa kembali lagi ke bentuk semula. Beda dengan benda yang permukaannya keras, ketika menghantam benda lain, bentuknya tetap dan tidak berubah.



Gambar 3.1 Squash and Stretch pada animasi bola

Dari gambar di atas, kita bisa menentukan bola mana yang permukaannya keras dan mana yang tidak. Hal tersebut bisa diketahui dari: “Bola yang keras tidak mengalami perubahan bentuk (deformation), sedangkan bola yang empuk mengalami perubahan bentuk menjadi gepeng saat dia mulai jatuh dan menghantam lantai sebelum akhirnya kembali lagi ke bentuk aslinya.” Hasil pantulan yang dihasilkan juga berbeda. Ilustrasinya, bola yang keras jika dijatuhkan tentunya tidak akan memantul kembali sekuat bola lunak yang dijatuhkan. Selain itu, Squash and Stretch sering juga digunakan dalam animasi untuk menunjukkan emosi dari sebuah karakter.



Gambar 3.2 Squash and Stretch pada ekspresi karakter

Squash and Stretch membantu membuat emosi tersebut untuk lebih bisa dirasakan oleh penonton. Bahkan dalam animasi realis pun, prinsip ini juga tetap dipakai karena sebenarnya prinsip ini berlaku juga di dunia nyata. *Squash and stretch* adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga -seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, creatures) akan memberikan ‘*enhancement*’ sekaligus efek dinamis terhadap gerakan/ action tertentu, sementara pada benda mati (misal: gelas, meja, botol) penerapan *squash and stretch* akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.

- **Contoh pada benda mati:** Ketika sebuah bola dilemparkan. Pada saat bola menyentuh tanah maka dibuat seolah-olah bola yang semula bentuknya bulat sempurna menjadi sedikit lonjong horizontal, meskipun nyatanya keadaan bola tidak selalu demikian. Hal ini memberikan efek pergerakan yang lebih dinamis dan ‘hidup’.

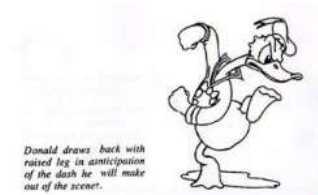
- **Contoh pada benda hidup:** Sinergi bicep dan trisep pada manusia. Pada saat lengan ditarik (seperti gerakan mengangkat barbel) maka akan terjadi kontraksi pada otot bicep sehingga nampak 'memuai', hal inilah yang disebut *squash* pada animasi. Sedangkan *stretch* nampak ketika dilakukan gerakan sebaliknya (seperti gerakan menurunkan lengan), bicep akan nampak 'menyusut'.

## 2. Anticipation



Gambar 3.3 Contoh-contoh Anticipation

Anticipation adalah sebuah prinsip animasi dimana kita sebagai animator memberikan tanda pada penonton mengenai apa yang akan dilakukan oleh si karakter. Anticipation ini biasa digunakan sebagai transisi dari 2 major actions, misal di antara posisi berdiri dan berlari.



Gambar 3.4 Contoh Anticipation pada Donald Bebek

Dari gambar di atas, kita sudah bisa menebak dengan pasti apa yang akan dilakukan oleh si Donald Duck, dia akan berlari. Inilah yang dimaksud sebagai Anticipation sebagai transisi dari 2 major actions (dalam kasus ini berdiri dan berlari) sehingga penonton tahu apa yang akan dilakukan oleh si karakter.



Gambar 3.5 Anticipation dalam kehidupan nyata

Kita bisa perhatikan bagaimana gerakan anticipation yang dibuat selalu adalah kebalikan dari gerakan berikutnya. Jika gerakan berikutnya ke arah atas, anticipationnya akan ke bawah, dll. *Anticipation* boleh juga dianggap sebagai persiapan/ awalan gerak atau ancang-ancang. Seseorang yang bangkit dari duduk

harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan memukul, sebelum tangan ‘maju’ harus ada gerakan ‘mundur’ dulu

### 3. Staging

Di dalam mengaplikasikan prinsip animasi ini, bayangkanlah bahwa setiap gambar dalam animasi kita itu adalah sebuah penampilan di panggung yang mana kita sebagai directornya harus memastikan bahwa ide cerita dari setiap detail penampilan harus tersampaikan dengan sempurna pada para penonton. Hal ini berarti kita harus memastikan bahwa setiap gerakan, ekspresi, dan mood dari si karakter harus terlihat jelas dan tidak disalahartikan.



Gambar 3.6 Contoh Staging

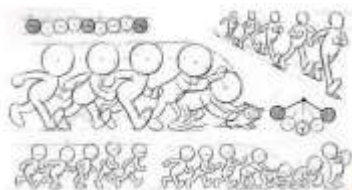
Dalam dunia animasi, yang paling sering berurusan dengan prinsip ini adalah storyboarder, karena dia bertugas untuk mempresentasikan ide dalam bentuk tulisan menjadi shot-shot dalam bentuk gambar, yang mana nantinya akan menjadi panduan utama bagi animator dalam bekerja.



Gambar 3.7 Staging yang baik

Sekalipun dalam gambar itu, tokoh-tokohnya hanya berupa siluet, tapi kita bisa mengetahui dengan pasti apa yang sedang mereka kerjakan. Dalam banyak kasus, seringkali kita hanya perlu untuk mengubah camera angle untuk mendapatkan siluet yang tepat sekalipun action yang dilakukan sama. Seperti halnya yang dikenal dalam film atau teater, *staging* dalam animasi juga meliputi bagaimana ‘lingkungan’ dibuat untuk mendukung suasana atau ‘mood’ yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*.

### 4. Straight Ahead And Pose to Pose



Gambar 3.8 Macam-macam Straight Ahead dan Pose to Pose

Para animator menggunakan 2 pendekatan umum yang biasanya mereka pakai dalam menganimasikan, yaitu Straight Ahead dan Pose to Pose.

- **Straight Ahead**

Yang pertama adalah *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan: waktu pengerjaan yang lama.



Gambar 3.9 Contoh Straight Ahead

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

- **Pose to Pose**

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



Gambar 3.10 Contoh Pose to Pose

Dalam Pose to Pose, segala pergerakan sudah diplanning terlebih dahulu. Jadi, animator telah menyiapkan gerakan-gerakan utamanya (key pose), kemudian setelah semuanya oke, dia baru melanjutkan dengan detail gerakan diantara (in-between) masing-masing key pose itu.

## 5. Follow Through And Overlapping Action

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



Gambar 3.11 Follow Through

Konsep dari Follow Through Action adalah bahwa benda-benda yang saling berhubungan, tidak pernah bergerak bersamaan. Ketika ada 1 benda yang menjadi 'lead' (benda utama yang bergerak), maka semua benda-benda yang tersambung dengan benda 'lead' ini akan ikut bergerak tapi tidak secara bersamaan. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan salingsilang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.

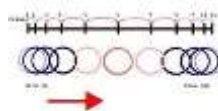


Gambar 3.12 contoh Follow through dan Overlapping Action

## 6. Slow In And Slow Out

Slow In dan Slow Out menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

- **Contoh:** Dalam gerakan misalnya mengambil gelas. Tangan akan memiliki kecepatan yang berbeda ketika sedang akan menjamah gelas, dengan ketika sudah menyentuhnya. Ketika tangan masih jauh dari gelas, tangan akan bergerak relatif cepat. Sedangkan ketika tangan sudah mendekati gelas, maka secara refleks tangan akan menurunkan kecepatannya (terjadi perlambatan) atau dalam konteks ini kita menyebutnya *slow out*.



Gambar 3.13 Skema Slow In dan Slow Out

Slow In dan Slow Out adalah ilusi untuk membuat percepatan atau perlambatan (*acceleration*) sehingga dapat menimbulkan kesan tertentu. Slow In dan Slow Out ini prinsipnya sama seperti **Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB)**. Oleh

karena itu dalam rumus GLBB ada variable **a** / acceleration yang dapat bernilai + (percepatan) atau - (perlambatan).



Gambar 3.14 Perbedaan animasi normal (kanan) dengan efek slow in/slow out (kiri)

Dengan menggunakan software animasi sekarang, slow in / slow out (kadang disebut ease in / ease out) ini bisa kita lakukan dengan hanya klik 1 tombol atau melakukan beberapa adjustment. Gambar sebelah kiri adalah gambar bola yang jatuh dengan kecepatan konstan, sedangkan yang kanan adalah bola yang jatuh dengan efek slow in. Kedua animasi ini juga memiliki jumlah frame atau gambar yang sama.

## 7. Arch



Gambar 4.1 Contoh Archs

Archs ini akan membuat gerakan animasi kita menjadi lebih alami, khususnya untuk gerakan manusia dan hewan. Cara berpikir dari prinsip ini adalah seperti sebuah pendulum. Semua gerakan tangan, kaki, memutar kepala, dan gerakan bola mata semuanya dilakukan dengan mengikuti sebuah kurva. Prinsip ini biasanya diaplikasikan pada saat kita membuat inbetweening. Dengan Arcs, kita bisa membuat dimensi pada gerakan animasi kita, contoh membuat kepala sedikit menunduk saat menolehkan kepala akan membuat gerakan tampak lebih alami.



Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara ‘smooth’ dan lebih realistik, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Pola gerak semacam inilah yang tidak dimiliki oleh sistem pergerakan mekanik/ robotik yang cenderung patah-patah.



Gambar 4.3 Contoh Arcs dalam suatu kegiatan

Dengan membuat garis punggungnya menjadi sebuah kurva, kita dapat memunculkan persepsi bahwa benda yang diangkat adalah benda yang berat.

## 8. Secondary Action

Secondary action adalah prinsip dimana ada gerakan sekunder yang terjadi akibat adanya gerakan utama.



Gambar 4.4 Contoh Secondary Action

Nah, gerakan utamanya adalah orang itu sedang berlari, sedangkan gerakan sekundernya adalah topi santa clausnya yang bergerak. Jadi topi itu baru ikut bergerak karena disebabkan oleh gerakan utamanya, inilah yang dimaksud dengan secondary action. Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi ‘pusat perhatian’ sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

**Contoh:** Ketika seseorang sedang berjalan, gerakan utamanya tentu adalah melangkahkan kaki sebagaimana berjalan seharusnya. Tetapi seorang animator bisa menambahkan secondary action untuk memperkuat kesan hidup pada animasinya. Misalnya, sambil berjalan ‘seorang’ figur atau karakter animasi mengayun-ayunkan tangannya atau bersiul-siul. Gerakan mengayun-

ayunkan tangan dan bersiul-siul inilah *secondary action* untuk gerakan berjalan.

## 9. Timing



Gambar 4.5 Contoh Timing

Timing adalah prinsip terpenting di dalam animasi. Timing menentukan berapa gambar yang harus kita buat di antara 2 pose atau yang biasa kita sebut dengan istilah *in-between*. Prinsipnya, semakin banyak *inbetween*, berarti durasi semakin lama sehingga *action* yang sedang dilakukan pun akan semakin panjang juga. Oleh karena itu, *timing chart* yang pas akan merepresentasikan persepsi dari *action* yang pas pula.

Grim Natwick -seorang animator Disney pernah berkata, “Animasi adalah tentang timing dan spacing”. Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara spacing adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

**Contoh Timing:** Menentukan pada detik keberapa sebuah bola yang meluncur kemudian menghantam kaca jendela.

**Contoh Spacing:** Menentukan kepadatan gambar (yang pada animasi akan berpengaruh pada kecepatan gerak) ketika bola itu sebelum menghantam kaca, tepat menghantam kaca, sesudahnya, atau misalnya ketika bola itu mulai jatuh ke lantai. Spacing (pengaturan kepadatan gambar) akan mempengaruhi kecepatan gerak bola, percepatan dan perlambatannya, sehingga membuat sebuah gerakan lebih realistis.



Gambar 4.6 contoh Timing.

## 10. Appeal

Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Kita bisa dengan mudah mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Kita juga bisa melihat style animasi buatan Disney atau Dreamworks cukup dengan melihatnya beberapa saat. Hal ini karena mereka memiliki appeal atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.



Gambar 4.7 Contoh Appeal dalam animasi Toy Story

Appeal adalah tentang bagaimana kita membuat karakter kita menjadi menarik dan tidak selalu harus yang lucu seperti yang banyak orang pikirkan.

## 11. Exaggeration

*Exaggeration* adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu, dan lazimnya dibuat secara komedik. Banyak dijumpai di film-film animasi sejenis Tom & Jerry, Donald Duck, Doraemon dan sebagainya.

*Contoh: 1) Bola mata Tom yang 'melompat' keluar karena kaget, 2) Muka Donald yang membara ketika marah, 3) Air mata Nobita yang mengalir seperti air terjun ketika menangis.*



Gambar 4.8 pose normal dan Exaggeration

Exaggeration adalah salah satu kekuatan medium animasi. Pada intinya melebih-lebihkan action, ekspresi atau apapun dalam animasi kita sehingga terlihat lebih menarik dan lebih cartoon.



## 12. Solid Drawing

Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan dalam menentukan -baik proses maupun hasil- sebuah animasi, terutama animasi klasik. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang dapat dilatih melalui serangkaian observasi dan pengamatan, dimana dalam observasi itu salah satu yang harus dilakukan adalah: menggambar. Meskipun kini peran gambar -yang dihasilkan sketsa manual- sudah bisa digantikan oleh

komputer, tetapi dengan pemahaman dasar dari prinsip ‘menggambar’ akan menghasilkan animasi yang lebih ‘peka’.



Gambar 4.10 Step by step Solid Drawing

Solid Drawing adalah kemampuan untuk menggambar karakter dalam berbagai angle sehingga karakter tersebut terlihat bervolume dan konsisten dalam setiap frame animasi. Segala atribut seperti mata, pakaian, aksesoris, dan apapun yang menempel dengan si karakter tetap konsisten letak dan bentuknya.



Solid drawing berbeda dengan 'detailed drawing' dan 'realistic drawing', solid drawing lebih menekankan pada bagaimana karakter tersebut bisa dengan baik dianimasikan dalam ruang 3D.

## B. Rangkuman

Dua belas prinsip animasi muncul untuk menciptakan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Prinsip animasi tersebut diciptakan atas dasar sebagai teori dasar yang bersifat wajib dimiliki dan dikuasai oleh para animator untuk menghidupkan karakter animasinya. Animator harus lebih memiliki ‘kepekaan gerak’ daripada ‘hanya’ sekedar kemampuan menggambar. Gambar yang bagus akan percuma tanpa didukung kemampuan meng-’hidup’kan.

Sebagaimana definisi dasar animasi yang berarti: membuat seolah-olah menjadi hidup. Kedua belas Prinsip tersebut meliputi : squash and stretch, anticipation, Staging, Straight Ahead And Pose to Pose, Follow Through And Overlapping Action, Slow In And Slow Out, Archs, Secondary Action, Timing, Solid Drawing, Appeal, Exaggeration.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

*Sumber: Permendikbud No. 103 Tahun 2014*

*tentang Implementasi Kurikulum*

Sekolah	: SMK Negeri 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester	: XI / Ganjil
Materi Pembelajaran	: Storyboard
Alokasi Waktu	: 4 jam @45 menit

### A. Kompetensi Inti

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 dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.5 Memahami komponen – komponen storyboard	3.5.1. Menjelaskan yang dimaksud dengan storyboard beserta komponen – komponennya 3.5.2. Mengidentifikasi prinsip penyusunan storyboard
4.	4.5 Membuat storyboard sesuai perencanaan	4.5.1. Mempraktikkan proses pembuatan storyboard untuk sebuah animasi

### C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

3.5.1 Menjelaskan yang dimaksud dengan storyboard

3.5.2 Menjelaskan komponen – komponen storyboard

- 4.5.1 Mengidentifikasi prinsip penyusunan storyboard
- 4.5.2 Mempraktikkan proses pembuatan storyboard untuk sebuah animasi

#### **D. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.5.1 Mendefinisikan storyboard
- 3.5.2 Menjelaskan komponen – komponen storyboard
- 3.5.3 Mengidentifikasi prinsip penyusunan storyboard
- 4.5.1 Menampilkan analisis hasil pengamatan terhadap proses pembuatan storyboard untuk sebuah animasi
- 4.5.2 Mensimulasikan analisis hasil pengamatan terhadap proses pembuatan storyboard untuk sebuah animasi
- 4.5.3 Mengevaluasi proses pembuatan storyboard untuk sebuah animasi

#### **E. Deskripsi Materi**

##### **Storyboard**

- Pengertian storyboard
- Komponen – komponen storyboard
- Prinsip penyusunan storyboard
- Proses pembuatan storyboard

#### **F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
2. Model : *Discovery*
3. Metode : Diskusi, presentasi, tanya jawab

#### **G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Bahan : Laptop, Proyektor
2. Media/Alat : Papan tulis dan spidol, slide power point, Laptop, LCD
3. Sumber Belajar:
  - a. Buku : Buku Paket Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013 tentang Animasi 2D untuk kelas XI
  - b. Internet :
    - <https://www.slideshare.net/setioaribowo/xi-1-teknik-animasi-2-dimensi-edit>
    - <http://infomultimedia.blogspot.co.id/p/storyboard.html>
    - <https://www.slideshare.net/legbek/2-materi-pembelajaran-storyboard>

## H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik menyiapkan secara psikis dan fisik untuk mengikuti pelajaran (Salam, berdoa, absensi.)</li> <li>- Pendidik memberi motivasi belajar kepada siswa</li> <li>- Pendidik memberi kesempatan untuk membaca buku-buku sesuai dengan keinginan masing masing (literasi)</li> <li>- Pendidik mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>- Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan</li> </ul>	20 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati berbagai storyboard</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendiskusikan pengertian storyboard</li> <li>- Mendiskusikan komponen – komponen storyboard</li> <li>- Mendiskusikan prinsip penyusunan storyboard</li> <li>- Mendiskusikan proses pembuatan storyboard</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengeksplorasi pengertian storyboard</li> <li>- Mengeksplorasi komponen – komponen storyboard</li> <li>- Mengeksplorasi prinsip penyusunan storyboard</li> <li>- Mengeksplorasi proses pembuatan storyboard</li> </ul> </li> </ul>	150 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Mengasosiasi/Menalar</b></li> <li>- Membuat kesimpulan tentang storyboard</li> <li>✓ <b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b></li> <li>- Menyampaikan hasil tentang storyboard</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran</li> <li>- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas <u>peserta didik membuat obyek dari gabungan obyek lain</u></li> <li>- Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya</li> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> </ul>	20 menit

## I. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 4. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi stop motion	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi stop motion dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi stop motion	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi stop motion	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
Kelas/ Semester : XI Multimedia 1/ I  
Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADI NUR CAHAYA						
2	AHMAD ULINNUHA						
3	ANASTASIA FEBRIANAN S						
4	ANGGI SEPTIAN ANDRIYANTO						
5	AWANG FIKRI OKTAVIANRI						
6	BAGAS NOUR DWIYANTO						
7	DANTI FAJAR PRATIWI						
8	DWI MARWANTO						
9	ENI YULIANTI						
10	ERNAWATI						
11	ERVIN NUR JANNAH						
12	FATIMAH						
13	FULKI NUR SAFA'ATUN						
14	HERMIN NUR SOLIKHAH						
15	IRVAN FEBRIYANTO						
16	ISNAN NUR HANAVI						
17	KIKY DESY ARDINA						
18	LULU KHULAIDA						
19	MARITHA SULASTRI						
20	MUHAMMAD ALDI YAHYA						
21	MUHAMMAD IQBAL PUTU C S						
22	MUTIARA ALIFIA R						
23	RAHMAT ARDIANTO						
24	RIZAL AZIZ PRADANA						
25	RIZKI KURNIAWATI						
26	SALVIA NURPRADINI						
27	THOYIB FARIZAL						
28	VERONICA YOGI W						
29	VICKY HERMANSYAH						
30	WAHIDAH AL HUSNA						
31	WIDYA KUSTIYA PUTRI						
32	YANUARI						

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
Kelas/ Semester : XI Multimedia 2/ I  
Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	AHMAD ASYROFUT TAUFIQ						
2	ANISA DIAH RAHMAWATI						
3	ARIEF PRASOJO						
4	ARIZALTRI HARSONO						
5	AUGUST ANDRE HERMANTO						
6	AZIZAH NUR AINI						
7	BAGAS ADI SAPUTRA						
8	BURHAN MAULANA TANJUNG						
9	DEVANGIE PUTRI NABILA TIARA SUTRISNA						
10	DEWI NURAINI						
11	FATTUR ROZZAQ SIGIT Y						
12	HAPPI EKO PRABOWO						
13	HESI SUGANDA						
14	HILAL WAHYU SETYADI						
15	ICHSANUDIN ADZIM SATYA N						
16	IQBAL ALFU SALAM						
17	KHANNAH MAGHFUROH						
18	LUTFHI ADI SETIAWAN						
19	MAULANAN RIFAI						
20	MELLYANA SAFITRI						
21	MUHAMMAD AFIF F						
22	MUHAMMAD AL FARIZI						
23	MUHAMMAD ROHADI						
24	NENI SUMARNI						
25	RAHMAT NUR CAHYO						
26	RAMA DHANI						
27	RIFAI TAUFIQ QURRAHMAN						
28	TITIS MAURIZKA PUTRI						
29	TRI HANDAYANI						
30	WAHYU KURNIAWAN						
31	WELLY SETYO PRABOWO						
32	YUNIA HANNA ARYANI						

**SOAL EVALUASI**

**Mata Pelajaran** : **Teknik Animasi 2 Dimensi**

**Kelas/Semester** : **XI MM / 1**

**Materi Pokok** :

**Storyboard**

- Pengertian storyboard
- Komponen – komponen storyboard
- Prinsip penyusunan storyboard
- Proses pembuatan storyboard

**Petunjuk :**

1. Berdoalah sebelum dan sesudah melaksanakan evaluasi berikut!
2. Kerjakan perintah di bawah ini dengan sungguh-sungguh!

