

LAPORAN KEGIATAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
SMK N 3 KASIHAN BANTUL (SMSR)
YOGYAKARTA



Disusun Oleh :

Adnan Dicky Yusuf

11206241035

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2014

KATA PENGANTAR

Allhamdulillah, segala puji syukur pada Allah SWT atas segala rahmat, kesehatan dan hidayah-Nya sehingga pelaksanaan kegiatan PPL UNY 2014 di SMK N 3 KASIHAN BANTUL (SMSR) Yogyakarta dapat berjalan lancar sehingga penyusunan laporan PPL 2014 dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan laporan ini merupakan pertanggung jawaban atas seluruh program PPL yang saya laksanakan di SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta pada tanggal 1 juli – 17 September 2014.

Terlaksananya kegiatan PPL ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penyusun mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Drs. Darumoyo Dewojati selaku dosen yang ditugaskan untuk Penyerahan Dan Penarikan Mahasiswa PPL SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR) Yogyakarta.
2. Arsianti Latifah M.Sn selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL.
3. Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR) Yogyakarta.
4. Sihono, S.Pd selaku Koordinator PPL SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR) Yogyakarta.
5. Bodi Trisyanto, S.Pd selaku Guru Pembimbing PPL SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR) Yogyakarta.
6. Bapak/ibu Guru, Karyawan, dan siswa SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR) Yogyakarta atas kerjasama yang terjalin dengan baik.
7. Semua teman-teman PPL SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR) Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terima kasih atas pengertian dan kebersamaannya selama ini.
8. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah membantu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih kurang dari sempurna. Oleh karena itu segala kritik, saran dan himbauan yang konstruktif sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi mahasiswa yang akan melakukan PPL di SMK Negeri 3 Kasihan dan semua pembaca.

Yogyakarta, 30 September 2014

Penyusun

Adnan Dicky Yusuf

NIM 11206241035

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi.....	1
B. Rancangan Kegiatan.....	3
BAB II.....	5
PELAKSANAAN PROGRAM DAN BIMBINGAN.....	5
A. Persiapan PPL.....	5
B. Pelaksanaan PPL.....	6
C. Praktik Mengajar.....	7
D. Teknik Evaluasi dan Hasil.....	17
E. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi.....	18
BAB III.....	21
PENUTUP.....	21
A. Kesimpulan.....	21
B. Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA.....	23
LAMPIRAN.....	24

PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN

SMK N 3 KASIHAN BANTUL (SMSR) YOGYAKARTA

ABSTRAK

PPL merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh bersamaan dengan kegiatan KKN. PPL diadakan di sekolah-sekolah yang bekerja sama dengan Universitas Negeri Yogyakarta sebagai lembaga yang mencetak pendidik-pendidik berprestasi.

Metode yang digunakan diantaranya observasi pra PPL, pengadaan kuliah pengajaran mikro/*micro teaching*, penyusunan rancangan program, pembekalan oleh DPL PPL, persiapan mengajar dengan konsultasi guru pembimbing, memberikan materi gambar bentuk dalam KBM, pelaksanaan program dan monitoring oleh DPL PPL dan penyusunan laporan PPL.

Yogyakarta, 1 September 2014

Penyusun

Adnan Dicky Yusuf

NIM 11206241035

DAFTAR LAMPIRAN

- Lembar observasi sekolah
- Lembar observasi kelas
- Kartu bimbingan PPL
- Matriks program kerja PPL
- Program semester
- Program tahunan
- Analisis minggu efektif
- Kalender pendidikan
- Jadwal KBM
- Silabus
- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Presensi kelas
- Daftar nilai
- Catatan kegiatan pembelajaran
- Denah sekolah
- SK pembagian tugas guru mengajar
- Daftar usulan kepala sekolah mengenai pembagian guru pembimbing mahasiswa PPL
- Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal
- Presensi anggota KKN-PPL
- SK kepala sekolah tentang susunan personalia struktur organisasi sekolah
- Data normatif guru dan staf SMK
- Buku inventaris barang sekolah
- Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Kualitas pelaksanaan pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain, pembelajaran, media pembelajaran, sarana penunjang, dan fasilitas layanan sekolah lainnya, serta kedisiplinan dari sumber daya manusia yang ada.