**Tugas :**

1. Buatlah ringkasan materi tentang storyboard menggunakan software pengolah presentasi. Topik yang di tulis meliputi :
  - a) Menjelaskan langkah – langkah pembuatan storyboard
  - b) Membuat storyboard dengan cerita sederhana
2. Presentasikan hasil ringkasan di depan kelas

**Selamat mengerjakan!**

### Rubrik/Pedoman Penskoran Tes Tertulis

No	Kriteria	Skor
1	<b>Proses</b>	
	• Langkah kerja	5
	• Progres	5
2	<b>Produk</b>	
	• Hasil presentasi	80
3	<b>Waktu</b>	
	• Sesuai Tema	4
	• Lebih Cepat	6
	<b>Skor Total</b>	100

Yogyakarta, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing Lapangan,



**Andriyani S. Kom**

**NIP. 198006072009032008**

Mahasiswa,



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

**MATERI**  
**TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI**

Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Topik	: Storyboard
Kelas/Semester	: XI MM 1/ I dan XI MM 2/I

**A. Pengertian Storyboard**

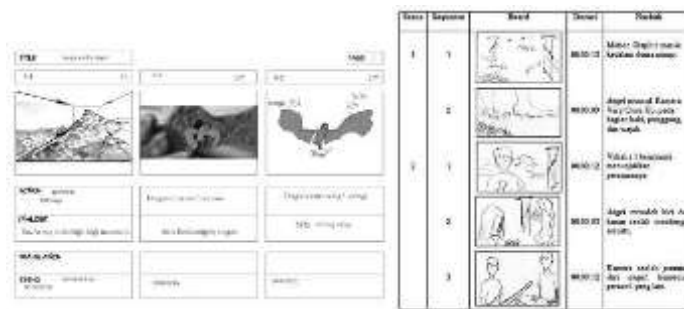
Pengertian Storyboard secara Harfiah berarti dasar cerita, dalam perkembangannya storyboard didefinisikan sebagai area berseri (berjajar) dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung, dan akan menjadi dasar dari kelangsungan keseluruhan dari cerita nantinya.

Atau dalam pengertian yang lain storyboard adalah serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia (animasi, film, game, dll). Storyboard menggabungkan alat bantu narasi (scenario) dan visual pada selembar kertas sehingga naskah (scenario) dan visual menjadi terkoordinasi.

Dalam kata lain storyboard dapat diartikan sebagai alat perencanaan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam sketsa sederhana. Mengapa Perlu Storyboard? Storyboard berperan menjadi gambaran dasar dari sebuah produk yang akan kita bangun berikutnya, ini merupakan pedoman rancangan dari apa yang akan kita bangun (animasi, Film, Game, dll). Pada awalnya storyboard merupakan kumpulan dari kertas gambar yang berisi rangkaian-rangkaian kejadian dalam sebuah produksi film, termasuk film animasi. Hal ini akan menjadi kerangka dasar bagi sutradara atau pembuat scenario tentang bagaimana sebuah film seharusnya berjalan. Begitu pula halnya dengan pembuatan aplikasi multimedia interaktif. Biasanya pembuatan Multimedia interaktif melibatkan beberapa orang dalam sebuah tim, setidaknya melibatkan dua orang pakar, seorang pakar yang mengerti konten materi cerita dan seorang lagi seorang ahli gambar kemudiandigabung menjadi materi cerita yang bergambar (semacam komik). Jadi diharapkan dengan sebuah format storyboard yang dibangun bisa dibaca dengan mudah baik oleh sang pembuat ataupun oleh orang-orang yang terlibat dalam pembuatan produk tersebut dan mengerti urutan

kejadian yang dimaksudkan oleh storyboard tersebut. Secara lebih rinci storyboard dalam pembuatan produk multimedia bertujuan untuk:

- Sebagai panduan bagi orang-orang yang terlibat didalamnya, mulai dari sutradara, penulis cerita, lighting, dan kameramen
- Memungkinkan seorang pembuat film untuk memprevisualisasikan ideidenya
- Sebagai Alat untuk mengkomunikasi ide keseluruhan film
- Menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita
- Berperan dalam pewaktuan (timing) pada sequence, percobaanpercobaan dengan sudut pandang kamera, perpindahan dan kesinambungan (continuity) antara elemen – elemen dalam sebuah frame..



Gambar 5.1 Macam macam Storyboard

Perencanaan adalah kunci. Storyboard adalah penyelenggara grafik yang menunjukkan adegan dalam sebuah proyek multimedia dalam bentuk gambar kasar. Storyboard akan membantu memvisualisasikan bagaimana potongan konten berhubungan satu sama lain dan akan membantu membentuk arah proyek. Dengan storyboard, tim produksi dapat memetakan ide awal untuk komunikasi ke pemirsa.

Storyboard adalah jalan lain untuk menjelajahi kemungkinan narasi atau untuk melatih sebuah penampilan pada pembuatan film dan animasi, sebuah skrip dikembangkan sebelum storyboard dibuat.

Namun sebelum merancang storyboard film/animasi harus memiliki cerita dan cerita tersebut memiliki konsep yang kuat. Storyboard yang baik dapat membantu kita memahami sebuah cerita yang tidak biasa atau memfalisitasi perkembangan cerita aslinya.

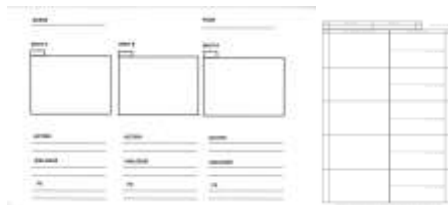
Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama.

## B. Komponen – komponen Storyboard

Pada umumnya penulisan storyboard dan storyline sering menjadi satu kesatuan yang saling mendukung terdiri dari beberapa adegan yang tersusun dan didalamnya terdapat :

- Bentuk adegan/potongan-potongan gambar sketsa
- Bentuk (alur cerita) untuk memperjelas gambar sketsa
- Bentuk dramatisasi (adegan yang berisi tentang adegan karakter tertentu)

Dengan Storyboard tidak hanya akan mempercepat proses pembuatan film, tetapi juga untuk mewujudkan visi artistik produk Multimedia yang akan dibuat. Sehingga dengan mengacu pada rencana shooting dalam storyboard para pemain dan kru dapat mengerjakan tugas mereka masing-masing dengan cepat atau tepat. Storyboard secara gamblang memberikan tata letak visual dari adegan seperti yang terlihat melalui lensa kamera.



Gambar 5.2 Template Storyboard

Untuk itu terdapat kaidah yang harus ada dalam pembuatan storyboard. Format dan susunannya bisa disesuaikan oleh masing – masing storyboarder. Komponen – komponen penyusun storyboard yang harus ada pada template adalah berikut:

- **Bagian Judul:** Berisi tentang Judul, Episode, Scene, dan Halaman
- **Bagian Sub Judul:** Berisi tentang Penjelasan Take shot, Panel, Squence, Lokasi, dan Setting Waktu
- **Bagian Visual:** Berisi tentang Gambaran adegan dengan menyisipkan visual atau foto, grafis, dll. Anda juga dapat mencakup teks yang akan ditampilkan di layar, atau Anda dapat membuat bagian lain untuk teks.
- **Bagian Audio:** berisi tentang uraian audio yang akan melengkapi berupa nama dari file musik atau rekaman, dan atau efek suara (SFX) yang akan bermain di layar masing-masing.
- **Bagian Dialog/Action:** berisi detil action dan pergerakan kamera (framing, angle) serta dialog adegan (jika ada)

- **Bagian Properties:** berisi tentang penjelasan artistic, property, wardrobe, dan Timing/ durasi. Ingat, semakin rapi, detil dan terbacamaka semakin bagus storyboard tersebut. Dan Bagian bagian tersebut penempatan dalam template bisa di sesuaikan dengan kebutuhan masing masing studio.

### C. Prinsip Storyboard

Storyboard merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk dan gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya. Storyboard juga tidak terbatas hanya pada pembuatan animasi atau film saja karena produksi iklan, game, cd multimedia dan elearningpun menggunakan storyboard. Apa yang harus diperhatikan pada penulisan storyboard?

Ada beberapa Prinsip dalam penyusunan storyboard antara lain:

- Pesan visual harus kreatif (asli, luwes dan lancar),
- Komunikatif,
- Efisien dan efektif,
- Sekaligus indah/ estetik.

Untuk memenuhi Prinsip prinsip tersebut maka konsep dan strategi yang harus dilakukan.

**KONSEP 5 W + 1 H = 'What, Why, Who, Which, Where, How.'**

Meliputi :

1. Ide cerita dan pesan apa yang disajikan dalam naskah
2. Apa jenis genre dan suasana yang hendak dicapai
3. Apa settingnya (lokasi dan waktu) dan bagaimana alurnya
4. Kepada siapa cerita ini diperuntukan (anak – anak, dewasa, atau segala usia)
5. Bagaimana cara pengambilan gambarnya (pemilihan warna, framing, dan angle)
6. Apa peluang dan target dari pembuatan film tersebut
7. Apa yang diperlukan untuk mendukung cerita (property, wardrobe, actor/aktris)
8. Kebiasaan, pola dan cara masyarakat.
9. Teknik Pendekatan komunikasi dan kreatif apa yang tepat untuk itu

### D. STRATEGI

Strategi diperlukan dalam upaya proses menyampaikan pesan secara efektif dan efisien. Cara yang biasa dipergunakan yaitu :

1. Merancang Strategi Komunikasi, sehingga storyboard mudah dibaca dan dapat dikomunikasikan dengan baik
2. Menyusun Strategi Kreatif, sehingga storyboard menjadi menarik dan menciptakan hal baru

Dengan prinsip – prinsip tersebut storyboard diharapkan mampu memberikan jawaban/jalan keluar terhadap problem-problem yang ada sesuai dengan kebutuhan film. Ini menggunakan riset, eksperimentasi, kritik, dan analisa. Dari segi pendekatan visual maupun copywriting mampu menarik khalayak untuk melihat, mengerti dan kemudian mengambil tindakan yang diharapkan sebenarnya.

#### **E. Proses Pembuatan Storyboard**

Storyboard adalah visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan atau tepat. Storyboard secara gamblang memberikan tata letak visual dari adegan seperti yang terlihat melalui lensa kamera.

Seorang pembuat Storyboard harus mampu menceritakan sebuah cerita yang bagus. Untuk mencapainya, mereka harus mengetahui berbagai film, dengan pengertian tampilan yang bagus, komposisi, gambaran berurut dan editing. Mereka harus mampu untuk bekerja secara sendiri atau dalam sebuah bagian tim. Mereka harus mampu menerima arahan dan juga bersiap membuat perubahan terhadap hasil kerja mereka.

Sebelum membuat Storyboard, disarankan untuk membuat cakupan Storyboard terlebih dahulu dalam bentuk rincian naskah yang kemudian akan dituangkan detail grafik dan visual untuk mempertegas dan memperjelas tema. Batasan produksi terakhir akan dijelaskan supaya sesuai dengan jenis produksi yang ditentukan, misalnya Storyboard akan digunakan untuk film, iklan, kartun ataupun video lain.

Untuk proyek tertentu, pembuat Storyboard memerlukan ketrampilan menggambar yang bagus dan kemampuan beradaptasi terhadap gaya yang bermacam. Mereka harus mampu untuk mengikuti desain yang telah dikeluarkan dan menghasilkan kerja konsisten, yang digambar pada model.



Gambar 6.1 contoh storyboard dengan framing dan angle yang detail

Untuk mempermudah membuat storyboard, maka harus dibuat sebuah rencana kasar sebagai dasar pelaksanaan. *Outline* dijabarkan dengan membuat point-point pekerjaan yang berfungsi membantu untuk mengidentifikasi material apa saja yang harus dibuat, didapatkan, atau disusun supaya pekerjaan dapat berjalan.

Dengan menggunakan *outline* saja sebenarnya sudah cukup untuk memulai tahapan pelaksanaan produksi, tetapi dalam berbagai model proyek video, seperti iklan televisi, company profile, sinetron, drama televisi, film cerita dan film animasi tetap membutuhkan skenario formal yang berisi dialog, narasi, catatan tentang setting lokasi, action, lighting, sudut dan pergerakan kamera, sound atmosfer, dan lain sebagainya.

Penggunaan Storyboard jelas akan mempermudah pelaksanaan dalam proses produksi nantinya. Format apapun yang dipilih untuk Storyboard, informasi berikut harus dicantumkan:

1. Sketsa atau gambaran layar, halaman atau frame.
2. Warna, penempatan dan ukuran grafik, jika perlu.
3. Teks asli, jika ditampilkan pada halaman atau layar.
4. Warna, ukuran dan tipe font jika ada teks.
5. Narasi jika ada.
6. Animasi jika ada.
7. Video, jika ada.
8. Audio, jika ada.
9. Interaksi dengan penonton, jika ada.
10. Dan hal-hal yang perlu diketahui oleh staf produksi

Langkah - langkah dalam membuat storyboard sebagai berikut :

1. Catat poin-poin penting, ide, serta konsep yang akan di masukan didalam storyboard.
2. Storyboard anda harus pada dasarnya merupakan gambar serial, dan dilengkapi uraian semua langkah dan keterangan yang diperlukan untuk menyelesaikan tujuan dibuatnya film .
3. Membuat sketsa kasar visual untuk semua frame

4. Visual dengan jelas menampilkan adegan utama,
5. Storyboard dapat dirancang menggunakan dikertas dengan coretan dan tulisan manual atau dengan perangkat lunak seperti Microsoft Word



Gambar 6.1 contoh storyboard dengan kaertas secara manual

Dari contoh diatas bisa diambil kesimpulan ,Jangan beranggapan bahwa Storyboard itu hal yang susah, bahkan point-point saja asalkan bisa memberi desain besar bagaimana materi diajarkan sudah lebih dari cukup. Cara membuatnya juga cukup dengan software pengolah kata maupun spreadsheet yang kita kuasai, tidak perlu muluk-muluk menggunakan aplikasi pembuat Storyboard professional.

#### F. Rangkuman

Storyboard adalah serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia (animasi, film, game, dll). Pada awalnya storyboard merupakan kumpulan dari kertas gambar yang berisi rangkaian-rangkaian kejadian dalam sebuah produksi film, termasuk film animasi. Hal ini akan menjadi kerangka dasar bagi sutradara atau pembuat scenario tentang bagaimana sebuah film seharusnya berjalan. Begitu pula halnya dengan pembuatan aplikasi multimedia interaktif. Secara lebih rinci storyboard dalam pembuatan produk multimedia bertujuan untuk:

- a. Sebagai panduan bagi orang-orang yang terlibat didalamnya, mulai dari sutradara, penulis cerita, lighting, dan kameramen
- b. Memungkinkan seorang pembuat film untuk memprevisualisasikan ideidenya
- c. Sebagai Alat untuk mengkomunikasi ide keseluruhan film
- d. Menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita
- e. Berperan dalam pewaktuan (timing) pada sequence, percobaanpercobaan dengan sudut pandang kamera, perpindahan dan kesinambungan (continuity) antara elemen – elemen dalam sebuah frame.

Pembuatan storyboard dan storyline sering menjadi satu kesatuan yang saling mendukung terdiri dari beberapa adegan yang tersusun dan didalamnya terdapat:

- **Bagian Judul:** Berisi tentang Judul, Episode, Scene, dan Halaman
- **Bagian Sub Judul:** Berisi tentang Penjelasan Take shot, Panel, Sequence, Lokasi, dan Setting Waktu
- **Bagian Visual:** Berisi tentang Gambaran adegan dengan menyisipkan visual atau foto, grafis, dll. Anda juga dapat mencakup teks yang akan ditampilkan di layar, atau Anda dapat membuat bagian lain untuk teks.
- **Bagian Audio:** berisi tentang uraian audio yang akan melengkapi berupa nama dari file musik atau rekaman, dan atau efek suara (SFX) yang akan bermain di layar masing-masing.
- **Bagian Dialog/Action:** berisi detail action dan pergerakan kamera (framing, angle) serta dialog adegan (jika ada)
- **Bagian Properties:** berisi tentang penjelasan artistic, property, wardrobe, dan Timing/ durasi. Bagian bagian tersebut penempatan dalam template bisa di sesuaikan dengan kebutuhan masing masing studio

Prinsip penyusunan storyboard jika dilakukan dengan konsep dan strategi yang baik, maka bisa digunakan sebagai :

1. Panduan bagi orang-orang yang terlibat didalamnya, mulai dari sutradara, penulis cerita, lighting, dan kameramen.
2. Storyboard juga memungkinkan seorang pembuat film untuk memvisualisasikan ide-idenya.
3. Sebagai Alat untuk mengkomunikasi ide keseluruhan film Menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita
4. Berperan dalam pewaktuan (timing) pada sequence, percobaan-percobaan dengan sudut pandang kamera, perpindahan dan kesinambungan (continuity) antara elemen – elemen dalam sebuah frame.

Gunakan konsep 5 W + 1 H = ‘What, Why, Who, Which, Where, How.’ Sebagai langkah penyusunan storyboard. Kemudian menerapkan Prinsip sebagai berikut:

- Pesan visual harus kreatif (asli, luwes dan lancar),
- Komunikatif,
- Efisien dan efektif,
- Sekaligus indah/ estetis

Dengan demikian storyboard diharapkan mampu memberikan jawaban/jalan keluar terhadap problem-problem yang ada sesuai dengan kebutuhan film. Seorang pembuat Storyboard harus mampu menceritakan sebuah cerita yang bagus. Untuk mencapainya, mereka harus mengetahui berbagai

film, dengan pengertian tampilan yang bagus, komposisi, gambaran berurut dan editing. Untuk mempermudah membuat storyboard, maka harus dibuat sebuah rencana kasar sebagai dasar pelaksanaan. Langkah - langkah dalam membuat storyboard sebagai berikut :

1. Catat poin-poin penting, ide, serta konsep yang akan di masukan didalam storyboard.
2. Storyboard anda harus pada dasarnya merupakan gambar serial, dan dilengkapi uraian semua langkah dan keterangan yang diperlukan untuk menyelesaikan tujuan dibuatnya film .
3. Membuat sketsa kasar visual untuk semua frame
4. Visual dengan jelas menampilkan adegan utama,
5. Storyboard dapat dirancang menggunakan dikertas dengan coretan dan tulisan manual atau dengan perangkat lunak seperti Microsoft Word

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

*Sumber: Permendikbud No. 103 Tahun 2014*

*tentang Implementasi Kurikulum*

Sekolah	: SMK Negeri 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester	: XI / Ganjil
Materi Pembelajaran	: Gambar Clean Up dan Sisip
Alokasi Waktu	: 4 jam @45 menit

### A. Kompetensi Inti

KI-3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan procedural 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 dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.6 Memahami konsep gambar clean up dan sisip	3.6.1. Menjelaskan yang dimaksud dengan gambar clean up dan sisip 3.6.2. Menjelaskan konsep pembuatan gambar clean up dan sisip
4.	4.6 Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar clean up dan sisip	4.6.1. Mempraktikkan proses pembuatan gambar clean up dan sisip

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

- 3.6.1 Menjelaskan yang dimaksud dengan gambar clean up dan sisip
- 3.6.2 Menjelaskan konsep pembuatan gambar clean up dan sisip
- 4.6.1 Membuat gambar clean up dan sisip
- 4.6.2 Mempraktikkan proses pembuatan gambar clean up dan sisip

### **D. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.6.1 Mendefinisikan gambar clean clean up dan sisip
- 3.6.2 Menjelaskan proses pembuatan gambar clean up dan sisip
- 3.6.3 Mengidentifikasi proses pembuatan gambar clean up dan sisip
- 4.6.1 Menampilkan analisis hasil pengamatan terhadap pembuatan gambar clean up dan sisip
- 4.6.2 Mensimulasikan analisis hasil pengamatan terhadap proses pembuatan gambar clean up dan sisip
- 4.6.3 Mengevaluasi proses pembuatan gambar clean up dan sisip

### **E. Deskripsi Materi**

Gambar Clean Up dan Sisip

- Pengertian gambar clean up dan sisip
- Proses pembuatan gambar clean up dan sisip

### **F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
2. Model : *Problem Based Learning*
3. Metode : Diskusi, presentasi, tanya jawab

### **G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Bahan : Laptop, Proyektor
2. Media/Alat : Papan tulis dan spidol, slide power point, Laptop, LCD
3. Sumber Belajar:
  - a. Buku : Buku Paket Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013 tentang Animasi 2D untuk kelas XI
  - b. Internet :
    - <https://www.slideshare.net/setioaribowo/xi-1-teknik-animasi-2-dimensi-edit>
    - <http://oprekzone.com/cara-menggambar-clean-up-dan-sisip-2/>

## H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik menyiapkan secara psikis dan fisik untuk mengikuti pelajaran (Salam, berdoa, absensi.)</li> <li>- Pendidik memberi motivasi belajar kepada siswa</li> <li>- Pendidik memberi kesempatan untuk membaca buku-buku sesuai dengan keinginan masing masing (literasi)</li> <li>- Pendidik mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>- Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan</li> </ul>	20 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati berbagai gambar clean up dan sisip</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendiskusikan pengertian gambar clean up dan sisip</li> <li>- Mendiskusikan proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengeksplorasi pengertian gambar clean up dan sisip</li> <li>- Mengeksplorasi proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengasosiasi/Menalar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat kesimpulan tentang gambar clean up dan sisip</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyampaikan hasil tentang gambar clean up dan sisip</li> </ul> </li> </ul>	150 menit

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran</li> <li>- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas peserta didik membuat obyek dari gabungan obyek lain</li> <li>- Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya</li> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> </ul>	20 menit
---------	--	----------

## I. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 4. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi stop motion	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi stop motion dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi stop motion	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi stop motion	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
Kelas/ Semester : XI Multimedia 1/ I  
Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADI NUR CAHAYA						
2	AHMAD ULINNUHA						
3	ANASTASIA FEBRIANAN S						
4	ANGGI SEPTIAN A						
5	AWANG FIKRI O						
6	BAGAS NOUR DWIYANTO						
7	DANTI FAJAR PRATIWI						
8	DWI MARWANTO						
9	ENI YULIANTI						
10	ERNAWATI						
11	ERVIN NUR JANNAH						
12	FATIMAH						
13	FULKI NUR SAFA'ATUN						
14	HERMIN NUR SOLIKHAH						
15	IRVAN FEBRIYANTO						
16	ISNAN NUR HANAVI						
17	KIKY DESY ARDINA						
18	LULU KHULAIDA						
19	MARITHA SULASTRI						
20	MUHAMMAD ALDI YAHYA						
21	MUHAMMAD IQBAL PUTU C S						
22	MUTIARA ALIFIA R						
23	RAHMAT ARDIANTO						
24	RIZAL AZIZ PRADANA						
25	RIZKI KURNIAWATI						
26	SALVIA NURPRADINI						
27	THOYIB FARIZAL						
28	VERONICA YOGI W						
29	VICKY HERMANSYAH						
30	WAHIDAH AL HUSNA						
31	WIDYA KUSTIYA PUTRI						
32	YANUARI						

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)  
LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
Kelas/ Semester : XI Multimedia 2/ I  
Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Predikat
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	AHMAD ASYROFUT TAUFIQ						
2	ANISA DIAH RAHMAWATI						
3	ARIEF PRASOJO						
4	ARIZALTRI HARSONO						
5	AUGUST ANDRE H						
6	AZIZAH NUR AINI						
7	BAGAS ADI SAPUTRA						
8	BURHAN MAULANA T						
9	DEVANGIE PUTRI NABILA TIARA SUTRISNA						
10	DEWI NURAINI						
11	FATTUR ROZZAQ SIGIT Y						
12	HAPPI EKO PRABOWO						
13	HESI SUGANDA						
14	HILAL WAHYU SETYADI						
15	ICHSANUDIN ADZIM SATYA N						
16	IQBAL ALFU SALAM						
17	KHANNAH MAGHFUROH						
18	LUTFHI ADI SETIAWAN						
19	MAULANAN RIFAI						
20	MELLYANA SAFITRI						
21	MUHAMMAD AFIF F						
22	MUHAMMAD AL FARIZI						
23	MUHAMMAD ROHADI						
24	NENI SUMARNI						
25	RAHMAT NUR CAHYO						
26	RAMA DHANI						
27	RIFAI TAUFIQ QURRAHMAN						
28	TITIS MAURIZKA PUTRI						
29	TRI HANDAYANI						
30	WAHYU KURNIAWAN						
31	WELLY SETYO PRABOWO						
32	YUNIA HANNA ARYANI						

*Lampiran 2*

**SOAL EVALUASI**

**Mata Pelajaran** : **Teknik Animasi 2 Dimensi**

**Kelas/Semester** : **XI MM / 1**

**Materi Pokok** :

**Gambar Clean Up dan Sisip**

- Pengertian gambar clean up dan sisip
- Proses pembuatan gambar clean up dan sisip

**Petunjuk :**

1. Berdoalah sebelum dan sesudah melaksanakan evaluasi berikut!
2. Kerjakan perintah di bawah ini dengan sungguh-sungguh!

**Tugas :**

1. Buatlah ringkasan materi tentang prinsip – prinsip animasi menggunakan software pengolah presentasi. Topik yang di tulis meliputi :
  - a) Definisi
  - b) Kegunaan clean up dan sisip
  - c) Teknik menggambar clean up dan sisip
2. Presentasikan hasil ringkasan di depan kelas

**Selamat mengerjakan!**

### Rubrik/Pedoman Penskoran Tes Tertulis

No	Kriteria	Skor
1	<b>Proses</b>	
	• Langkah kerja	5
	• Progres	5
2	<b>Produk</b>	
	• Hasil presentasi	80
3	<b>Waktu</b>	
	• Sesuai Tema	4
	• Lebih Cepat	6
	<b>Skor Total</b>	100

Yogyakarta, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing Lapangan,



**Andriyani S. Kom**

**NIP. 198006072009032008**

Mahasiswa,



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

**MATERI**  
**TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI**

Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Topik	: Gambar Clean Up dan Sisip
Kelas/Semester	: XI MM 1/ I dan XI MM 2/I

**A. Pengertian Gambar Clean Up**

Istilah “Clean-Up” merujuk kepada proses penyempurnaan karya seni kasar animasi 2D. Tujuan dari cara menggambar Clean Up adalah untuk menciptakan animasi dengan halus, garis konsisten dan garis bera sebelum ditransfer ke cels untuk melukis. Kadang-kadang animator menyebutnya dengan seni bersih-bersih dengan pensil atau tinta. Proses Clean Up dapat dilakukan secara konvensional yaitu saat awal pembuatan gambar sebelum di scan atau dilakukan setelah proses scan menggunakan komputer.



**B. Menggambar Clean Up dan Sisip**

Menggambar Clean Up adalah membersihkan gambar dengan cara menjiplak pada animasi. Sedangkan menggambar sisip adalah menyisipkan gambar, warna atau teks pada animasi. Pada proses ini lebih mudah dilakukan menggunakan komputer. Software yang dapat digunakan pada tahap ini adalah seperti yang telah disebutkan di atas. Cara Menggambar Clean Up dan Sisip pada dasarnya adalah teknik menggambar yang biasa digunakan dalam pembuatan bahan animasi 2 dimensi (bidang datar) mulai dari pembuatan sketsa obyek gambar yang masih berupa goresan-goresan kasar hingga terbentuknya garis tegas layout maupun garis-dalam pada obyek sampai penyisipan gambar, warna atau teks sehingga menghasilkan gambar yang indah seperti aslinya.

**C. Tracing**

Dalam cara menggambar clean up dan sisip pada proses pembuatan animasi 2 dimensi sering juga dilakukan Tracing. Berawal dari kata trace, yang bermaksud menelusuri atau penelusuran. Dalam grafis, tracing bermakna menggambar ulang dengan memakai acuan/patrun. Bila disederhanakan bisa berarti menjiplak gambar, adapula yang mendefinisikan tracing sebagai proses perubahan format gambar dari bitmap menjadi vector biasa.




#### ***D. Software untuk Tracing***

Beberapa software yang digunakan untuk tracing dalam proses Menggambar Clean UP dan Sisip diantaranya : Adobe Illustrator, Macromedia Freehand, Corel Draw, Zara X ataupun software khusus tracing seperti Corel Trace dan Adobe Illustrator. Bahkan pada Adobe Illustrator CS 1 ke atas sudah tertanam tool live trace di programnya yang mampu mengkonvert gambar bitmap menjadi vector dalam hitungan detik. Dalam terminologi komputer grafis, **vector** adalah sekumpulan objek dalam garis atau bentuk tertentu yang dapat didefinisikan secara matematis, diisi warna, dan memiliki resolusi bebas. Karena itu, vector bisa diperbesar dalam ukuran berapa pun tanpa kehilangan resolusinya. Tracing adalah teknik penggambaran cepat, baik secara manual atau digital untuk menjawab tuntutan proses produksi animasi yang berpacu dengan waktu. Tanpa tracing, barangkali tak akan ada printing tekstil, screen printing, atau air brush style sekalipun.

Teknik Tracing ada 2 :

- Manual Tracing. Yaitu meletakkan gambar asli dibawah kertas kalkir, lembaran acetate, mika susu/kodaktris, boleh kertas doorslag, atau kertas roti. Lalu dilakukan proses menggambar dilakukan di atasnya menggunakan pensil atau tinta.
- Digital Tracing. Tracing digital saat ini banyak dikerjakan dengan bantuan komputer. Gambar asli di-scan, lalu dijiplak lewat bantuan piranti lunak semacam Adobe Illustrator, Adobe Freehand, Adobe Photoshop, Coreldraw atau Corel Painter.

Produk yang dihasilkan dari tracing adalah ilustrasi vector, untuk kebutuhan ilustrasi yang biasanya akan dipakai pada desain-desain poster, iklan-iklan koran bahkan web dan film-film animasi kartun. Tracing yang dilakukan dengan bantuan aplikasi berbasis bitmap semacam Photoshop, photopaint atau Painter disebut dengan tracing bitmap. Dalam Cara Menggambar Clean UP dan Sisip, tracing bitmap lebih banyak dikerjakan. Tracing bukanlah masalah menjiplak dalam arti sempit, tracing adalah teknik penggambaran ulang baik manual atau digital. Dalam illustasi, tracing adalah style yang membutuhkan kemampuan trace dan penguasaan aplikasi grafis khususnya untuk digital tracing.

	<b>FORMULIR</b>	Kode Dok.	WK1/PPB/FO-001
	<b>BUKU AGENDA GURU</b>	Status Revisi	05
		Halaman	1 dari 1
		Tanggal Terbit	1 Juli 2015

### BUKU AGENDA GURU

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Nama Guru : Andriyani S. Kom

Kelas : X MM 1

No	Hari Tanggal	Jam ke	Rencana Kegiatan (Tulis ringkas rencana kegiatan, materi pokok, sumber belajar dll)	Pelaksanaan Kegiatan (Tulis pelaksanaan dan tindak lanjut)	No. Absen Siswa			Jml siswa tdk hadir
					S	I	A	
1.	Selasa, 3 Oktober 2017	07.00 – 10.15	<b>Unsur – Unsur Desain Grafis</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Titik</li> <li>• Garis</li> <li>• Bidang</li> <li>• Ruang</li> <li>• Bentuk</li> <li>• Tekstur</li> <li>• Warna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan materi tentang unsur-unsur desain grafis dan memberikan contoh-contohnya.</li> <li>• Mengerjakan tugas desain logo.</li> </ul>	-	-	-	-

2.	Selasa, 10 Oktober 2017	07.00 – 10.15	<b>Unsur Warna CMYK dan RGB</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB</li> <li>• Perbedaan masing – masing unsur warna CMYK dan RGB</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan materi tentang unsur warna CMYK dan RGB serta memmberi contoh – contoh warna yang terkait dengan warna CMYK dan RGB.</li> <li>• Mengerjakan tugas desain stiker yang bertema “Kesaktian Pancasila”.</li> </ul>	3	-	-	1
3	Selasa, 17 Oktober 2017	07.00 – 10.15	<b>Prinsip – Prinsip Desain Grafis</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keselarasan (Harmoni)</li> <li>• Kesebandingan (Proporsi)</li> <li>• Irama (Ritme)</li> <li>• Keseimbangan (Balance)</li> <li>• Penekanan (<i>Emphasis</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan materi tentang prinsip – prinsip desain grafis, seperti : kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, dan penekanan serta memberikan contoh dari masing – masing prinsip desain grafis tersebut.</li> <li>• Mendiskusikan contoh poster yang terkait dengan prinsip – prinsip desain grafis dan mempresentasikan hasil diskusi tersebut.</li> <li>• Mengerjakan tugas desain poster yang berkaitan dengan prinsip – prinsip desain grafis.</li> </ul>	-	-	3, 6	2
4	Selasa, 24 Oktober 2017	07.00 – 08.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unsur – Unsur Desain Grafis</li> <li>• Unsur Warna CMYK dan RGB</li> <li>• Prinsip – Prinsip Desain Grafis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ulangan harian</li> </ul>	-	3	-	1
5		07.00 – 10.15	<b>Format Gambar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbagai macam Format Gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan materi tentang format gambar, kemudian memberikan contoh – contoh format</li> </ul>	-	-	-	-

	Selasa, 31 Oktober		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh Format gambar</li> <li>• Penggunaan format Gambar</li> </ul>	gambar yang ada di aplikasi, seperti CorelDraw, Photoshop, dll. Lalu mendemokan cara menggunakan format – format gambar tersebut.				
6	2017	07.00 – 10.15	<b>Scan Gambar / ilustrasi teks dalam desain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemahaman proses scan gambar / ilustrasi teks dengan alat scanner dalam desain)</li> <li>• Melakukan proses scan gambar dalam desain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan materi terkait scan gambar/ilustrasi teks dalam desain, kemudian mendemokan cara menscan gambar melalui aplikasi CorelDraw.</li> <li>• Menjelaskan materi tentang gambar vektor, memberikan contoh video cara mengubah gambar bitmap ke gambar vektor.</li> </ul>				
7		07.00 – 10.15	<b>Pengolah Gambar Vektor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vektor</li> <li>• Penggunaan perangkat lunak pengolah gambar vektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempraktikkan cara mengubah gambar bitmap menjadi gambar vektor menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor yaitu CorelDraw.</li> </ul>				

Yogyakarta, September 2017

Penanggung Jawab



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

	<b>FORMULIR</b>	Kode Dok.	WK1/PPB/FO-001
	<b>BUKU AGENDA GURU</b>	Status Revisi	05
		Halaman	1 dari 1
		Tanggal Terbit	1 Juli 2015

### BUKU AGENDA GURU

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Nama Guru : Andriyani S. Kom

Kelas : X MM 2

No	Hari Tanggal	Jam ke	Rencana Kegiatan (Tulis ringkas rencana kegiatan, materi pokok , sumber belajar dll)	Pelaksanaan Kegiatan (Tulis pelaksanaan dan tindak lanjut)	No. Absen Siswa			Jml siswa tdk hadir
					S	I	A	
1.	Sabtu, 7 Oktober 2017	07.00 – 10.15	<b>Unsur – Unsur Desain Grafis</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Titik</li> <li>• Garis</li> <li>• Bidang</li> <li>• Ruang</li> <li>• Bentuk</li> <li>• Tekstur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan materi tentang unsur-unsur desain grafis dan memberikan contoh-contohnya.</li> <li>• Mengerjakan tugas desain logo</li> </ul>	-	2	-	1