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) UNY tahun 2014 dilaksanakan di SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta yang berlokasi di Jl. PG Madukismo, Bugisan, Bantul, Yogyakarta yang menempati kompleks kampus Mardawa Mandhala Sekolah Seni Yogyakarta yang terdiri atas tiga sekolah yaitu SMK Negeri 1 Kasihan (keahlian seni tari dan karawitan), SMK Negeri 2 Kasihan (keahlian seni musik), dan SMK Negeri 3 Kasihan (keahlian seni rupa dan kriya)

Analisis situasi meliputi kondisi sekolah, potensi sekolah/lembaga, dan permasalahan yang terkait dengan Proses Belajar Mengajar (PMB). Lokasi SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta sangat strategis, terletak di pinggir jalan raya dan dapat dijangkau oleh kendaraan umum. Suasana belajar sangat kondusif, tenang dan sejuk sebab keadaan lingkungan sekolah yang asri serta masih ada jarak antara lokasi PBM dengan jalan raya.

Untuk mengembangkan potensi siswa SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) diadakan berbagai ekstrakurikuler yang digunakan sebagai wadah penyalur bakat, minat, dan kegemaran siswa. Kegiatan ekstrakurikuler ini meliputi pramuka, keagamaan, olahraga, computer, souvenir, musik dan Bahasa Inggris. Prestasi dari kegiatan ini telah membanggakan baik bagi pihak sekolah maupun orang tua siswa sendiri.

1. Kondisi Fisik Sekolah

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

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

Unit 1 terdiri atas :

- 1) Gedung A, untuk studio patung

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

Unit 2 terdiri atas :

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

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

2. Kondisi Non Fisik Sekolah

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

SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta termasuk sekolah menengah kejuruan yang dalam perkembangannyadibagi menjadi beberapa spesifikasi, yaitu keahlian seni dan kriya. Adapun kurikulum yang dipakai yaitu kurikulum yang berbasis pada manajemen sekolah. Dengan harapan memberi peluang tumbuhnya potensi SMK dan institusinya untuk mandiri dan bertanggung jawab dalam mengembangkan program pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sekolah tersebutdengan mengacu pada standard an program umum yang ditetapkan secara nasional.

3. Struktur Organisasi

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

- a. Kepala Sekolah
- b. Dewan Sekolah
- c. Litbang
- d. Waka Kurikulum

- e. Waka Kesiswaan
- f. Waka Sarpras
- g. Waka Humas DU/DI
- h. Koordinasi Tata Usaha Unit Bisnis
- i. Kaprodi Seni Rupa
- j. Kaprodi Kriya Kayu

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

B. Rancangan Kegiatan

Rancangan program pelaksanaan PPL tersusun dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Pembekalan

Pembekalan dilaksanakan satu kali, yaitu pada gedung kuliah Gk4 ruang teori 201 Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Pendidikan Seni Kerajinan Fakultas Bahasa dan Seni UNY.

Pada tahap ini praktikan diberi materi pembekalan sebagai bekal atau persiapan dalam melaksanakan program PPL di SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta.

2. Penyerahan

Penyerahan mahasiswa PPL di lokasi yang dituju yaitu SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta. penyerahan dilakukan oleh Dosen Pembimbing Lapangan (Drs. Darumoyo Dewojati) dan diterima oleh Kepala Sekolah yang menjabat saat itu (Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd,) dan Wakil Kepala Sekolah bagian Kurikulum (Sihono, S.Pd),), Wakil Kepala Sekolah bagian Kesiswaan (Eko Suprpto, S.Pd) dan Wakil Kepala Sekolah bagian Humas (Suranto, S.Pd., M.Sn)

3. Penerjunan

Penerjunan dilaksanakan di lokasi yang dituju yaitu SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta. acara penerjunan ini dihadiri oleh 19 anggota KKN-PPL UNY 2014.