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Warna</li> </ul>					
2.	Sabtu, 14 Oktober 2017	07.00 – 10.15	<b>Unsur Warna CMYK dan RGB</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB</li> <li>• Perbedaan masing – masing unsur warna CMYK dan RGB</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan materi tentang unsur warna CMYK dan RGB serta memberi contoh – contoh warna yang terkait dengan warna CMYK dan RGB.</li> <li>• Mengerjakan tugas desain stiker yang bertema “Kesaktian Pancasila”.</li> </ul>	-	-	-	-
3	Sabtu, 21 Oktober 2017	07.00 – 10.15	<b>Prinsip – Prinsip Desain Grafis</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keselarasan (Harmoni)</li> <li>• Kesebandingan (Proporsi)</li> <li>• Irama (Ritme)</li> <li>• Keseimbangan (Balance)</li> <li>• Penekanan (<i>Emphasis</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan materi tentang prinsip – prinsip desain grafis, seperti : kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, dan penekanan serta memberikan contoh dari masing – masing prinsip desain grafis tersebut.</li> <li>• Mendiskusikan contoh poster yang terkait dengan prinsip – prinsip desain grafis dan mempresentasikan hasil diskusi tersebut.</li> </ul>	-	-	-	-

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan tugas desain poster yang berkaitan dengan prinsip – prinsip desain grafis.</li> </ul>				
4	Sabtu, 28 Oktober 2017	08.00-10.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unsur – Unsur Desain Grafis</li> <li>• Unsur Warna CMYK dan RGB</li> <li>• Prinsip – Prinsip Desain Grafis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ulangan harian</li> </ul>	-	-	-	-
5	Sabtu, 4 November 2017	07.00 – 10.15	<b>Format Gambar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbagai macam Format Gambar</li> <li>• Contoh Format gambar</li> <li>• Penggunaan format Gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan materi tentang format gambar, kemudian memberikan contoh – contoh format gambar yang ada di aplikasi, seperti CorelDraw, Photoshop, dll. Lalu mendemokan cara menggunakan format – format gambar tersebut.</li> <li>• Menjelaskan materi terkait scan gambar/ilustrasi teks dalam desain, kemudian mendemokan cara</li> </ul>	-	-	-	-
6		07.00 – 10.15	<b>Scan Gambar / ilustrasi teks dalam desain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemahaman proses scan gambar / ilustrasi teks dengan alat scanner dalam desain)</li> </ul>					

			<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan proses scan gambar dalam desain.</li> </ul>	<p>menscan gambar melalui aplikasi CorelDraw.</p>				
7		07.00 – 10.15	<p><b>Pengolah Gambar Vektor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vektor</li> <li>Penggunaan perangkat lunak pengolah gambar vektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan materi tentang gambar vektor, memberikan contoh video cara mengubah gambar bitmap ke gambar vektor.</li> <li>Mempraktikkan cara mengubah gambar bitmap menjadi gambar vektor menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor yaitu CorelDraw.</li> </ul>				


Yogyakarta, September 2017

Penanggung Jawab



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

	<b>FORMULIR</b>	Kode Dok.	WK1/PPB/FO-001
	<b>BUKU AGENDA GURU</b>	Status Revisi	05
		Halaman	1 dari 1
		Tanggal Terbit	1 Juli 2015

### BUKU AGENDA GURU

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Nama Guru : Andriyani S. Kom

Kelas : XI MM 1

No	Hari Tanggal	Jam ke	Rencana Kegiatan (Tulis ringkas rencana kegiatan, materi pokok , sumber belajar dll)	Pelaksanaan Kegiatan (Tulis pelaksanaan dan tindak lanjut)	No. Absen Siswa			Jml siswa tdk hadir
					S	I	A	
1.	Senin, 23 Septemb er 2017	11.00 – 14.30	<b>Animasi stop motion</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi stop motion</li> <li>• Sejarah animasi stop motion</li> <li>• Jenis animasi stop motion</li> <li>• Cara kerja animasi stop motion</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan materi tentang animasi stop motion dan memberikan contoh-contohnya.</li> <li>• Membuat kelompok yang terdiri dari 4 siswa untuk mengerjakan tugas membuat animasi stop motion.</li> </ul>	-	2, 12, 16, 29	-	4

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan kuis tentang animasi stop motion</li> </ul>				
2.	Senin, 2 Oktober 2017	11.00 – 14.30	<b>Animasi Tradisional</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi tradisional</li> <li>• Jenis animasi tradisional</li> <li>• Cara kerja animasi tradisional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan materi tentang animasi tradisional dan memberikan contoh-contohnya.</li> <li>• Melaksanakan ulangan harian.</li> </ul>		9		1
3	Senin, 9 Oktober 2017	11.00 – 14.30	Ulangan harian tentang Animasi Stop Motion dan Animasi Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan soal ulangan harian tentang animasi stop motion dan animasi tradisional.</li> </ul>	17	18, 19, 24	-	4
4	Senin, 16 Oktober 2017	11.00 – 14.30	<b>Animasi Komputer</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi komputer</li> <li>• Perkembangan animasi komputer</li> <li>• Prinsip kerja animasi komputer</li> <li>• Efek animasi komputer</li> <li>• Bahasa animasi</li> <li>• Teknik pembuatan animasi komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi siswa kelompok 1 tentang animasi komputer.</li> <li>• Menjelaskan kesimpulan dari materi animasi komputer dan memberikan contoh – contohnya.</li> <li>• Melaksanakan kuis tentang animasi komputer.</li> </ul>	17, 28	6, 19,	-	4
5	Senin, 23	11.00 –	<b>Prinsip - prinsip dasar animasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa kelompok 2</li> </ul>	9,	25	-	3

	Oktober 2017	12.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Jenis prinsip – prinsip animasi</li> </ul>	<p>mempresentasikan hasil diskusi tentang prinsip – prinsip dasar animasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan kesimpulan dari materi prinsip – prinsip dasar animasi dan memberikan contoh – contohnya.</li> </ul>	28			
		13.00 – 14.30	<p><b>Storyboard</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian storyboard</li> <li>• Komponen – komponen storyboard</li> <li>• Prinsip penyusunan storyboard</li> <li>• Proses pembuatan storyboard</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa kelompok 3 mempresentasikan hasil diskusi tentang storyboard.</li> <li>• Menjelaskan kesimpulan dari materi storyboard.</li> <li>• Menampilkan contoh video cara pembuatan storyboard.</li> </ul>				
7	Senin, 30 November 2017	11.00 – 14.30	<p><b>Gambar clean up dan sisip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian gambar clean up dan sisip</li> <li>• Proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa kelompok 4 mempresentasikan hasil diskusi tentang gambar clean up dan sisip.</li> <li>• Menjelaskan kesimpulan dari</li> </ul>	23	-	-	1

				<p>materi gambar clean up dan sisip.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menampilkan contoh video cara menggambar clean up dan sisip.</li> </ul>				
			<p>Ulangan harian tentang prinsip – prinsip dasar animasi, storyboard, serta gambar clean up dan sisip</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan soal ulangna tentang prinsip – prinsip dasar animasi, storyboard, serta gambar clean up dan sisip</li> </ul>				


Yogyakarta, September 2017

Penanggung Jawab



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

	<b>FORMULIR</b>	Kode Dok.	WK1/PPB/FO-001
	<b>BUKU AGENDA GURU</b>	Status Revisi	05
		Halaman	1 dari 1
		Tanggal Terbit	1 Juli 2015

### BUKU AGENDA GURU

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Nama Guru : Andriyani S. Kom

Kelas : XI MM 2

No	Hari Tanggal	Jam ke	Rencana Kegiatan (Tulis ringkas rencana kegiatan, materi pokok , sumber belajar dll)	Pelaksanaan Kegiatan (Tulis pelaksanaan dan tindak lanjut)	No. Absen Siswa			Jml siswa tdk hadir
					S	I	A	
1.	Rabu, 27 September 2017	07.00 – 10.15	<b>Animasi stop motion</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi stop motion</li> <li>• Sejarah animasi stop motion</li> <li>• Jenis animasi stop motion</li> <li>• Cara kerja animasi stop motion</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan materi tentang animasi stop motion dan memberikan contoh-contohnya.</li> <li>• Membuat kelompok yang terdiri dari 4 siswa untuk mengerjakan tugas membuat animasi stop motion.</li> </ul>	-	-	16, 31	2

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan kuis tentang animasi stop motion.</li> </ul>				
2.	Rabu, 4 Oktober 2017	07.00 – 10.15	<b>Animasi Tradisional</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi tradisional</li> <li>• Jenis animasi tradisional</li> <li>• Cara kerja animasi tradisional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan materi tentang animasi tradisional dan memberikan contoh-contohnya.</li> <li>• Melaksanakan ulangan harian.</li> </ul>	-	-	-	-
3	Rabu, 11 Oktober 2017	07.00 – 10.15	Ulangan harian tentang Animasi Stop Motion dan Animasi Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan soal ulangan harian tentang animasi stop motion dan animasi tradisional.</li> </ul>	-	-	11, 16	2
4	Rabu, 18 Oktober 2017	07.00 – 08.30	<b>Animasi Komputer</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi komputer</li> <li>• Perkembangan animasi komputer</li> <li>• Prinsip kerja animasi komputer</li> <li>• Efek animasi komputer</li> <li>• Bahasa animasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mempresentasikan hasil diskusi tentang animasi komputer.</li> <li>• Menjelaskan kesimpulan dari materi animasi komputer dan memberikan contoh – contohnya.</li> </ul>	-	-	1	1

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik pembuatan animasi komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan kuis tentang animasi komputer.</li> </ul>				
		08.30 – 10.15	<p><b>Prinsip - prinsip dasar animasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Jenis prinsip – prinsip animasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mempresentasikan hasil diskusi tentang prinsip – prinsip dasar animasi.</li> <li>• Menjelaskan kesimpulan dari materi prinsip – prinsip dasar animasi dan memberikan contoh – contohnya.</li> </ul>				
5	Rabu, 25 Oktober 2017	07.00 – 08.30	<p><b>Storyboard</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian storyboard</li> <li>• Komponen – komponen storyboard</li> <li>• Prinsip penyusunan storyboard</li> <li>• Proses pembuatan storyboard</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mempresentasikan hasil diskusi tentang storyboard.</li> <li>• Menjelaskan kesimpulan dari materi storyboard.</li> <li>• Menampilkan contoh video cara pembuatan storyboard.</li> </ul>	9	5	31	3
		08.30 – 10.15	<p><b>Gambar clean up dan sisip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian gambar clean up dan sisip</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mempresentasikan hasil diskusi tentang gambar clean up dan sisip.</li> </ul>				

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan kesimpulan dari materi gambar clean up dan sisip.</li> <li>• Menampilkan contoh video cara pembuatan gambar clean up dan sisip.</li> </ul>				
6	Rabu, 1 November 2017	07.00 – 10.15	Ulangan harian tentang prinsip – prinsip dasar animasi, storyboard, serta gambar clean up dan sisip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan soal ulangan tentang prinsip – prinsip dasar animasi, storyboard, serta gambar clean up dan sisip</li> </ul>	-	27	31	2

Yogyakarta, September 2017

Penanggung Jawab



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

**KALENDER PENDIDIKAN SMK NEGERI 1 BANTUL  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

	JULI 2017					AGUSTUS 2017					SEPTEMBER 2017					OKTOBER 2017									
AHAD		2	9	16	23	30		6	13	20	27		3	10	17	24		1	8	15	22	29			
SENIN		3	10	17	24	31		7	14	21	28		4	11	18	25	2	9	16	23	30				
SELASA		4	11	18	25		1	8	15	22	29		5	12	19	26	3	10	17	24	31				
RABU		5	12	19	26		2	9	16	23	30		6	13	20	27	4	11	18	25					
KAMIS		6	13	20	27		3	10	17	24	31		7	14	21	28	5	12	19	26					
JUMAT		7	14	21	28		4	11	18	25		1	8	15	22	29	6	13	20	27					
SABTU	1	8	15	22	29		5	12	19	26		2	9	16	23	30	7	14	21	28					
	NOVEMBER 2017					DESEMBER 2017					JANUARI 2018					FEBRUARI 2018									
AHAD		5	12	19	26		3	10	17	24/31		7	14	21	28		4	11	18	25					
SENIN		6	13	20	27		4	11	18	25	1	8	15	22	29		5	12	19	26					
SELASA		7	14	21	28		5	12	19	26	2	9	16	23	30		6	13	20	27					
RABU	1	8	15	22	29		6	13	20	27	3	10	17	24	31		7	14	21	28					
KAMIS	2	9	16	23	30		7	14	21	28	4	11	18	25		1	8	15	22						
JUMAT	3	10	17	24		1	8	15	22	29	5	12	19	26		2	9	16	23						
SABTU	4	11	18	25		2	9	16	23	30	6	13	20	27		3	10	17	24						
	MARET 2018					APRIL 2018					MEI 2018					JUNI 2018									
AHAD		4	11	18	25	1	8	15	22	29		6	13	20	27		3	10	17	24					
SENIN		5	12	19	26	2	9	16	23	30		7	14	21	28		4	11	18	25					
SELASA		6	13	20	27	3	10	17	24		1	8	15	22	29		5	12	19	26					
RABU		7	14	21	28	4	11	18	25		2	9	16	23	30		6	13	20	27					
KAMIS	1	8	15	22	29	5	12	19	26		3	10	17	24	31		7	14	21	28					
JUMAT	2	9	16	23	30	6	13	20	27		4	11	18	25	26	1	8	15	22	29					
SABTU	3	10	17	24	31	7	14	21	28		5	12	19	26		2	9	16	23	30					
	JULI 2018																								
AHAD	1	8	15	22	29																				
SENIN	2	9	16	23	30																				
SELASA	3	10	17	24	31																				
RABU	4	11	18	25																					
KAMIS	5	12	19	26																					
JUMAT	6	13	20	27																					
SABTU	7	14	21	28																					

<p> PAS</p> <p> Porsenitas</p> <p> Penerimaan LHB</p> <p> Hardiknas</p> <p> Libur Umum</p> <p> UTS</p>	<p> Hari-hari Pertama Masuk Sekolah</p> <p> Libur Ramadhan (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)</p> <p> Libur Idul Fitri (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)</p> <p> Libur Khusus (Hari Guru Nas)</p> <p> Libur Semester</p> <p> UNBK SMK / SMA Susulan</p>	<p> UN SMK (Utama)</p> <p> UN SMA (Utama)</p> <p> Ujian sekolah SMA/SMK/SLB Bantul, 15 Juli 2017 Kepala Sekolah</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>Ir. Retno Yuniar Dwi Aryani, M.Pd NIP. 19610622 199303 2 005</p>
--	--	---

**KETERANGAN KALENDER PENDIDIKAN TP. 2017/2018**

NO	TANGGAL	KETERANGAN
1	27 Juni s.d 3 Juli 2017	Hari libur Idul Fitri 1438 H Tahun 2017
2	4 s.d 16 Juli 2017	Libur Kenaikan Kelas
3	17 s.d. 19 Juli 2017	Hari-hari pertama masuk sekolah
4	17 Agustus 2017	HUT Kemerdekaan Republik Indonesia
5	1 September 2017	Hari Besar Idul Adha 1438 H
6	25 s.d 30 September 2017	Ulangan Tengah Semester
7	21 September 2017	Tahun Baru Hijriyah 1439 H
8	25 November 2017	Hari Guru Nasional
9	1 Desember 2017	Maulid Nabi Muhammad SAW 1439 H
10	2 s.d. 9 Desember 2017	Penilaian Akhir Semester (PAS)
11	13 s.d. 15 Desember 2017	Porsenitas
12	16 Desember 2017	Penerimaan Laporan Hasil Belajar (LHB)
13	18 s.d. 30 Desember 2017	Libur Semester Gasal
14	25 Desember 2017	Hari Natal 2017
15	1 Januari 2018	Tahun Baru 2018
16	5 s.d 10 Maret 2018	Ulangan Tengah Semester
17	26 s.d. 31 Maret 2018	Ujian Sekolah
18	2 s.d. 5 April 2018	UNBK SMK (Utama)
19	9 s.d. 12 April 2018	UNBK SMA/SMALB (Utama)
20	16 s.d. 19 April 2018	UNBK SMA/SMK/SMALB (Susulan)
21	1 Mei 2018	Libur Hari Buruh Nasional tahun 2018
22	2 Mei 2018	Hari Pendidikan Nasional tahun 2018
23	25 Mei s.d. 2 Juni 2018	Penilaian Akhir Tahun (Ulangan Kenaikan Kelas)
24	1 Juni 2018	Hari Kelahiran Pancasila
25	9 Juni 2018	Penerimaan Laporan Hasil Belajar (Kenaikan Kelas)
26	11 Juni s.d. 14 Juli 2018	Libur Idul Fitri dan Libur Kenaikan Kelas

Bantul, 15 Juli 2017

Kepala Sekolah



Ir. Retno Yuniar Dwi Aryani, M.Pd

NIP. 19610622 199303 2 005





DAFTAR HADIR SISWA  
KELAS : X MULTIMEDIA 1

MATA PELAJARAN : DASAR DESAIN GRAFIS

SEMESTER : 1

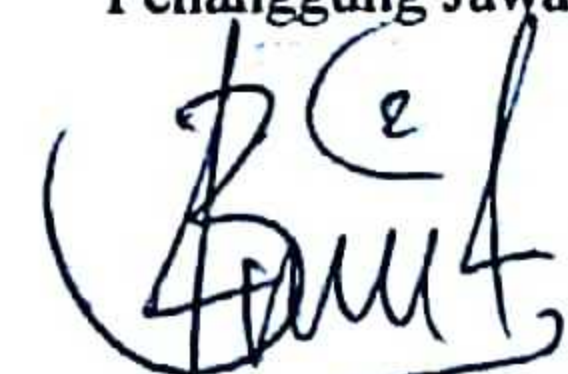
GURU MATA PELAJARAN : Andriyani, S.Kom

TAHUN PELAJARAN : 2017/2018

Nomor		Nama Siswa	L/P	PERTEMUAN KE / TANGGAL										
Urut	Induk			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	13988	ANGGER PUTRA FIRMANSYAH	L	02/10	04/10	12/10	22/10	31/10	07/11	14/11				
2	13989	ANGGITA RESTU ALYANI	P	.	.	.	.	.	.	.				
3	13990	APRILIA	P	.	S	A	i	.	A	.				
4	13991	ARYA EKA SAPUTRA	L	.	.	.	.	.	.	.				
5	13992	BAGAS SURYA PUTRA	L	.	.	.	.	.	.	.				
6	13993	DANANG FAJAR SETYAWAN	L	.	.	A	.	.	A	.				
7	13994	DANI RIYADI	L	.	.	.	.	.	.	.				
8	13995	DIAN FESRIYANI	P	.	.	.	.	.	.	.				
9	13996	DYAH AYU SAVITRI	P	.	.	.	.	.	.	.				
10	13997	ESAS PRASTIWI	P	.	.	.	.	.	.	.				
11	13998	ESTU MEI MUFLIKHATUN WIJAYANTI	P	.	.	.	.	.	.	S				
12	13999	FARHAN KANUGRAHAN PUTRA	L	.	.	.	.	.	.	.				
13	14000	FERLIANA SITA MAULIVIA	P	.	.	.	.	.	.	.				
14	14001	GITA ASMARA DHANA	P	.	.	.	.	.	.	.				
15	14002	MUFLIKHAH WIJAYATI	P	.	.	.	.	.	.	.				
16	14003	MUHAMMAD ALVIAN FEBRIANAWA	L	.	.	.	.	.	.	.				
17	14004	MUHAMMAD IQBAL FATKHURRAHMAN	L	.	.	.	.	.	.	.				
18	14005	MUHAMMAD MISBATHUL MUNIR	L	.	.	.	.	.	.	.				
19	14006	MUHAMMAD RIZAL FAJAR AHADI	L	.	.	.	.	.	S	.				
20	14007	NINGSIH SETYOWATI	P	.	.	.	.	.	.	.				
21	14008	NISSA EKA OKTAVIANA	P	.	.	.	.	.	.	.				
22	14009	NOVI SUCI WINDHY ASTUTI	P	.	.	.	.	.	.	.				
23	14010	PRADITYA RAMADHANU	L	.	.	.	.	.	.	.				
24	14011	RAHMAWATI	P	.	.	.	.	.	.	.				
25	14012	REFINDA LESTALINDA	P	.	.	.	.	.	.	.				
26	14013	RISQI ALVIANTONI	L	.	.	.	.	.	.	.				
27	14014	RIZKA YUNITA WULANDARI	P	.	.	.	.	.	.	.				
28	14015	RIZKI NANDA LESTARI	P	.	.	.	.	.	.	.				
29	14016	SELFY SUSTIANA	P	.	.	.	.	.	.	.				
30	14017	TIWUK ISNARNI	P	.	.	.	.	.	.	.				
31	14018	TYAS KHASANAH	P	.	.	.	.	.	.	i				
32	14019	YOGA NUGRAHA FEBRIANTO	L	.	.	.	.	.	.	.				

Yogyakarta, September 2017

Penanggung Jawab



Elisa Meida Wati

NIM. 14520241025

DAFTAR HADIR SISWA  
KELAS : X MULTIMEDIA 2

MATA PELAJARAN : DASAR DESAIN GRAFIS  
GURU MATA PELAJARAN : Andriyani, S.Kom

SEMESTER : 1  
TAHUN PELAJARAN : 2017/2018

Nomor		Nama Siswa	L/P	PERTEMUAN KE / TANGGAL										
Urut	Induk			1 3/10	2 14/10	3 21/10	4 28/10	5 4/11	6	7	8	9	10	11
1	14020	ADJENG DENISA LIANDHITA	P	.	.	.	.	.						
2	14021	AHMAD FIKRY AUKAD	L	.	.	.	.	.						
3	14022	ALFARAZY ZAKARIA PRIAMBODO	L	.	.	.	.	.						
4	14023	ANDI MUSHOFA	L	.	.	.	.	.						
5	14024	ARI WAHYU SUSILAWATI	L	.	.	.	.	.						
6	14025	ATAKA BADRUDDUJA	L	.	.	.	.	.						
7	14026	BAGAS PRADISTHA	L	.	.	.	.	.						
8	14027	BIMA KURNIAWAN	L	.	.	.	.	.						
9	14028	DEBBI SALEHA	P	.	.	.	.	.						
10	14029	DESTY NUR KUMALASARI	P	.	.	.	.	.						
11	14030	EKO TRI HARTANTO	L	.	.	.	.	.						
12	14031	ESTRI YUNINGSIH	P	.	.	.	.	.						
13	14032	FALAH RAHMATIKA	P	.	.	.	.	.						
14	14033	FATINAZZAH KURNIA DWINANDA	P	.	.	.	.	.						
15	14034	FERLINA AYU WINDHAWATI	P	.	.	.	.	.						
16	14035	HANAN NUR AZIZAH	P	.	.	.	.	.						
17	14036	HENDIKA DIAN SARMA	L	.	.	.	.	.						
18	14037	IQLIMA TSALATSA RIANA	P	.	.	.	.	.						
19	14038	LUKITASARI ROMADHONI	P	.	.	.	.	.						
20	14039	MIKO SURYA PRATAMA	L	.	.	.	.	.						
21	14040	MUHAMMAD BILAL NASIRUDIN	L	.	.	.	.	.						
22	14041	MUHAMMAD CHOTIB DWI YUNIAWAN M	L	.	.	.	.	.						
23	14042	MUHAMMAD FARKHAN SOFOEWAN A	L	.	.	.	.	.						
24	14043	MUHAMMAD KHAKIM ANDI RAHMAWAN	L	.	.	.	.	.						
25	14044	NADYA PUTRI HAPSARI	P	.	.	.	.	.						
26	14045	NIKEN RETNO SAFITRI	P	.	.	.	.	.						
27	14046	NISA ARDIYANTI	P	.	.	.	.	.						
28	14047	NUR AINI RAHMAWATI	P	.	.	.	.	.						
29	14048	VAGANS IKA RAHARJA	L	.	.	.	.	.						
30	14049	VINA DAMAYANTI	P	.	.	.	.	.						
31	14050	WIDYA RATNA WULANDARI	P	.	.	.	.	.						
32	14051	WINDA NOVARISKA	P	.	.	.	.	.						

Yogyakarta, September 2017

Penanggung Jawab



Elisa Meida Wati

NIM. 14520241025

DAFTAR HADIR SISWA  
KELAS : XI MULTIMEDIA 1

MATA PELAJARAN : TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI  
GURU MATA PELAJARAN : Andriyani, S.Kom

SEMESTER : 1  
TAHUN PELAJARAN : 2017/2018

Nomor		Nama Siswa	L/P	PERTEMUAN KE / TANGGAL										
Urt	Induk			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
				1 <sup>1</sup> /9	2 <sup>2</sup> /9	3 <sup>3</sup> /9	4 <sup>4</sup> /10	5 <sup>5</sup> /10	6 <sup>6</sup> /10	7 <sup>7</sup> /10	8 <sup>8</sup> /10			
1	13473	ADI NUR CAHYA	L	i	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
2	13474	AHMAD ULINNUHA	L	.	i	.	.	.	.	.	.	.	.	
3	13475	ANASTASIA FEBRIANAN SWASTO	P	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
4	13476	ANGGI SEPTIAN ANDRIYANTO	L	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
5	13477	AWANG FIKRI OKTAVIANRI	L	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
6	13478	BAGAS NOUR DWIYANTO	L	.	.	.	.	i	.	.	.	.	.	
7	13479	DANTI FAJAR PRATIWI	P	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
8	13480	DWI MARWANTO	L	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
9	13481	ENI YULIANTI	P	.	.	i	.	.	S	.	.	.	.	
10	13482	ERNAWATI	P	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
11	13483	ERVIN NUR JANNAH	P	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
12	13484	FATIMAH	P	.	i	.	.	.	.	.	.	.	.	
13	13485	FULKI NUR SAFA'ATUN	P	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
14	13486	HERMIN NUR SOLIKHAH	P	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
15	13487	IRVAN FEBRIYANTO	L	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
16	13488	ISNAN NUR HANAFI	P	.	i	.	.	.	.	.	.	.	.	
17	13489	KIKY DESY ARDINA	P	.	.	.	S	S	.	.	.	.	.	
18	13490	LULU KHULIDA	P	.	.	.	i	.	.	.	S	.	.	
19	13491	MARITHA SULASTRI	P	.	.	.	.	i	.	.	.	.	.	
20	13492	MUHAMMAD ALDI YAHYA	L	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
21	13493	MUHAMMAD IQBAL PUTU CIPTA	L	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
22	13494	MUTIARA ALIFIA RAMADHANTY	P	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
23	13495	RAHMAT ARDIANTO	L	.	.	.	.	.	.	S	.	.	.	
24	13496	RIZAL AZIZ PRADANA	L	.	.	.	i	.	.	.	.	.	.	
25	13497	RIZKI KURNIAWATI	P	.	.	.	.	.	i	.	.	.	.	
26	13498	SALVIA NURPRADINI	P	.	.	S	.	.	.	.	.	.	.	
27	13499	THOYIB FARIZAL	L	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
28	13500	VERONICA YOGI WAHYUNINGTY	P	S	.	.	.	S	S	.	.	.	.	
29	13501	VICKY HERMANSYAH	L	.	i	.	.	.	.	.	.	.	.	
30	13502	WAHIDAH AL HUSNA	P	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
31	13503	WIDYA KUSTYA PUTRI	P	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
32	13504	YANUARI	L	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	

Bantul, September 2017

Penanggung Jawab



Elisa Meida Wati

NIM. 14520241025



	<b>FORMULIR</b>	Kode Dok.	WK1/PRP/FO-005
	<b>JADWAL MENGAJAR</b>	Status Revisi	05
		Halaman	1 dari 1
		Tanggal Terbit	September 2017

TAHUN PELAJARAN : 2017/2018

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis dan Teknik Animasi 2 Dimensi

Kelas/Sem : X dan XI Multimedia/1

Jam Ke	Waktu	Hari dan Kelas/Ruang											
		Senin	Kelas / R	Selasa	Kelas / R	Rabu	Kelas / R	Kamis	Kelas / R	Jumat	Kelas / R	Sabtu	Kelas / R
1.	07.00 - 07.45	Upacara		Dasar Desain	X MM1/K4	Tek. Animasi 2D	XI MM2/K3					Dasar Desain	X MM2/K4
2.	07.45 - 08.30			Dasar Desain	X MM1/K4	Tek. Animasi 2D	XI MM2/K3					Dasar Desain	X MM2/K4
3.	08.30 - 09.15			Dasar Desain	X MM1/K4	Tek. Animasi 2D	XI MM2/K3					Dasar Desain	X MM2/K4
4.	09.30 - 10.15			Dasar Desain	X MM1/K4	Tek. Animasi 2D	XI MM2/K3					Dasar Desain	X MM2/K4
5.	10.15 - 11.00												
6.	11.00 - 11.45	Tek. Animasi 2D	XI MM1/K3										
7.	12.15 - 13.00	Tek. Animasi 2D	XI MM1/K3										
8.	13.00 - 13.45	Tek. Animasi 2D	XI MM1/K3										
9.	13.45 - 14.30	Tek. Animasi 2D	XI MM1/K3										
10.	14.30 - 15.15	Tek. Animasi 2D	XI MM1/K3										

Keterangan : K3 : Komputer 3

K4 : Komputer 4

**SMK NEGERI 1 BANTUL**  
*Jl. Parangtritis Km. 11 Sabdodadi Bantul 55702*  
*Telp.0274- 367156*

**ULANGAN HARIAN**

**Kompetensi Keahlian : Multimedia**

**Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis**

**Alokasi Waktu : 2 x 45 menit**

**PETUNJUK UMUM :**

- 1. Berdoa sebelum mengerjakan**
- 2. Kerjakan pada kertas sobekan**
- 3. Tulis terlebih dahulu nama kelas dan nomor absen pada lebar jawab**
- 4. Ulangan bersifat individu dan *close book***
- 5. Soal terdiri dari soal pilihan ganda dan essay**

**A. Soal pilihan ganda, pilih salah satu jawaban yang anda anggap benar dengan cara disilang ( X ).**

1. Proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan disebut ...
  - a. Desain
  - b. Desain Grafis
  - c. Grafis
  - d. Dasar Desain
  - e. Dasar Grafis
2. Perpaduan antara bidang yang menjadi objek 3 dimensi dan memiliki volume adalah ...
  - a. Bentuk
  - b. Ruang
  - c. Tekstur
  - d. Garis
  - e. Titik
3. Warna hasil campuran antara 2 warna primer yang terdiri dari warna hijau, ungu, dan orange, disebut ...
  - a. Warna
  - b. Warna tersier
  - c. Warna primer
  - d. Warna sekunder
  - e. Warna premier dan sekuder
4. Tekstur Semu adalah ...
  - a. Tekstur yang bisa diraba

- b. Tekstur yang tidak bisa diraba
  - c. Tekstur yang kasar
  - d. Tekstur yang lembut
  - e. Tekstur yang dihasilkan oleh ilustrasi dalam karya seni
5. Yang termasuk bentuk geometris adalah ...
- a. Piramid dan pohon
  - b. Kubus dan binatang
  - c. Piramid dan silinder
  - d. Silinder dan binatang
  - e. Kerucut dan bunga
6. Sebuah model warna berbasis pengurangan sebagian gelombang cahaya, disebut ...
- a. RGB
  - b. CMYK
  - c. Warna primer
  - d. Warna sekunder
  - e. Warna tersier
7. Yang termasuk prinsip warna RGB yang digunakan oleh media elektronik, yaitu ...
- a. Printer dan televisi
  - b. Printer
  - c. Radio
  - d. Televisi dan scanner
  - e. Radio dan scanner
8. Model warna pencahayaan (additive color mode) dipakai untuk input device disebut ...
- a. CMYK
  - b. Warna primer
  - c. RGB
  - d. Warna sekunder
  - e. Warna tersier
9. Percampuran warna antara magenta dan kuning akan menjadi warna ...
- a. Biru
  - b. Ungu
  - c. Pink
  - d. Merah
  - e. Hijau
10. Jika RGB dicampurkan semua maka akan menghasilkan warna ...
- a. Biru
  - b. Hijau
  - c. Merah
  - d. Putih
  - e. Hitam
11. Perbandingan antara satu bagian objek dengan objek yang lain, tetapi hanya berbeda skala disebut ...
- a. Proporsi
  - b. Keseimbangan
  - c. Skala
  - d. Keserasian
  - e. Irama

12. Suatu gambar yang menampilkan kesan adanya pancaran dari titik pusat lingkaran disebut ...
- Keseimbangan simetris
  - Keseimbangan radial
  - Keseimbangan asimetris
  - Kesatuan kesinambungan
  - Kesatuan konsistensi
13. Pengulangan/variasi komponen – komponen esain grafis yang membentuk pola tertentu dengan jarak dan bentuk yang sama disebut irama ...
- Mengalir
  - Progresif
  - Normal
  - Simetris
  - Asimetris
14. Salah satu cara untuk mengamati prinsip penekanan adalah ...
- Huruf yang kecil
  - Huruf yan lebih tipis
  - Ukuran gambar yang kecil
  - Warna yang natural
  - Gambar yang besar dan warna yang mencolok
15. Cara –cara menata desain untuk memperoleh karya yang bernilai seni dan memiliki keindahan disebut ...
- Prinsip – prinsip
  - Prinsip – prinsip animasi
  - Animasi
  - Desain
  - Prinsip – prinsip desain

## B. Soal Essay

- Identifikasilah gambar berikut ini :
  - Prinsip desain apakah yang terkandung dalam gambar tersebut ?
  - Jelaskan letak dari prinsip desain gambar tersebut !



- Bentuk dikategorikan dalam 2 macam. Sebutkan dan jelaskan !
- Sebutkan perbedaan dari CMYK dan RGB !
- Sebutkan dan jelaskan 3 macam prinsip – prinsip desain keseimbangan !
- Mengapa warna RGB tidak cocok untuk warna cetak ?

**Jawaban :**

**A. Pilihan Ganda**

- |      |       |       |
|------|-------|-------|
| 1. B | 6. B  | 11. A |
| 2. A | 7. D  | 12. B |
| 3. D | 8. C  | 13. C |
| 4. E | 9. D  | 14. E |
| 5. C | 10. D | 15. E |

**B. Essay**

1. a. Kesatuan  
b. Karena mengakibatkan hubungan yang saling mengikat, menyatu.
2. a. **Bentuk Geometris** adalah bentuk yang memiliki nilai ukur atau bisa juga dikatakan bentuk yang matematis.  
b. **Bentuk Nongeometris** bisa juga dikatakan organis. bentuk ini tidak tertatur dan kompleks.
3. Perbedaan :
  - a. CMYK =
    - CMYK singkatan dari Cyan – Magenta – Yellow – Black
    - CMYK merupakan warna primer yang digunakan untuk percetakan.
    - CMYK dicampurkan semua akan menghasilkan warna hitam, maksimal (100%) dari 3 warna dasar.
    - Warna putih adalah tak adanya (0%) ketiga warna dasar.
  - b. RGB =
    - RGB singkatan dari Red – Green – Blue.
    - RGB merupakan warna primer yang digunakan untuk layar device.
    - RGB dicampurkan semua maka akan menghasilkan warna putih, maksimal (100%) dari 3 warna dasar.
    - Warna hitam adalah tak adanya (0%) ketiga warna dasar.
4. Prinsip-prinsip desain :
  - a. Keseimbangan simetris : objek –objek yang disusun di sebelah kiri dan sebelah kanan memiliki bentuk, ukuran, bangun dan letak yang sama.
  - b. Keseimbangan asimetris: tidak ada komponen grafis yang tersusun seperti bentuk, bangun, garis, ukuran, dan volmenya.
  - c. Keseimbangan radial: menampilkan kesan adanya pancaran dari titik pusat lingkaran

5. Karena warna RGB lebih terang dan cocok untuk display monitor sehingga tidak cocok digunakan untuk warna cetak.

**Rubrik/Pedoman Penskoran Tes Tertulis**

No	Kunci Jawaban	Skor
1	Pilihan Ganda (1 soal bernilai 1)	15
2	Essay (1 soal bernilai 17)	85
	<b>Skor maksimal</b>	100

Bantul, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing Lapangan

Mahasiswa,



**Andriyani S. Kom**

**Elisa Meida Wati**

**NIP. 198006072009032008**

**NIM. 14520241025**

**SMK NEGERI 1 BANTUL**  
*Jl. Parangtritis Km. 11 Sabdodadi Bantul 55702 Telp.0274-  
367156*

**ULANGAN HARIAN**

<b>Kompetensi Keahlian</b>	<b>: Multimedia</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Teknin Animasi 2 Dimensi</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 45 menit</b>

**PETUNJUK UMUM :**

- 1. Berdoa sebelum mengerjakan**
- 2. Kerjakan pada kertas folio**
- 3. Tulis terlebih dahulu nama kelas dan nomor absen pada lebar jawab**
- 4. Ulangan bersifat individu dan *close book***
- 5. Soal terdiri dari soal pilihan ganda dan essay**

**A. Soal pilihan ganda, pilih salah satu jawaban yang menurut anda benar !**

1. Teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri, dan biasanya dibuat dari beberapa gabungan foto – foto dengan mayoritas tokohnya animasinya dibuat menggunakan lilin/tanah liat adalah ...
  - a. Animasi Komputer
  - b. Animasi 2 dimensi
  - c. Animasi Stop Motion
  - d. Animasi 3 Dimensi
  - e. Animasi
2. Seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah – olah hidup dan bergerak yang terdiri dari animasi 2 dimensi dan animasi 3 dimensi , merupakan pengertian dari ...
  - a. Animasi
  - b. Animasi Stop Motion
  - c. Animasi Komputer
  - d. Stop Motion
  - e. Animasi 2 Dimensi
3. Pixilation merupakan teknik stop motion dimana yang digunakan adalah ... sebagai subjek frame by frame.
  - a. Wayang
  - b. Bayangan
  - c. Gambar
  - d. Aktor hidup
  - e. Pasir
4. Pada tahun 1897 teknik stop motion yang berjudul Vitagraph's The Humpty Dumpty Circus dibuat oleh ...