4. Observasi

Observasi merupakan suatu usaha untuk mengenali lingkungan sebelum benar-benar melakukan kegiatan yang sesungguhnya di lingkungan tersebut. Observasi sekolah dilaksanakn sebelum melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Tujuannya untuk mengenal dan memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran dan dinamika aktifitas kehidupan di sekolah.

Dalam kegiatan observasi, mahasiswa lebih diekankan pada usaha mengetahui konsep pembelajaran dalam kondisi riil di sekolah dan mencermati permasalahan-permasalahan dan hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi tersebut akan diperoleh suatu gambaran umum tentang situasi sekolah yang ada di sekolah, hal ini sangat bermanfaat bagi pelaksanaan praktikan PPL.

a. Observasi kelas

Observasi kelas bertujuan untuk memahami kondisi pengajaran di kelas beserta fasilitas yang mendukung. Pelaksanaan observasi ini meliputi pengamatan aktivitas guru pada waktu mengajar dan aktivitas siswa selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung serta mengenai materi beserta media pembelajaran yang digunakan.

b. Observasi prasekolah

Observasi prasekolah bertujuan untuk memahami pengelolaan sekolah secara menyeluruh termasuk lembaga-lembaga yang ada di dalamnya.

5. Praktik Mengajar

Pada tahap ini praktikan melakukan praktik mengajar sesuai dengan jadwal mengajar guru pembimbing. Praktikan diberikan keleluasaan untuk berpraktik tetapi dengan perjanjian pengawasan yang telah disepakati. Pengawasan berbentuk langsung dan tidak langsung. Berbentuk langsung yaitu guru mengawasi ketika praktikan mengajar, sedangkan pengawasan tidak langsung yaitu guru memberikan pengawasan melalui konsultasi RPP, media pembelajaran, dan situasi kelas yang praktikan lakukan.

6. Evaluasi

Pada tahap evaluasi terdapat dua cara. Pertama praktikan dievaluasi sesuai mengajar kemudian diberi masukan. Kedua praktikan diberi nilai pada akhir berpraktik sesuai dengan kemampuan, baik dalam mengajar, kepedulian terhadap siswa, pengawasan kelas, penguasaan kelas, maupun persiapan mengajar yang telah praktikan tunjukkan selama PPL.

7. Penyusunan Laporan

Laporan PPL berisi kegiatan yang dilakukan selama praktik mengajar. Laporan ini disusun secara individu dengan persetujuan guru pembimbing, koordinasi PPL sekolah (Bapak Sihono, S.Pd), kepala sekolah yang menjabat saat ini (Bapak Rakhmat Supriyono, M.Pd), dan dosen pembimbing lapangan (Ibu Arsianti Latifah M.Sn)

8. Penarikan

Setelah selesai keseluruhan kegiatan PPL, maka diadakan penarikan secara resmi oleh dosen pembimbing (Drs. Darumoyo Dewojati) pada tanggal 17 September 2014.

BAB II

PELAKSANAAN PROGRAM DAN PEMBAHASAN

Praktik mengajar merupakan kegiatan pokok pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), dimana mahasiswa ikut terlibat langsung dalam proses belajar mengajar (PMB) dengan tujuan agar mahasiswa memperoleh pengalaman secara langsung pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Kegiatan PPL itu sendiri merupakan praktik latihan mengajar yang sifatnya aplikatif dan terpadu dari seluruh pengalaman belajar sebelumnya, hal ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa agar memiliki kemampuan keguruan sehingga dapat mempersiapkan diri dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang calon pendidik.

Adapun visi Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yaitu sebagai wahana membentuk calon guru atau tenaga kependidikan yang profesional. Misi PPL yaitu penyiapan dan menghasilkan calon guru atau tenaga kependidikan yang memiliki nilai, sikap, pengetahuan, dan keterampilan professional melalui pengintegrasian dan pengimplementasian ilmu yang telah dikuasainya ke dalam praktik keguruan atau praktik kependidikan, serta pemantapan kemitraan UNY. Sehingga dari PPL ini diharapkan mahasiswa dapat mengkaji dan mengembangkan praktik keguruan dan kependidikan yang telah dimiliki. PPL dilaksanakan di sekolah yang sesuai dengan spesifikasi bidang keilmuan atau kompetensi mahasiswa yang bersangkutan.