- a. Albert E. Smith
  - b. J. Stuart Blackton
  - c. Georges Melies
  - d. Billy Bitzer
  - e. Albert E. Smith dan J. Stuart Blacton
5. Berikut ini yang BUKAN merupakan jenis – jenis animasi stop motion, yaitu ...
- a. Animasi Silhouette
  - b. Animasi komputer
  - c. Animasi Clay
  - d. Animasi Cutout
  - e. Hand drawn Animation
6. Berikut ini merupakan contoh serial film yang dibuat dengan teknik Animasi stop motion yang menggunakan bahan plastisin atau clay adalah ...
- a. Shaun The Sheep
  - b. Upin Ipin
  - c. Tom and Jerry
  - d. Transformer
  - e. Doraemon
7. Berikut ini yang BUKAN merupakan peranan storyboard pada animasi adalah ...
- a. Storyboard dibuat untuk menjelaskan skenario secara lebih detail dari detik demi detik
  - b. Storyboard menjelaskan tentang susunan materi yang disampaikan pada detik demi detik beserta suaranya
  - c. Storyboard menjelaskan tentang susunan materi yang disampaikan pada detik demi detik beserta grafisnya
  - d. Storyboard menjelaskan tentang susunan materi yang disampaikan pada detik demi detik beserta animasi dan video yang dibutuhkannya
  - e. Storyboard menjelaskan tentang susunan materi yang disampaikan pada detik demi detik beserta biaya pembuatan dan nama-nama kru yang terlibat
8. Langkah – langkah yang benar saat membuat animasi stop motion adalah ...
- a. Konseptualisasi – Storyboard – Scripting – Set up – Produksi – Editing & Mixing Audio
  - b. Konseptualisasi – Scripting – Storyboard – Set up – Produksi – Editing & Mixing Audio
  - c. Konseptualisasi – Storyboard – Set up – Produksi – Editing & Mixing Audio – Scripting
  - d. Scripting – Konseptualisasi – Storyboard – Set up – Produksi – Editing & Mixing Audio
  - e. Storyboard – Set up – Scripting – Konseptualisasi – Produksi – Editing & Mixing Audio
9. Set-up yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi stop motion, yaitu ...

- a. Background, objek, kamera, tripod, komputer
- b. Background, tripod, Komputer, handpone, kamera
- c. Background, objek, kamera, tripod, pencahayaan
- d. Komputer, tripod, handpone, pencahayaan, objek
- e. Handpone, objek, pencahayaan, kamera, background

10. Ilusi gerakan dalam animasi stop motion terbentuk dari serangkaian ..... yang dimainkan berurutan secara berkesinambungan.

- a. Layer
- b. Keyframe
- c. Video
- d. Frame
- e. Audio

11. Animasi guntingan yang dijadikan serangkaian bayangan (hitam) gambar gelap disebut dengan ...

- a. Animasi aktor hidup
- b. Animasi guntingan
- c. Animasi gambar
- d. Animasi bayangan
- e. Animasi pasir

12. Stop Motion terdiri dari 2 kata yaitu Stop yang berarti berhenti dan Motion yang berarti ...

- a. Bergerak
- b. Berubah
- c. Berjalan
- d. Diam
- e. Meloncat

13. Animasi yang dihasilkan atau dibuat melalui tangan, merupakan pengertian dari ...

- a. Animasi campuran
- b. Animasi stop motion
- c. Animasi tradisional
- d. Animasi komputer
- e. Animasi

14. Animasi tradisional juga sering disebut ... karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering digunakan.

- a. Animasi 3 dimensi
- b. Stop motion
- c. Storyboard
- d. Cel animation
- e. Scene

15. Berikut ini yang BUKAN merupakan jenis – jenis animasi tradisional adalah ...

- a. Zoetrope
- b. Thaumatrope
- c. Praksinoscope
- d. Praksinoscope
- e. Telescope

c. Phenakistoscope

16. Mesin yang mampu menampilkan gambar animasi bergerak dengan cara menumbuk gambar – gambar dalam sebuah roda disebut ...

- a. Phenakistoscope
- b. Zoetrope
- c. Flipbook
- d. Thaumatrope
- e. Pixilation

17. Tahapan cara pembuatan animasi tradisional yang benar adalah ...

- a. Pra produksi > produksi > pasca produksi
- b. Pasca produksi > produksi > pra produksi
- c. Produksi > pasca produksi > pra produksi
- d. Produksi > pra produksi > pasca produksi
- e. Pra produksi > pasca produksi > produksi

18. Salah satu bagian diam yang sering disebut latar belakang (background) dibuat untuk tiap adegan dan digambar .... daripada lembaran cel.

- a. Memanjang lebih kecil
- b. Memendek lebih besar
- c. Memanjang lebih besar
- d. Memendek lebih kecil
- e. Memanjang

19. Berikut ini yang merupakan contoh film tradisional adalah ...

- a. Upin dan Ipin
- b. Larva
- c. Shaun The Sheep
- d. Pinocchio
- e. Sopo dan Jarwo

20. Agar tercipta ilusi gerakan yang halus dan terlihat nyata maka dalam membuat gambar di atas celluloid transparant harus rapi dan disusun secara ...

- a. Berjajar
- b. Atas dan bawah
- c. Acak
- d. Berurutan
- e. Berdampingan

21. Pada gambar dibawah ini merupakan jenis animasi :



- a. Zoetrope
- b. Thaumatrope
- c. Flipbook
- d. Praxinoscope
- e. Phenakistoscope

22. Animasi kasar dengan menggambar pada serangkaian lembar kertas yang tampak bergerak saat halaman dibalik disebut ...

- a. Zoetrope
- b. Thaumatrope
- c. Flipbook
- d. Praxinoscope
- e. Phenakistoscope



- b) Lentera Ajaib adalah pendahulu proyektor modern, yang terdiri dari lukisan minyak tembus dan lampu sederhana, gambar tersebut akan muncul ketika ditampilkan di sebuah ruangan yang gelap.
  - c) Thaumatrope adalah disk lingkaran kecil atau kartu dengan dua gambar yang berbeda disetiap sisi yang melekat pada seutas tali yang berjalan melalui pusat.
  - d) Phenakistoscope adalah sebuah disk lingkaran yang merupakan animasi awal pendahulu zoetrop.
  - e) Buku flip adalah animasi kasar dengan menggambar pada serangkaian lembar kertas yang tampak bergerak saat halaman dibalik.
  - f) Praxinoscope adalah gambar animasi yang ketika silinder diputar tampak bergerak dilihat dalam serangkaian kecil, cermin stasioner di sekitar bagian dalam silinder.
2.
    - a. Animasi Clay (Clay Animation) adalah salah satu bentuk animasi stop motion yang dapat diubah bentuknya yang terbuat dari bahan lunak yaitu Plasticen clay.
    - b. Animasi Cutout (Cutout Animation) adalah teknik pembuatan animasi menggunakan objek dan karakter datar dari bahan atau material seperti kertas, kartu, kainkeras atau bahkan hasil cetakan foto.
    - c. Animasi Pasir (Sand Animation) adalah teknik animasi stop motion yang menggunakan pasir dan permukaan datar untuk membuat gambar untuk dianimasikan.
    - d. Animasi Gambar (Hand drawn Animation) adalah teknik animasi stop motion menggunakan gambar manual setahap demi setahap.
    - e. Animasi Aktor Hidup (Pixilation) adalah teknik stop motion yang digunakan yaitu aktor hidup sebagai subjek frame by frame dan aktor tersebut berpose berulang – ulang kali untuk satu atau lebih frame yang diambil (foto) dan bergerak sedikit demi sedikit ke frame berikutnya.
    - f. Animasi Bayangan (Silhouette) adalah animasi guntingan yang dijadikan serangkaian bayangan (hitam) gambar gelap.
  3.
    - a. Susun tema cerita
    - b. Kumpulkan bahan yang akan digunakan untuk pembuatan flipbook seperti buku tulis atau buku gambar
    - c. Kumpulkan alat – alat yang akan digunakan untuk pembuatan flipbook seperti pensil, penghapus, dan pensil warna.
    - d. Gambar cerita dalam setiap lembar buku
    - e. Beri warna agar terlihat menarik

- f. Flip buku yang telah digambar tersebut untuk melihat hasil gambar
4. Karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering digunakan.
  5. Shaun The Sheep, Pinocio, Mickey Mouse.

**Rubrik/Pedoman Penskoran Tes Tertulis**

No	Kunci Jawaban	Skor
1	Pilihan Ganda (1 soal bernilai 1)	25
2	Essay (1 soal bernilai 5)	25
	<b>Skor maksimal</b>	50 x 2 = 100

Bantul, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing Lapangan



**Andriyani S. Kom**

**NIP. 198006072009032008**

Mahasiswa,



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

**SMK NEGERI 1 BANTUL**  
*Jl. Parangtritis Km. 11 Sabdodadi Bantul 55702 Telp.0274-  
367156*

**ULANGAN HARIAN**

**Kompetensi Keahlian           : Multimedia**

**Mata Pelajaran                 : Teknin Animasi 2 Dimensi**

**Alokasi Waktu                 : 2 x 45 menit**

**PETUNJUK UMUM :**

- 1. Berdoa sebelum mengerjakan**
- 2. Kerjakan pada kertas folio**
- 3. Tulis terlebih dahulu nama kelas dan nomor absen pada lebar jawab**
- 4. Ulangan bersifat individu dan *close book***
- 5. Soal terdiri dari soal pilihan ganda dan essay**

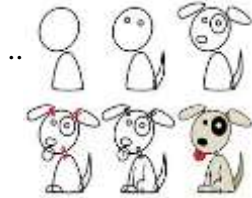
**A. Soal pilihan ganda, pilih salah satu jawaban yang menurut anda benar !**

1. Pertama kali dikenal prinsip – prinsip animasi lewat buku yang berjudul Illusion of Life pada tahun ...
  - a. 1980
  - b. 1981
  - c. 1982
  - d. 1983
  - e. 1984
2. Pada 12 prinsip animasi yang merupakan upaya untuk mendramatisir sebuah animasi alam bentuk rekayasa gambar yang lazim dibuat secara komedi disebut ...
  - a. Secondary Action
  - b. Arcs
  - c. Exaggeration
  - d. Follow thtough
  - e. Straight Ahead Action
3. Gerakan memukul sebelum tangan maju dan harus ada gerakan mundur terlebih dahulu, termasuk gerakan prinsip animasi ...
  - a. Anticipation
  - b. Pose to pose
  - c. Slow in
  - d. Slow out
  - e. Arcs

4. Pada prinsip animasi serangkaian gerakan yang saling mendahului (Overlapping action) secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan ...

- a. Zig - zag
- b. Lurus
- c. Berkelok – kelok
- d. Mundur
- e. Silang – silang

5. Gambar di samping merupakan prinsip animasi



- a. Squash and Stretch
- b. Solid Drawing
- c. Staging
- d. Timing
- e. Spacing

6. Area berjajar dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung, dan akan menjadi dasar dari kelangsungan keseluruhan dari cerita disebut ...

- a. Storyboard
- b. Scenario
- c. Film
- d. Sequence
- e. Drama

7. Bagian komponen storyboard yang berisi tentang gambaran adegan dengan menyisipkan foto dan grafis disebut ...

- a. Judul
- b. Sub judul
- c. Visual
- d. Audio
- e. Video

8. Cara atau strategi yang biasa dipergunakan dalam upaya menyampaikan pesan secara efektif dan efisien yaitu ...

- a. Strategi komunikasi dan strategi aktif
- b. Strategi komunikasi dan strategi kreatif
- c. Strategi aktif dan strategi kreatif
- d. Strategi positif dan strategi aktif
- e. Strategi positif dan strategi kreatif

9. Sebagai langkah penyusunan storyboard menggunakan konsep ...

- a. 5 W
- b. 1 H
- c. 4 W + 1 H
- d. 5 W + 1 H
- e. 3 W + 1 H

10. Berikut ini yang BUKAN merupakan peranan storyboard pada animasi adalah ...
- a. Storyboard dibuat untuk menjelaskan skenario secara lebih detail dari detik demi detik
  - b. Storyboard menjelaskan tentang susunan materi yang disampaikan pada detik demi detik beserta suaranya
  - c. Storyboard menjelaskan tentang susunan materi yang disampaikan pada detik demi detik beserta grafisnya
  - d. Storyboard menjelaskan tentang susunan materi yang disampaikan pada detik demi detik beserta animasi dan video yang dibutuhkan
  - e. Storyboard menjelaskan tentang susunan materi yang disampaikan pada detik demi detik beserta biaya pembuatan dan nama-nama kru yang terlibat
11. Dalam cara menggambar clean up dan sisip pada proses pembuatan animasi 2 dimensi dilakukan ...
- a. Clean up
  - b. Sisip
  - c. Sketsa
  - d. Tracing
  - e. Kunci
12. Membersihkan gambar dengan cara menjiplak pada animasi untuk menghasilkan animasi dengan halus adalah pengertian dari menggambar
- a. Clean up
  - b. Sisip
  - c. Sketsa
  - d. Tracing
  - e. Kunci
13. Teknik menggambar menggunakan pensil atau tinta dengan meletakkan gambar asli dibawah kertas kalkir disebut ...
- a. Manual tracing
  - b. Digital tracing
  - c. Clean up
  - d. Sisip
  - e. Sketsa
14. Berikut ini merupakan software yang digunakan untuk tracing dalam proses menggambar clean up dan sisip, kecuali ...
- a. Adobe Illustrator
  - b. Corel Draw
  - c. Adobe Flash
  - d. Adobe Photoshop
  - e. Adobe Freehand
15. Menggambar dengan membersihkan gambar yang kemudian diperindah supaya lebih nyata dan untuk mendapatkan hasil maksimal sisipkan gambar yang bertujuan untuk mensesuaikan disebut ...
- a. Clean up
  - b. Clean up dan sisip

- c. Sisip
- d. Sketsa
- e. Kunci

**B. Soal essay, jawab soal – soal berikut dengan lengkap dan jelas !**

1. Sebutkan dan jelaskan 3 prinsip – prinsip animasi !
2. Sebutkan masing – masing satu contoh dari prinsip animasi Follow Through dan Overlapping action !
3. Jelaskan tujuan dibuatnya storyboard !
4. Sebutkan langkah – langkah dalam pembuatan storyboard !
5. Sebutkan dan jelaskan 2 teknik tracing !

Jawaban :

**A. Pilihan Ganda**

- |      |       |       |
|------|-------|-------|
| 1. B | 6. A  | 11. D |
| 2. C | 7. C  | 12. A |
| 3. A | 8. B  | 13. A |
| 4. E | 9. D  | 14. C |
| 5. B | 10. E | 15. B |

**B. Essay**

1. a. Squash dan stretch adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup.
- b. Anticipation dianggap sebagai persiapan/ awalan gerak atau anjang-ancang.
- c. Staging dalam animasi dibuat untuk mendukung suasana atau ‘mood’ yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*.
- d. Straight Ahead Action, yaitu membuat animasi dengan cara menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai.  
Pose to Pose, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframenya* saja.
- e. Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak.  
Overlapping action secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang, yaitu serangkaian gerakan yang saling mendahului (overlapping).
- f. Slow in terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat.

Slow out terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

- g. Arcs adalah sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya).
  - h. Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik.
  - i. Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan.
  - j. Exaggeration adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat HIPERBOLIS.
  - k. Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan, terutama pada animasi klasik.
  - l. Appeal adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan 'kharisma' seorang tokoh atau karakter dalam animasi.
2. Follow through : rambut yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari, telinga kelinci bergerak ketika kelinci berhenti berlari.
- Overlapping action : Pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.
3. a. Sebagai panduan bagi orang-orang yang terlibat didalamnya, mulai dari sutradara, penulis cerita, lighting, dan kameramen
  - b. Memungkinkan seorang pembuat film untuk memprevisualisasikan ideidenya
  - c. Sebagai Alat untuk mengkomunikasi ide keseluruhan film
  - d. Menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita
  - e. Berperan dalam pewaktuan (timing) pada sequence, percobaan - percobaan dengan sudut pandang kamera, perpindahan dan kesinambungan (continuity) antara elemen – elemen dalam sebuah frame.
4. a. Catat poin-poin penting, ide, serta konsep yang akan dimasukkan didalam storyboard
  - b. Storyboard anda harus pada dasarnya merupakan gambar serial, dan dilengkapi uraian semua langkah dan keterangan yang diperlukan untuk menyelesaikan tujuan dibuatnya film.
  - c. Membuat sketsa kasar visual untuk semua frame
  - d. Visual dengan jelas menampilkan adegan utama,
  - e. Storyboard dapat dirancang menggunakan dikertas dengan coretan dan tulisan manual atau dengan perangkat lunak seperti Microsoft Word
5. a. Manual Tracing. Yaitu meletakkan gambar asli dibawah kertas kalkir, lembaran acetate, mika susu/kodaktris, boleh kertas doorslag, atau kertas roti. Lalu dilakukan proses menggambar dilakukan di atasnya menggunakan pensil atau

tinta.

- b. Digital Tracing dikerjakan dengan bantuan komputer. Gambar asli di-scan, lalu dijiplak lewat bantuan piranti lunak semacam Adobe Illustrator, Adobe Freehand, Adobe Photoshop, Coreldraw atau Corel Painter.