A. Persiapan PPL

a. Observasi

Observasi yang pertama dilakukan sebelum melaksanakan PPL yaitu **tanggal 15 sampai 16 Februari 2013**. Mahasiswa mengamati tugas dan aktivitas guru pada saat mengajar dikelas, mulai dari membuka materi pelajaran, penguasaan kelas, metode pembelajaran, bahasa yang digunakan dalam mengajar, sampai dengan menutup pelajaran maupun mengevaluasi hasil karya siswa. Observasi yang telah dilakukan kemudian di bawa ke perkuliahan dan diwajibkan mahasiswa mengikuti *Micro teaching*, dimana dalam mata kuliah *Micro teaching* mahasiswa diberi gambaran KBM melalui simulasi kelas mikro. Setelah lulus mata kuliah ini mahasiswa dapat melanjutkan ke Praktik Pengalaman Lapangan yang riil di sekolah.

Observasi yang kedua yaitu observasi PPL, dilaksanakan ketika mahasiswa telah diterjunkan ke sekolah. Waktu observasi dilaksanakan sesuai kesepakatan yang dilakukan dengan guru pembimbing sebelumnya. Melalui observasi ini praktikan diharapkan mampu mempersiapkan lebih matang apa yang harus dilakukan sebelum berpraktik dalam situasi dan kondisi yang ada di dalam kelas.

b. Persiapan Mengajar

Sebelum melakukan praktik mengajar di sekolah yang nyata, mahasiswa melakukan perkuliahan *Micro teaching*. Di dalam *Micro teaching* dipersiapkan segala hal pengetahuan mengenai KBM dan dipraktikan dalam kelas kecil. Mahasiswa diajarkan untuk membuat persiapan mengajar berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar kerja (LK) bagi seni rupa dan kerajinan. Pembuatan RPP, maupun lembar kerja harus mengacu pada kurikulum sekolah setempat, yaitu Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) berdasarkan observasi sekolah yang telah dilakukan sebelumnya.

Setelah lulus mata kuliah *Micro teaching* mahasiswa melakukan persiapan mengajar untuk PPL di sekolah. Persiapan mengajar meliputi koordinasi dengan guru pembimbing, penyesuaian jadwal, penyusunan RPP, penyusunan lembar kerja, juga mempersiapkan media pembelajaran. Secara sistematis, langkah-langkah mengajar adalah sebagai berikut :

- Mahasiswa praktikan memperoleh jadwal mengajar yang telah disepakati oleh guru pembimbing.
- Mahasiswa praktikan berkonsultasi dengan guru pembimbing tentang materi pelajaran yang akan diajarkan pada kelas yang telah ditentukan sesuai jadwal
- Mahasiswa praktikan menyusun RPP dan lembar kerja sesuai materi pelajaran yang akan disampaikan dan mengkonsultasikannya kepada guru pembimbing.
- Mahasiswa praktikan menyediakan alat peraga sesuai materi bidang studi yang tercantum dalam lembar kerja.
- Setelah guru pembimbing menyetujui lembar kerja yang telah disusun, selanjutnya praktikan dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

B. Pelaksanaan PPL

Praktik mengajar merupakan kegiatan pokok pelaksanaan PPL, dimana mahasiswa terlibat langsung dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan tujuan agar mahasiswa memperoleh pengalaman secara langsung pada kegiatan belajar mengajar, dalam melakukan praktik mengajar ini jadwal mengajar praktikan disesuaikan dengan jadwal mengajar guru pembimbing yang bersangkutan. Dan dalam hal ini praktikan diberi kesempatan mengajar secara mandiri tanpa didampingi guru pendamping. Guru pembimbing tetap memantau sejauh mana proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan melayani mahasiswa yang ingin konsultasi di luar kelas.

Kegiatan praktik mengajar ini meliputi persiapan mengajar, juga keterampilan-keterampilan yang perlu dikembangkan oleh calon guru. Keterampilan-keterampilan tersebut antara lain:

a. Pendahuluan

1. Membuka pelajaran

Membuka pelajaran dengan salam, mengabsen siswa ketika siswa tidak dalam keadaan kondusif, pemberian pemahaman materi yang akan diajarkan.

2. Apersepsi/prasyarat pengetahuan

Memancing siswa dengan menggunakan beberapa pertanyaan tentang pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa dalam kehidupan dan mengarah ke topik materi. Siswa juga dipancing melalui penjelasan yang sudah dijelaskan oleh praktikan pada pertemuan sebelumnya.

3. Apresiasi dan motivasi

Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih memiliki keinginan untuk mengetahui banyak hal terkait pelajaran dan jurusan yang diambil. Penyampaian tujuan pembelajaran, strategi penilaian, strategi pelaksanaan pembelajaran.

b. Kegiatan inti

1. Menyampaikan materi pelajaran dengan Eksplorasi melalui pemberian kesempatan siswa untuk bertanya dan demonstrasi, yaitu pemberian contoh yang benar dan baik di hadapan siswa

2. Elaborasi dengan memberikan tugas kepada siswa

3. Konfirmasi dengan memberikan bimbingan secara klasikal maupun secara individual.

c. Penutup

1. Evaluasi, yaitu membahas karya siswa atau tugas siswa

2. Memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah diberikan

3. Memberikan pengantar materi pelajaran untuk pertemuan yang akan datang.

4. Memberikan refleksi dan tindak lanjut melalui pemberian remedi untuk siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam pengerjaan tugas yang diberikan.

5. Menutup pelajaran dengan salam

Setelah KBM berlangsung, guru mengevaluasi sebagai umpan balik terhadap mahasiswa praktikan dengan memberikan arahan, bimbingan mengenai kekurangan-kekurangan dan praktikan selama KBM. Umpan balik yang diberikan kepada mahasiswa praktikan ada dua tahap yaitu :

1. Sebelum praktik mengajar

Pada tahap ini guru pembimbing memberikan arahan dalam menyusun persiapan KBM dan persiapan sikap, tingkah laku serta persiapan mental untuk mengajar.

2. Sesudah praktikan mengajar

Pada tahap ini guru pembimbing memberikan evaluasi, arahan dan saran-saran terhadap mahasiswa praktikan setelah KBM selesai sehingga mahasiswa praktikan dapat lebih baik setelah mendapat evaluasi sehingga pertemuan berikut dalam mengajar akan lebih baik.

C. Praktik Mengajar

Pelaksanaan praktik mengajar di SMK N 3 Kasihan berlangsung mulai tanggal 6 Agustus sampai dengan 17 September 2014. Kelas yang dipakai untuk PPL adalah kelas XI Animasi, dengan materi yang sudah disesuaikan dengan guru pembimbing mata pelajaran

dan silabus yang disesuaikan sekolah tersebut, yang meliputi materi tentang Pembuatan Script, Karakter, StoryBoard, KeyFrame dan ILM.

Terdapat tiga kali jadwal KBM guru pembimbing dalam satu minggu. Alokasi waktu praktik mengajar 4 x 45 menit setiap pertemuan. Dan pelajaran yang diampu adalah pelajaran praktik sehingga waktu yang disediakan lebih lama dari pelajaran teori.

Dalam hal ini praktikan memperoleh jadwal pada :

1. Hari Senin, pada jam ke 6 – 9 (11.30-14.30 WIB)
Praktik mengajar mata diklat Videografi untuk kelas XI Animasi.
2. Hari Selasa, pada jam ke 7 – 10 (11.45 – 15.00 WIB)
Praktik mengajar mata diklat Animasi 2D untuk kelas XI Animasi.
3. Hari Rabu, pada jam ke 7 – 10 (11.45 – 15.00 WIB)
Praktik mengajar mata diklat Animasi 2D untuk kelas XI Animasi.