**Rubrik/Pedoman Penskoran Tes Tertulis**

No	Kunci Jawaban	Skor
1	Pilihan Ganda (1 soal bernilai 1)	15
2	Essay (1 soal bernilai 17)	85
	<b>Skor maksimal</b>	100

Bantul, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing Lapangan



**Andriyani S. Kom**

**NIP. 198006072009032008**

Mahasiswa,



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**





### KISI-KISI SOAL

Nama Sekolah : SMK N 1 BANTUL  
 Tahun ajaran : 2016/2017  
 Jenis ulangan : Ulangan Harian

Kelas/semester :X/1  
 Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	No. Soal	Bentuk Soal			
						PG	Uraian Singkat	Uraian	Bentuk lain
1	K3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu	3.1. Memahami unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang  4.1. Membuat unsur-unsur tata letak berupa garis,	<b>Unsur – Unsur Desain Grafis</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Titik</li> <li>• Garis</li> <li>• Bidang</li> <li>• Ruang</li> <li>• Bentuk</li> <li>• Tekstur</li> <li>• Warna</li> </ul>	- Menjelaskan unsur – unsur tata letak desain grafis berupa titik, garis, bidang, ruang, bentuk, tekstur, dan warna  - Mengidentifikasi macam – macam tata letak desain grafis berupa titik, garis, bidang, ruang, bentuk, tekstur, dan warna	1-5	V			
					1,2			V	

	<p>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.</p> <p>K4. Mengolah, menalar, dan</p>	<p>ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p>							
2	<p>3.2. Mengidentifikasi fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB</p> <p>4.2. Menyajikan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.</p>	<p><b>Unsur Warna CMYK dan RGB</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB</li> <li>• Perbedaan masing – masing unsur warna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan pengertian dari unsur warna CMYK dan RGB</li> <li>- Menjelaskan fungsi dari unsur warna CMYK dan RGB</li> <li>- Membedakan unsur warna CMYK dan RGB</li> </ul>	6-10	V				
				3, 5			V		

	menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang		CMYK dan RGB						
3	dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung	4.4 Memahami prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	<b>Prinsip – Prinsip Desain Grafis</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keselarasan (Harmoni)</li> <li>• Kesebandingan (Proporsi)</li> <li>• Irama (Ritme)</li> <li>• Keseimbangan (Balance)</li> <li>• Penekanan (<i>Emphasis</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan prinsip – prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis</li> <li>- Mengidentifikasi macam – macam prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras,</li> </ul>	11-15	V			
		4.5 Menyajikan hasil			4			V	

		penerapan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis		kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis					
--	--	---	--	---	--	--	--	--	--


Yogyakarta, Oktober 2017

Penanggung Jawab,



**Elisa Meida Wati**

**NIM. 14520241025**

	<b>FORMULIR</b>	Kode Dok.	WK1/PIP/FO-001
		No. Revisi	05
	<b>KISI-KISI SOAL</b>	Halaman	1 dari 1
		Tanggal Berlaku	1 Juli 2015

**KISI-KISI SOAL**

Nama Sekolah : SMK N 1 BANTUL  
 Tahun ajaran : 2016/2017  
 Jenis ulangan : Ulangan Harian

Kelas/semester : XI/1  
 Mata Pelajaran : TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	No. Soal	Bentuk Soal			
						PG	Uraian Singkat	Uraian	Bentuk lain
1	K3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu	3.1. Memahami animasi stop motion 4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi	<b>Animasi stop motion</b> • Pengertian animasi stop motion • Sejarah animasi stop motion • Jenis animasi stop motion • Cara kerja	- Menjelaskan yang dimaksud animasi stop motion - Menjelaskan sejarah animasi stop motion - Mengidentifikasi jenis – jenis animasi stop motion - Menjelaskan cara kerja animasi stop motion	1-12	V			

	pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam		animasi stop motion		2, 3, 5			V	
2	bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.  K4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah	3.2 Memahami animasi tradisional  4.2 Menyajikn analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi	<b>Animasi tradisional</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi tradisional</li> <li>• Jenis animasi tradisional</li> <li>• Cara kerja animasi tradisional</li> </ul>	- Menjelaskan yang dimaksud animasi tradisional - Menjelaskan sejarah animasi tradisional - Mengidentifikasi jenis – jenis animasi tradisional - Menjelaskan cara kerja animasi tradisional	<b>13-25</b> <b>1, 4</b>	V		V	
3		3.4 Memahami	<b>Prinsip - prinsip</b>	- Menjelaskan sejarah	<b>1-5</b>	V			

	abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung	prinsip-prinsip dasar animasi 4.4 Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi	<b>dasar animasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Jenis prinsip – prinsip animasi</li> </ul>	prinsip – prinsip dasar animasi <ul style="list-style-type: none"> <li>- menjelaskan fungsi dari prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>- Mengidentifikasi jenis prinsip – prinsip dasar animasi</li> </ul>	<b>1, 2</b>			<b>V</b>	
<b>4</b>		3.5 Memahami komponen – komponen storyboard 4.5 Membuat storyboard sesuai perencanaan.	<b>Storyboard</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian storyboard</li> <li>• Komponen – komponen storyboard</li> <li>• Prinsip penyusunan storyboard</li> <li>• Proses pembuatan storyboard</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan pengertian storyboard</li> <li>- Mengidentifikasi komponen – komponen storyboard</li> <li>- Menjelaskan proses pembuatan storyboard</li> </ul>	<b>6 - 10</b>	<b>V</b>			
					<b>3, 4</b>			<b>V</b>	
<b>5</b>		3.6 Memahami	<b>Gambar clean up</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan pengertian</li> </ul>	<b>11-15</b>	<b>V</b>			

		konsep gambar clean up dan sisip 4.6 Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar clean up dan sisip	<b>dan sisip</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian gambar clean up dan sisip</li> <li>• Proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li> </ul>	gambar clean up dan sisip - Menjelaskan proses pembuatan gambar clean up dan sisip	<b>5</b>			<b>V</b>	
--	--	---	---	---	----------	--	--	----------	--

Yogyakarta, Oktober 2017

Penanggung Jawab,



**Elisa Meida Wati**  
**NIM. 14520241025**

**DAFTAR NILAI SISWA  
SMK NEGERI 1 BANTUL  
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**KELAS** : X Multimedia 1  
**MATA PELAJARAN** : Dasar Desain Grafis  
**STANDAR KOMPETENSI** :

**SEMESTER** : 1  
**TAHUN PELAJARAN** : 2017  
**KKM** : 75

Nomor		Nama siswa	L/P	Penugasan		Jmlh Skor	NILAI TUGAS	NILAI ULANGAN	NILAI AKHIR	KET
Urt	Induk			Logo	Stiker					
1	13988	ANGGER PUTRA FIRMANSYAH	L	80	80	160	80	50	65	TIDAK TUNTAS
2	13989	ANGGITA RESTU ALYANI	P	80	80	160	80	94	87	TUNTAS
3	13990	APRILIA	P	0	0	0	0	0	0	TIDAK TUNTAS
4	13991	ARYA EKA SAPUTRA	L	88	80	168	84	35	60	TIDAK TUNTAS
5	13992	BAGAS SURYA PUTRA	L	85	80	165	82,5	49	66	TIDAK TUNTAS
6	13993	DANANG FAJAR SETYAWAN	L	80	80	160	80	92	86	TUNTAS
7	13994	DANI RIYADI	L	85	82	167	83,5	73	78	TUNTAS
8	13995	DIAN FESRIYANI	P	80	83	163	81,5	69	75	TUNTAS
9	13996	DYAH AYU SAVITRI	P	80	88	168	84	66	75	TUNTAS
10	13997	ESAS PRASTIWI	P	80	82	162	81	53	67	TIDAK TUNTAS
11	13998	ESTU MEI MUFLIKHATUN WIJAYANTI	P	85	80	165	82,5	90	86	TUNTAS
12	13999	FARHAN KANUGRAHAN PUTRA	L	80	80	160	80	71	76	TUNTAS
13	14000	FERLIANA SITA MAULIVIA	P	85	80	165	82,5	77	80	TUNTAS
14	14001	GITA ASMARA DHANA	P	85	80	165	82,5	62	72	TIDAK TUNTAS
15	14002	MUFLIKHAH WIJAYATI	P	88	80	168	84	78	81	TUNTAS
16	14003	MUHAMMAD ALVIAN FEBRINAWA	L	80	80	160	80	87	84	TUNTAS
17	14004	MUHAMMAD IQBAL F	L	85	85	170	85	69	77	TUNTAS
18	14005	MUHAMMAD MISBATHUL MUNIR	L	80	80	160	80	67	74	TIDAK TUNTAS
19	14006	MUHAMMAD RIZAL FAJAR AHADI	L	88	80	168	84	78	81	TUNTAS
20	14007	NINGSIH SETYOWATI	P	80	80	160	80	64	72	TIDAK TUNTAS
21	14008	NISSA EKA OKTAVIANA	P	80	80	160	80	58	69	TIDAK TUNTAS
22	14009	NOVI SUCI WINDHY ASTUTI	P	80	83	163	81,5	44	63	TIDAK TUNTAS
23	14010	PRADITYA RAMADHANU	L	85	80	165	82,5	60	71	TIDAK TUNTAS

24	14011	RAHMAWATI	P	80	85	165	82,5	82	82	TUNTAS
25	14012	REFINDA LESTALINDA	P	80	80	160	80	65	73	TIDAK TUNTAS
26	14013	RISQI ALVIANTONI	L	90	85	175	87,5	87	87	TUNTAS
27	14014	RIZKA YUNITA WULANDARI	P	90	82	172	86	92	89	TUNTAS
28	14015	RIZKI NANDA LESTARI	P	85	80	165	82,5	89	86	TUNTAS
29	14016	SELFY SUSTIANA	P	85	80	165	82,5	76	79	TUNTAS
30	14017	TIWUK ISNARNI	P	85	80	165	82,5	86	84	TUNTAS
31	14018	TYAS KHASANAH	P	80	83	163	81,5	77	79	TUNTAS
32	14019	YOGA NUGRAHA FEBRIANTO	L	85	80	165	82,5	83	83	TUNTAS
Jumlah Nilai yang Diperoleh Siswa									2387	
Nilai Rata - rata									74,59375	
Daya Serap									0,74156	

Catatan :

1. Rentang Nilai = 0 - 100

2. Daya Serap =  $\frac{\text{Jumlah Nilai Yang Diperoleh Siswa}}{\text{Nilai Maksimal Ideal} \times \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$

$\frac{\text{Jumlah Nilai Yang Diperoleh Siswa}}{100 \times \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$

Mengetahui

Kepala Sekolah,



**Ir. Retno Yuniar Dwi Aryani**  
NIP. 19610622 199303 2 005

Bantul, November 2017

Penanggung Jawab,

**Elisa Meida Wati**  
NIM. 14520241025

**DAFTAR NILAI SISWA  
SMK NEGERI 1 BANTUL  
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**KELAS : X Multimedia 2**  
**MATA PELAJARAN : Dasar Desain Grafis**  
**STANDAR KOMPETENSI :**

**SEMESTER : 1**  
**TAHUN PELAJARAN : 2017**  
**KKM : 75**

Nomor		Nama siswa	L/P	Penugasan		Jmlh Skor	NILAI TUGAS	NILAI ULANGAN	NILAI AKHIR	KET
Urt	Induk			Logo	Stiker					
1	14020	ADJENG DENISA LIANDHITA	P	85	80	165	82,5	71	77	TUNTAS
2	14021	AHMAD FIKRY AUKAD	L	80	80	160	80	72	76	TUNTAS
3	14022	ALFARAZY ZAKARIA PRIAMBODO	L	85	85	170	85	59	72	TIDAK TUNTAS
4	14023	ANDI MUSHOFA	L	80	80	160	80	73	77	TUNTAS
5	14024	ARI WAHYU SUSILAWATI	P	85	80	165	82,5	64	73	TIDAK TUNTAS
6	14025	ATAKA BADRUDDUJA	L	85	83	168	84	72	78	TUNTAS
7	14026	BAGAS PRADISTHA	L	90	80	170	85	88	87	TUNTAS
8	14027	BIMA KURNIAWAN	L	85	80	165	82,5	70	76	TUNTAS
9	14028	DEBBI SALEHA	P	80	80	160	80	89	85	TUNTAS
10	14029	DESTY NUR KUMALASARI	P	85	80	165	82,5	69	76	TUNTAS
11	14030	EKO TRI HARTANTO	L	80	80	160	80	79	80	TUNTAS
12	14031	ESTRI YUNINGSIH	P	85	82	167	83,5	91	87	TUNTAS
13	14032	FALAH RAHMATIKA	P	90	85	175	87,5	70	79	TUNTAS
14	14033	FATINAZZAH KURNIA DWINANDA	P	90	80	170	85	72	79	TUNTAS
15	14034	FERLINA AYU WINDHAWATI	P	85	83	168	84	86	85	TUNTAS
16	14035	HANAN NUR AZIZAH	P	85	80	165	82,5	78	80	TUNTAS
17	14036	HENDIKA DIAN SARMA	L	85	80	165	82,5	68	75	TUNTAS
18	14037	IQLIMA TSALATSA RIANA	P	80	82	162	81	74	78	TUNTAS
19	14038	LUKITASARI ROMADHONI	P	85	80	165	82,5	95	89	TUNTAS
20	14039	MIKO SURYA PRATAMA	L	85	80	165	82,5	59	71	TIDAK TUNTAS
21	14040	MUHAMMAD BILAL NASIRUDIN	L	85	85	170	85	59	72	TIDAK TUNTAS
22	14041	MUHAMMAD CHOTIB DWI Y	L	85	80	165	82,5	76	79	TUNTAS
23	14042	MUHAMMAD FARKHAN S A	L	90	80	170	85	65	75	TUNTAS

24	14043	MUHAMMAD KHAKIM ANDI R	L	85	82	167	83,5	52	68	TIDAK TUNTAS
25	14044	NADYA PUTRI HAPSARI	P	85	80	165	82,5	77	80	TUNTAS
26	14045	NIKEN RETNO SAFITRI	P	85	80	165	82,5	62	72	TIDAK TUNTAS
27	14046	NISA ARDIYANTI	P	80	80	160	80	98	89	TUNTAS
28	14047	NUR AINI RAHMAWATI	P	85	80	165	82,5	94	88	TUNTAS
29	14048	VAGANS IKA RAHARJA	L	85	80	165	82,5	62	72	TIDAK TUNTAS
30	14049	VINA DAMAYANTI	P	85	82	167	83,5	77	80	TUNTAS
31	14050	WIDYA RATNA WULANDARI	P	80	83	163	81,5	99	90	TUNTAS
32	14051	WINDA NOVARISKA	P	85	80	165	82,5	89	86	TUNTAS
Jumlah Nilai yang Diperoleh Siswa									2531	
Nilai Rata - rata									79,09375	
Daya Serap									0,79093	

Catatan :

1. Rentang Nilai = 0 - 100

2. Daya Serap =  $\frac{\text{Jumlah Nilai Yang Diperoleh Siswa}}{\text{Nilai Maksimal Ideal} \times \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$

$\frac{\text{Jumlah Nilai Yang Diperoleh Siswa}}{100 \times \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$

Kepala Sekolah,



**Ir. Retno Yuniar Dwi Aryani**  
NIP. 19610622 199303 2 005

Mengetahui

Bantul, November 2017

Penanggung Jawab,

**Elisa Meida Wati**  
NIM. 14520241025

**DAFTAR NILAI SISWA  
SMK NEGERI 1 BANTUL  
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**KELAS** : XI Multimedia 2  
**MATA PELAJARAN** : Teknik Animasi 2 Dimensi  
**STANDAR KOMPETEN** :

**SEMESTER** : 1  
**TAHUN PELAJARAN** : 2017  
**KKM** : 75

Urut	Nomor	NAMA SISWA	L/P	Penugasan		Jmlh Skor	NILAI TUGAS	Kuis		Jmlh Skor	NILAI KUIS	Ulangan		Jmlh Skor	NILAI ULANGAN	NILAI AKHIR	KET
				Tugas 1	Tugas 2			Kuis 1	Kuis 2			UH 1	UH 2				
1	13473	ADI NUR CAHAYA	L	78	80	158	79	90	100	190	95	80	87	167	83,5	86	TUNTAS
2	13474	AHMAD ULINNUHA	L	80	85	165	82,5	100	100	200	100	80	75	155	77,5	87	TUNTAS
3	13475	ANASTASIA FEBRIANA SWASTONO	P	78	75	153	76,5	70	100	170	85	78	75	153	76,5	79	TUNTAS
4	13476	ANGGI SEPTIAN ANDRIYANTO	L	78	85	163	81,5	100	0	100	50	78	91	169	84,5	72	TIDAK TUNTAS
5	13477	AWANG FIKRI OKTAVIANRI	L	90	85	175	87,5	80	100	180	90	91	84	175	87,5	88	TUNTAS
6	13478	BAGAS NOUR DWIYANTO	L	78	85	163	81,5	50	90	140	70	82	77	159	79,5	77	TUNTAS
7	13479	DANTI FAJAR PRATIWI	P	78	75	153	76,5	80	90	170	85	72	86	158	79	80	TUNTAS
8	13480	DWI MARWANTO	L	78	75	153	76,5	100	70	170	85	84	85	169	84,5	82	TUNTAS
9	13481	ENI YULIANTI	P	78	75	153	76,5	0	100	100	50	78	68	146	73	67	TIDAK TUNTAS
10	13482	ERNAWATI	P	90	75	165	82,5	80	100	180	90	79	87	166	83	85	TUNTAS
11	13483	ERVIN NUR JANNAH	P	78	85	163	81,5	100	100	200	100	82	91	173	86,5	89	TUNTAS
12	13484	FATIMAH	P	80	85	165	82,5	80	90	170	85	82	91	173	86,5	85	TUNTAS
13	13485	FULKI NUR SAFA'ATUN	P	78	85	163	81,5	80	75	155	77,5	78	86	164	82	80	TUNTAS
14	13486	HERMIN NUR SOLIKHAH	P	90	85	175	87,5	90	90	180	90	79	90	169	84,5	87	TUNTAS
15	13487	IRVAN FEBRIYANTO	L	90	75	165	82,5	80	100	180	90	89	71	160	80	84	TUNTAS
16	13488	ISNAN NUR HANAFI	L	80	85	165	82,5	80	90	170	85	78	78	156	78	82	TUNTAS
17	13489	KIKY DESY ARDINA	P	78	85	163	81,5	90	0	90	45	86	85	171	85,5	71	TIDAK TUNTAS
18	13490	LULU KHULAIDA	P	90	85	175	87,5	100	0	100	50	75	64	139	69,5	69	TIDAK TUNTAS
19	13491	MARITHA SULASTRI	P	86	80	166	83	80	0	80	40	76	85	161	80,5	68	TIDAK TUNTAS
20	13492	MUHAMMAD ALDI YAHYA	L	90	85	175	87,5	80	100	180	90	88	84	172	86	88	TUNTAS
21	13493	MUHAMMAD IQBAL PUTU CIPTA S	L	78	80	158	79	100	70	170	85	83	87	170	85	83	TUNTAS
22	13494	MUTIARA ALFIA RAMADHANTY	P	90	85	175	87,5	70	90	160	80	90	82	172	86	85	TUNTAS
23	13495	RAHMAT ARDIANTO	L	80	85	165	82,5	90	0	90	45	78	0	78	39	56	TIDAK TUNTAS
24	13496	RIZAL AZIZ PRADANA	L	90	75	165	82,5	70	100	170	85	86	85	171	85,5	84	TUNTAS
25	13497	RIZKI KURNIAWATI	P	78	85	163	81,5	70	0	70	35	81	81	162	81	66	TIDAK TUNTAS
26	13498	SALVIA NURPRADINI	P	80	75	155	77,5	0	30	30	15	79	93	172	86	60	TIDAK TUNTAS
27	13499	THOYIB FARIZAL	L	80	85	165	82,5	70	60	130	65	78	75	153	76,5	75	TUNTAS
28	13500	VERONICA YOGI WAYUNINGTYAS	P	86	75	161	80,5	70	0	70	35	80	70	150	75	64	TIDAK TUNTAS
29	13501	VICKY HERMANSYAH	L	80	80	160	80	70	80	150	75	76	85	161	80,5	79	TUNTAS
30	13502	WAHIDAH AL HUSNA	P	86	85	171	85,5	100	100	200	100	80	86	166	83	90	TUNTAS
31	13503	WIDYA KUSTIYA PUTRI	P	80	80	160	80	90	95	185	92,5	89	85	174	87	87	TUNTAS
32	13504	YANUAR	L	86	80	166	83	70	100	170	85	82	77	159	79,5	83	TUNTAS
Jumlah Nilai yang diperoleh Siswa																2518	
Nilai Rata - rata																78,6875	
Daya Serap																0,78687	

Catatan :

1. Rentang Nilai = 0 - 100

2. Daya Serap =  $\frac{\text{Jumlah Nilai Yang Diperoleh Siswa}}{\text{Nilai Maksimal Ideal}} \times \text{Jumlah Siswa}$  X 100%

$\frac{\text{Jumlah Nilai Yang Diperoleh Siswa}}{100 \times \text{Jumlah Siswa}}$  X 100%

Kepala Sekolah,



**Ir. Retno Yuniar Dwi Arvani**  
NIP. 19610622 199303 2 005

Mengetahui

Bantul, September 2017

Penanggung Jawab

**Elisa Meida Wati**  
NIM. 14520241025

**DAFTAR NILAI SISWA  
SMK NEGERI 1 BANTUL  
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**KELAS** : XI Multimedia 2  
**MATA PELAJARAN** : Teknik Animasi 2 Dimensi  
**STANDAR KOMPETEN** :