Adapun kegiatan mengajar yang dilaksanakan mencakup penerapan pengetahuan dan pengalaman yang ada dilapangan. Proses belajar mengajar terdiri dari teori dan praktik, yang meliputi :

1. Membuka pelajaran
2. Penyampaian materi
3. Interaksi pembelajaran
4. Menutup pelajaran
5. Mengevaluasi hasil belajar.

Dalam praktik mengajar, praktikan didampingi guru pembimbing untuk melakukan penilaian, melakukan evaluasi, dan memberikan masukan dalam praktik mengajar selanjutnya. Adapun pelaksanaan praktik mengajar di kelas adalah sebagai berikut :

1. Pertemuan ke-1

Kelas : XI Animasi
Waktu : 11.45 – 15.00 WIB
Hari/tanggal : Selasa, 12 Agustus 2014
Mata Pelajaran : Animasi 2D
Materi : Pengenalan kurikulum 2013, RPP dan ILM
• Pengertian ILM dan contoh ILM
Tugas : Pembuatan script ILM.
Media : LCD, Papan tulis, spidol dan penghapus

2. Pertemuan ke-2

Kelas : XI Animasi
Waktu : 11.45 – 15.00 WIB
Hari/tanggal : Rabu, 13 Agustus 2014
Mata Pelajaran : Animasi 2D
Materi : melanjutkan tugas sebelumnya dan mempersiapkan karakter yang akan digunakan.
Tugas : Pembuatan script ILM.
Media : LCD, Papan tulis, spidol dan penghapus

3. Pertemuan ke-3

Kelas : XI Animasi
Waktu : 11.30-14.30 WIB
Hari/tanggal : Senin, 18 Agustus 2014
Mata Pelajaran : Videografi
Materi : Materi pembuka videografi
Tugas : Mencari contoh film pendek.
Media : LCD, Papan tulis, spidol dan penghapus

4. Pertemuan ke-4

Kelas : XI Animasi
Waktu : 11.45 – 15.00 WIB
Hari/tanggal : Rabu, 20 Agustus 2014
Mata Pelajaran : Animasi 2D
Materi : Karakter ILM dan karakter
Tugas : Pembuatan karakter.
Media : LCD, Papan tulis, spidol dan penghapus

D. Teknik Evaluasi dan Hasil

Evaluasi diadakan setiap kali tatap muka dalam satau Kompetensi Dasar. Jenis tagihan yang digunakan berupa penilaian produk yaitu hasil karya individu dari setiap siswa. Angka Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang digunakan adalah 75. Bagi siswa yang belum mampu mencapai skor 75 maka wajib diberikan remidi atau perbaikan, sehingga mampu mencapai KKM. Sedangkan pada silabus, untuk nilai praktek KKM yang harus diperoleh siswa adalah 78, namun setelah berkonsultasi dengan guru pembimbing siswa yang mendapatkan nilai 75 sudah termasuk lulus. Dalam pembelajaran produktif terdapat beberapa kompetensi yang harus dicapai dan telah ditetapkan kriteria atau analisis penilaiannya dalam

tiap kompetensi. Mengenai tugas yang ditetapkannya mengacu pada kompetensi yang melingkupi dalam suatu mata diklat.

Untuk menetapkan penilaian pada suatu kompetensi guru perlu memperhatikan pada kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Nilai akhir dari suatu mata diklat akan tercapai apabila semua kompetensi yang telah ditetapkan tercapai dan telah dilakukan penilaian dalam bentuk angka kemudian jumlah keseluruhan nilai dibagi dengan jumlah penugasan yang ditetapkan. Untuk mengetahui lebih jelas mengenai hasil evaluasi dapat dilihat pada lampiran yang ada pada laporan PPL ini.

E. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

1. Analisis Keterkaitan Program dan Hasil Pelaksanaan

Dalam praktek di kelas praktikan dituntut untuk menjadi seorang pengajar yang baik, karena guru pembimbing yang telah memberi wewenang sepenuhnya kepada praktikan mulai dari penyampaian materi sampai pemberian nilai.

2. Refleksi Hasil Kegiatan PPL

Pelaksanaan program PPL di SMK N 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta berjalan dengan kondusif sesuai dengan program yang telah direncanakan. Pelaksanaan PPL yang dilaksanakan pada tanggal 18 Juli sampai 17 September 2013 di SMK N 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta memberikan banyak pelajaran dan pengalaman sangat berarti kepada mahasiswa PPL menuju kearah kematangan pada kesiapan terjun dalam dunia kerja atau sekolah yang sesungguhnya setelah menyelesaikan kuliah. Mahasiswa juga mendapat gambaran yang jelas tentang dinamika kehidupan sekolah dalam segala macam permasalahan dalam dunia pendidikan. Selama melaksanakan kegiatan PPL mahasiswa tentu akan dihadapkan pada persoalan-persoalan yang cukup kompleks mengenai praktik pengajaran pada khususnya dan situasi kondisi yang ada di lingkungan sekolah. Adapun faktor pendukung dan penghambat (kendala) yang ada di lapangan pada saat melaksanakan kegiatan PPL antara lain :

1. Faktor Pendukung

Dalam melaksanakan praktik mengajar terdapat beberapa faktor pendukung yang dapat memperlancar proses belajar mengajar antara lain faktor dari guru pembimbing, siswa, dan sekolah.

Selama melaksanakan kegiatan PPL, guru pembimbing memberikan keleluasaan pada praktikan untuk memberikan gagasan baik dalam hal metode mengajar dan evaluasi. Kemudian guru pembimbing memberikan control dan sarana perbaikan dalam praktik mengajar di kelas.

Faktor pendukung dari siswa yaitu siswa mengikuti pelajaran dan berpartisipasi aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain itu terdapat faktor pendukung lainnya, yaitu:

a. Tersedianya alat dan bahan praktek yang mencukupi.

- b. Tersediannya media yang beragam dan memadai.
- c. Ruang praktik yang nyaman dan kondusif.

2. Faktor penghambat (kendala)

Adapun hambatan-hambatan yang dialami pada praktikan diantaranya:

- a. Terdapat beberapa siswa yang masuk terlambat pada saat jam pelajaran telah berlangsung.
- b. Kurangnya perhatian siswa untuk memperhatikan apa yang disampaikan dan ada beberapa siswa yang tidak melengkapi peralatan untuk praktik.
- c. Kurangnya keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas praktik, sehingga tergesa-gesa ingin segera selesai, akibatnya hasil karya kurang maksimal.
- d. Beberapa siswa yang kurang bisa memanfaatkan waktu secara optimal dalam mengerjakan tugas, sehingga sering tidak selesai pada waktunya.
- e. Banyak siswa yang belum mengerjakan remidi sampai melewati batas waktu dan tidak merawat hasil karya mereka, sehingga karya dikumpulkan dalam keadaan kotor atau terlipat.
- f. Keterbatasan penggunaan media penunjang seperti OHP atau LCD.

Hambatan-hambatan tersebut dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam praktikan untuk kedepannya agar menjadi lebih baik dalam setiap menyampaikan materi.

3. Usaha mengatasi hambatan

Sesuai dengan pengamatan, usaha untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dapat diselesaikan dengan cara berikut:

- a. Bersikap tegas untuk memberikan dampak positif dalam memperbaiki masalah kedisiplinan siswa.
- b. Praktikan berusaha menyampaikan materi se jelas mungkin dan memberikan bimbingan secara individu pada siswa yang belum memahami materi yang diberikan.
- c. Praktikan berusaha untuk berlatih menguasai materi yang ada dan dalam pembelajarannya dilakukan pengembangan materi, baik dengan cara belajar di rumah, perpustakaan, maupun dari sumber-sumber lain yang bersangkutan dengan materi yang diajarkan.
- d. Praktikan berusaha untuk selalu memberikan pesan dan selalu mengingatkan untuk membawa bahan dan alat yang dibutuhkan pada waktu praktik.
- e. Menyampaikan materi melalui permainan dan memberikan reward/hadiah untuk siswa yang paham dan berpartisipasi dengan baik. Diusahakan dalam setiap praktikan pembawaan sikap harus tenang.
- f. Memberikan batas toleransi dalam hal pengumpulan tugas remidi dan memberikan pengarahan dalam merawat dan membawa karya.