**SEMESTER** : 1  
**TAHUN PELAJARAN** : 2017  
**KKM** : 75

Urut	Nomor	NAMA SISWA	L/P	Penugasan		Jmlh Skor	NILAI TUGAS	Kuis		Jmlh Skor	NILAI KUIS	Ulangan		Jmlh Skor	NILAI ULANGAN	NILAI AKHIR	KET
				Tugas 1	Tugas 2			Kuis 1	Kuis 2			UH 1	UH 2				
1	13473	AHMAD ASYROFUT TAUFIQ	L	78	80	158	79	90	100	190	95	79	92	171	85,5	87	TUNTAS
2	13474	ANISA DIAH RAHMAWATI	L	80	85	165	82,5	100	100	200	100	91	85	176	88	90	TUNTAS
3	13475	ARIEF PRASOJO	P	78	80	158	79	70	100	170	85	96	88	184	92	85	TUNTAS
4	13476	ARIZAL TRI HARSONO	L	78	85	163	81,5	100	0	100	50	80	91	171	85,5	72	TIDAK TUNTAS
5	13477	AUGUST ANDRE HERMANTO	L	90	85	175	87,5	80	100	180	90	89	94	183	91,5	90	TUNTAS
6	13478	AZIZAH NUR AINI	L	78	85	163	81,5	50	90	140	70	91	87	178	89	80	TUNTAS
7	13479	BAGAS ADI SAPUTRA	P	78	80	158	79	80	90	170	85	91	78	169	84,5	83	TUNTAS
8	13480	BURHAN MAULANA TANJUNG	L	78	80	158	79	100	70	170	85	82	94	176	88	84	TUNTAS
9	13481	DEVANGIE PUTRI NABILLA TIARA SUTRISNA	P	78	80	158	79	0	100	100	50	90	70	160	80	70	TIDAK TUNTAS
10	13482	DEWI NURAINI	P	90	80	170	85	80	100	180	90	83	87	170	85	87	TUNTAS
11	13483	FATTUR ROZZAQ SIGIT YUWONO	P	78	85	163	81,5	100	100	200	100	84	89	173	86,5	89	TUNTAS
12	13484	HARPPi EKO PRABOWO	P	80	85	165	82,5	80	90	170	85	91	92	183	91,5	86	TUNTAS
13	13485	HESI SUGANDA	P	78	85	163	81,5	80	75	155	77,5	77	75	152	76	78	TUNTAS
14	13486	HILAL WAHYU SETYADI	P	90	85	175	87,5	90	90	180	90	89	74	163	81,5	86	TUNTAS
15	13487	ICHSANUDIN ADZIM SATYA NUGRAHA	L	90	80	170	85	80	100	180	90	90	82	172	86	87	TUNTAS
16	13488	IQBAL ALFU SALAM	L	80	85	165	82,5	80	90	170	85	76	80	156	78	82	TUNTAS
17	13489	KHANNAH MAGHFUROH	P	78	85	163	81,5	90	0	90	45	95	80	175	87,5	71	TIDAK TUNTAS
18	13490	LUTHFI ADI SETIAWAN	P	90	85	175	87,5	100	0	100	50	87	88	175	87,5	75	TUNTAS
19	13491	MAULANA RIFAI	P	86	80	166	83	80	0	80	40	93	92	185	92,5	72	TIDAK TUNTAS
20	13492	MELLYANA SAFITRI	L	90	85	175	87,5	80	100	180	90	78	76	154	77	85	TUNTAS
21	13493	MUHAMMAD AFIF FAHRUROZI	L	78	80	158	79	100	70	170	85	91	90	181	90,5	85	TUNTAS
22	13494	MUHAMMAD AL FARIZI	P	90	85	175	87,5	70	90	160	80	89	90	179	89,5	86	TUNTAS
23	13495	MUHAMMAD ROHADI	L	80	85	165	82,5	90	0	90	45	83	86	169	84,5	71	TIDAK TUNTAS
24	13496	NENI SUMARNI	L	90	80	170	85	70	100	170	85	90	93	183	91,5	87	TUNTAS
25	13497	RAHMAT NUR CAHYO	P	78	85	163	81,5	70	0	70	35	90	91	181	90,5	69	TIDAK TUNTAS
26	13498	RAMA DHANI	P	80	80	160	80	0	30	30	15	83	86	169	84,5	60	TIDAK TUNTAS
27	13499	RIFAI TAUFIQ QURRAHMAN	L	80	85	165	82,5	70	60	130	65	87	0	87	43,5	64	TIDAK TUNTAS
28	13500	TITIS MAURIZKA PUTRI	P	86	80	166	83	70	0	70	45	91	93	184	92	73	TIDAK TUNTAS
29	13501	TRI HANDAYANI	L	80	80	160	80	70	80	150	75	84	82	166	83	79	TUNTAS
30	13502	WAHYU KURNIAWAN	P	86	85	171	85,5	100	100	200	100	91	86	177	88,5	91	TUNTAS
31	13503	WELLY SETYO PRABOWO	P	80	80	160	80	90	95	185	92,5	92	0	92	46	73	TIDAK TUNTAS
32	13504	YUNIA HANNA ARYANI	L	86	80	166	83	70	100	170	85	86	86	172	86	85	TUNTAS
Jumlah Nilai yang diperoleh Siswa																2562	
Nilai Rata - rata																80,0625	
Daya Serap																819,84	

Catatan :

1. Rentang Nilai = 0 - 100

2. Daya Serap =  $\frac{\text{Jumlah Nilai Yang Diperoleh Siswa}}{\text{Nilai Maksimal Ideal}} \times \text{Jumlah Siswa}$  X 100%

$\frac{\text{Jumlah Nilai Yang Diperoleh Siswa}}{100 \times \text{Jumlah Siswa}}$  X 100%

Kepala Sekolah,



**Ir. Retno Yuniar Dwi Arvani**  
NIP. 19610622 199303 2 005

Mengetahui

Bantul, September 2017

Penanggung Jawab



**Elisa Meida Wati**  
NIM. 14520241025

DAFTAR NILAI SIKAP

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
 Kelas : X Multimedia 1  
 Program Keahlian : Multimedia

Tahun Pelajaran : 2017/2018  
 Semester : 1

NO	Nama	Nilai Proses (Observasi)					Nilai Akhir	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	ANGGER PUTRA FIRMANSY	3	3	3	3	2	70	B
2	ANGGITA RESTU ALYANI	3	3	3	3	2	70	B
3	APRILIA	2	2	3	2	3	60	C
4	ARYA EKA SAPUTRA	3	2	3	4	3	75	B
5	BAGAS SURYA PUTRA	3	3	3	3	3	75	B
6	DANANG FAJAR SETYAWA	3	3	3	3	3	75	B
7	DANI RIYADI	3	3	3	3	3	75	B
8	DIAN FESRIYANI	3	4	3	3	2	75	B
9	DYAH AYU SAVITRI	3	3	3	3	4	80	SB
10	ESAS PRASTIWI	4	3	3	4	2	80	SB
11	ESTU MEI MUFLIKHATUN V	3	4	3	3	3	80	SB
12	FARHAN KANUGRAHAN PU	3	3	3	3	2	70	B
13	FERLIANA SITA MAULIVIA	3	2	3	3	2	65	C
14	GITA ASMARA DHANA	3	3	3	3	3	75	B
15	MUFLIKHAH WIJAYATI	3	4	3	2	2	70	B
16	MUHAMMAD ALVIAN F	3	2	3	2	3	65	C
17	MUHAMMAD IQBAL F	3	3	3	3	3	75	B
18	MUHAMMAD MISBATHUL M	3	3	3	2	3	70	B
19	MUHAMMAD RIZAL FAJAR	3	3	3	2	3	70	B
20	NINGSIH SETYOWATI	3	3	3	3	3	75	B
21	NISSA EKA OKTAVIANA	3	3	3	3	3	75	B
22	NOVI SUCI WINDHY ASTUT	3	3	3	4	3	80	SB
23	PRADITYA RAMADHANU	3	3	3	3	3	75	B
24	RAHMAWATI	4	3	3	2	3	75	B
25	REFINDA LESTALINDA	3	3	3	4	3	80	SB
26	RISQI ALVIANTONI	4	2	3	3	3	75	B
27	RIZKA YUNITA WULANDAR	3	3	3	2	3	70	B
28	RIZKI NANDA LESTARI	3	3	3	2	3	70	B
29	SELFI SUSTIANA	3	3	3	3	3	75	B
30	TIWUK ISNARNI	3	3	3	3	3	75	B
31	TYAS KHASANAH	3	3	3	2	3	70	B
32	YOGA NUGRAHA FEBRIAN	4	2	3	3	3	75	B

Keterangan :		
Aspek yang dinilai		Skor
1	Ketekunan	4
2	Kedisiplinan	4
3	Tanggung Jawab	4
4	Keaktifan	4
5	Kerjasama	4
Skor maksimal		20

Nilai Akhir	Predikat
>80	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
<60	Kurang

Nilai Akhir = Total Skor x 5

Bantul, November 2017  
 Penanggung Jawab,



**Andriyani, S. Kom**  
 NIP. 198006072009032008



**Elisa Meida Wati**  
 NIM. 14520241025

**DAFTAR NILAI SIKAP**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
 Kelas : X Multimedia 2  
 Program Keahlian : Multimedia

Tahun Pelajaran : 2017/2018  
 Semester : 1

NO	Nama	Nilai Proses (Observasi)					Nilai Akhir	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	ADJENG DENISA LIANDHIT	3	3	3	4	2	75	B
2	AHMAD FIKRY AUKAD	3	3	3	2	4	75	B
3	ALFARAZY ZAKARIA P	2	3	3	3	4	75	B
4	ANDI MUSHOFA	3	3	4	3	2	75	B
5	ARI WAHYU SUSILAWATI	4	2	3	3	3	75	B
6	ATAKA BADRUDDUJA	3	4	4	3	3	85	SB
7	BAGAS PRADISTHA	3	3	3	4	3	80	SB
8	BIMA KURNIAWAN	3	4	3	3	3	80	SB
9	DEBBI SALEHA	3	2	4	3	4	80	SB
10	DESTY NUR KUMALASARI	3	3	4	3	2	75	B
11	EKO TRI HARTANTO	4	3	2	2	3	70	B
12	ESTRI YUNINGSIH	3	3	3	4	3	80	SB
13	FALAH RAHMATIKA	4	4	3	3	3	85	SB
14	FATINAZZAH KURNIA D	3	3	3	3	4	80	SB
15	FERLINA AYU WINDHAWA	2	3	3	3	3	70	B
16	HANAN NUR AZIZAH	3	3	3	3	3	75	B
17	HENDIKA DIAN SARMA	3	4	4	3	3	85	SB
18	IQLIMA TSALATSA RIANA	3	3	3	3	2	70	B
19	LUKITASARI ROMADHONI	3	4	3	3	2	75	B
20	MIKO SURYA PRATAMA	2	3	3	3	3	70	B
21	MUHAMMAD BILAL NASIR	3	3	3	3	3	75	B
22	MUHAMMAD CHOTIB DWI	3	3	3	4	3	80	SB
23	MUHAMMAD FARKHAN S A	3	3	3	3	3	75	B
24	MUHAMMAD KHAKIM ANI	3	3	3	3	3	75	B
25	NADYA PUTRI HAPSARI	3	4	3	3	3	80	SB
26	NIKEN RETNO SAFITRI	3	3	3	3	3	75	B
27	NISA ARDIYANTI	3	2	3	4	3	75	B
28	NUR AINI RAHMAWATI	2	3	3	3	3	70	B
29	VAGANS IKA RAHARJA	4	3	3	2	3	75	B
30	VINA DAMAYANTI	3	4	3	3	3	80	SB
31	WIDYA RATNA WULANDAI	3	3	3	4	3	80	SB
32	WINDA NOVARISKA	3	3	4	3	3	80	SB

Keterangan :		
Aspek yang dinilai		Skor
1	Ketekunan	4
2	Kedisiplinan	4
3	Tanggung Jawab	4
4	Keaktifan	4
5	Kerjasama	4
Skor maksimal		20

Nilai Akhir	Predikat
>80	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
<60	Kurang

**Nilai Akhir = Total Skor x 5**

Bantul, November 2017  
 Penanggung Jawab,



**Andriyani, S. Kom**  
 NIP. 198006072009032008



**Elisa Meida Wati**  
 NIM. 14520241025

DAFTAR NILAI SIKAP

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi Tahun Pelajaran : 2017/2018  
 Kelas : XI Multimedia 1 Semester : 1  
 Program Keahlian : Multimedia

NO	Nama	Nilai Proses (Observasi)					Nilai Akhir	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	ADI NUR CAHAYA	3	3	3	4	2	75	B
2	AHMAD ULINNUHA	3	3	3	2	4	75	B
3	ANASTASIA FEBRIANA S	2	3	3	3	4	75	B
4	ANGGI SEPTIAN A	3	3	4	3	2	75	B
5	AWANG FIKRI OKTAVIA	4	2	3	3	3	75	B
6	BAGAS NOUR DWIYANT	3	4	4	3	3	85	SB
7	DANTI FAJAR PRATIWI	3	3	3	4	3	80	SB
8	DWI MARWANTO	3	4	3	3	3	80	SB
9	ENI YULIANTI	3	2	4	3	4	80	SB
10	ERNAWATI	3	3	4	3	2	75	B
11	ERVIN NUR JANNAH	4	3	2	2	3	70	B
12	FATIMAH	3	3	3	4	3	80	SB
13	FULKI NUR SAFA'ATUN	4	4	3	3	3	85	SB
14	HERMIN NUR SOLIKHAH	3	3	3	3	4	80	SB
15	IRVAN FEBRIYANTO	2	3	3	3	3	70	B
16	ISNAN NUR HANAFI	3	3	3	3	3	75	B
17	KIKY DESY ARDINA	3	4	4	3	3	85	SB
18	LULU KHULAIDA	3	3	3	3	2	70	B
19	MARITHA SULASTRI	3	4	3	3	2	75	B
20	MUHAMMAD ALDI YAHY	2	3	3	3	3	70	B
21	MUHAMMAD IQBAL PUT	3	3	3	3	3	75	B
22	MUTIARA ALFIA R	3	3	3	4	3	80	SB
23	RAHMAT ARDIANTO	3	3	3	3	3	75	B
24	RIZAL AZIZ PRADANA	3	3	3	3	3	75	B
25	RIZKI KURNIAWATI	3	4	3	3	3	80	SB
26	SALVIA NURPRADINI	3	3	3	3	3	75	B
27	THOYIB FARIZAL	3	2	3	4	3	75	B
28	VERONICA YOGI W	2	3	3	3	3	70	B
29	VICKY HERMANSYAH	4	3	3	2	3	75	B
30	WAHIDAH AL HUSNA	3	4	3	3	3	80	SB
31	WIDYA KUSTIYA PUTRI	3	3	3	4	3	80	SB
32	YANUAR	3	3	4	3	3	80	SB

Keterangan :		
Aspek yang dinilai		Skor
1	Ketekunan	4
2	Kedisiplinan	4
3	Tanggung Jawab	4
4	Keaktifan	4
5	Kerjasama	4
Skor maksimal		20

Nilai Akhir	Predikat
>80	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
<60	Kurang

Nilai Akhir = Total Skor x 5

Bantul, November 2017  
 Penanggung Jawab,



**Andriyani, S. Kom**  
 NIP. 198006072009032008



**Elisa Meida Wati**  
 NIM. 14520241025

DAFTAR NILAI SIKAP

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi  
 Kelas : XI Multimedia 2  
 Program Keahlian : Multimedia

Tahun Pelajaran : 2017/2018  
 Semester : 1

NO	Nama	Nilai Proses (Observasi)					Nilai Akhir	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	AHMAD ASYROFUT TAUFIQ	3	3	3	3	2	70	B
2	ANISA DIAH RAHMAWATI	3	3	3	3	2	70	B
3	ARIEF PRASOJO	2	2	3	2	3	60	C
4	ARIZAL TRI HARSONO	3	2	3	4	3	75	B
5	AUGUST ANDRE HERMANTO	3	3	3	3	3	75	B
6	AZIZAH NUR AINI	3	3	3	3	3	75	B
7	BAGAS ADI SAPUTRA	3	3	3	3	3	75	B
8	BURHAN MAULANA TANJUNGPURA	3	4	3	3	2	75	B
9	DEVANGIE PUTRI NABILLA	3	3	3	3	4	80	SB
10	DEWI NURAINI	4	3	3	4	2	80	SB
11	FATTUR ROZZAQ SIGIT YUDHANA	3	4	3	3	3	80	SB
12	HARPPi EKO PRABOWO	3	3	3	3	2	70	B
13	HESI SUGANDA	3	2	3	3	2	65	C
14	HILAL WAHYU SETYADI	3	3	3	3	3	75	B
15	ICHSANUDIN ADZIM SATYANINGRAT	3	4	3	2	2	70	B
16	IQBAL ALFU SALAM	3	2	3	2	3	65	C
17	KHANNAH MAGHFUROH	3	3	3	3	3	75	B
18	LUTHFI ADI SETIAWAN	3	3	3	2	3	70	B
19	MAULANA RIFAI	3	3	3	2	3	70	B
20	MELLYANA SAFITRI	3	3	3	3	3	75	B
21	MUHAMMAD AFIF FAHRURRAHMAN	3	3	3	3	3	75	B
22	MUHAMMAD AL FARIZI	3	3	3	4	3	80	SB
23	MUHAMMAD ROHADI	3	3	3	3	3	75	B
24	NENI SUMARNI	4	3	3	2	3	75	B
25	RAHMAT NUR CAHYO	3	3	3	4	3	80	SB
26	RAMA DHANI	4	2	3	3	3	75	B
27	RIFAI TAUFIQ QURRAHMAN	3	3	3	2	3	70	B
28	TITIS MAURIZKA PUTRI	3	3	3	2	3	70	B
29	TRI HANDAYANI	3	3	3	3	3	75	B
30	WAHYU KURNIAWAN	3	3	3	3	3	75	B
31	WELLY SETYO PRABOWO	3	3	3	2	3	70	B
32	YUNIA HANNA ARYANI	4	2	3	3	3	75	B

Keterangan :		
Aspek yang dinilai		Skor
1	Ketekunan	4
2	Kedisiplinan	4
3	Tanggung Jawab	4
4	Keaktifan	4
5	Kerjasama	4
Skor maksimal		20

Nilai Akhir	Predikat
>80	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
<60	Kurang

Nilai Akhir = Total Skor x 5

Bantul, November 2017  
 Penanggung Jawab,

Guru Pembimbing,



**Andriyani, S. Kom**  
 NIP. 198006072009032008



**Elisa Meida Wati**  
 NIM. 14520241025

## DOKUMENTASI KEGIATAN PLT



Gambar 1. Upacara Bendera



Gambar 2. Piket Lobby



Gambar 3. Piket Perpustakaan



Gambar 4. Presentasi Siswa



Gambar 5. Praktik Mengajar



Gambar 6. Praktik Pembuatan Animasi Stop Motion



Gambar 7. Ulangan Harian