- g. Memberikan kesempatan kepada beberapa siswa yang sulit memahami materi gambar bentuk untuk menggambar melalui studi foto.
- h. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menciptakan situasi yang menyenangkan namun tetap kondusif dalam melaksanakan tugas praktik. Misalnya dengan mendengarkan musik, namun tetap dengan batasan-batasan tertentu sehingga tidak mengganggu KBM
- i. Praktikan lebih rileks dan santai dalam menghadapi dan memahami keinginan setiap siswa.
- j. Praktikan memberikan contoh berkarya yang baik.
- k. Selalu memberikan motivasi pada setiap siswa secara individual maupun klasikal.
- l. Berusaha penampilan harus baik dan rapi.
- m. Berusaha untuk mengelola kelas dengan baik dan memberikan pengetahuan dan pengalaman yang baru setiap kali pertemuan.

4. Hasil yang dicapai

Adapun hasil yang diperoleh dari kegiatan PPL antara lain :

- a. Pengalaman dalam mengelola kelas di SMK N 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta, yaitu dalam menghadapi setiap siswa dengan karakter yang bermacam-macam dan cenderung unik dibandingkan siswa-siswa dari sekolah umum lainnya.
- b. Pengalaman menyusun persiapan perangkat mengajar seperti menyusun RPP, lembar kerja dan persiapan media.
- c. Pengalaman mempraktekkan dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah.
- d. Pengalaman dalam membimbing siswa, sehingga dapat mengerjakan tugas dengan baik.
- e. Pengalaman bekerja sama dengan rekan praktikan lain.
- f. Pengalaman berlatih mengikuti prosedur dan sistem sebuah instansi.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Program kerja kelompok maupun individu yang dilaksanakan secara garis besar berbagai program yang penyusun rencanakan, baik yang umum maupun yang khusus telah dilaksanakan dengan baik.

Terkait dengan pelaksanaan PPL, banyak manfaat yang diperoleh praktikan yang dapat menjadi pelajaran dan pengalaman untuk masa yang akan datang. Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari pengalaman tersebut adalah :

1. Program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dapat menambah pemahaman dan penghayatan mahasiswa tentang proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah atau lembaga.
2. Program PPL, khususnya dalam praktik mengajar merupakan pengalaman langsung sebagai bekal ketika terjun ke dunia pendidikan nantinya.
3. Program PPL dapat berjalan dengan lancar apabila didukung dengan kerjasama dan koordinasi yang baik antar semua pihak.
4. PPL di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang mempunyai program studi seni rupa merupakan pengalaman yang baru dan menantang. Para Praktikan dihadapkan dengan situasi yang berbeda dengan sekolah lainnya. Karakter siswa yang unik membuat praktikan harus menggunakan cara khusus untuk menghadapinya.

B. Saran

1. Untuk SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta
 - a. Dapat memanfaatkan dan menindaklanjuti program yang telah penyusun laksanakan selama KKN PPL.
 - b. Pemanfaatan perpustakaan sebagai salah satu tempat mendapatkan sumber belajar selain dari guru langsung hendaknya di optimalkan dengan pemberian tugas yang memberikan waktu bagi siswa untuk mencari referensinya di perpustakaan.
 - c. Sekolah lebih memperhatikan dan memantau kinerja setiap guru, karyawan maupun praktikan mahasiswa KKN-PPL.
 - d. Untuk meningkatkan kualitas siswa dalam KBM, sekolah mengimbangi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung.

2. Untuk LPM UNY

- a. Diharapkan agar LPM lebih memperhatikan keluhan-keluhan yang disampaikan oleh peserta KKN-PPL dan menindaklanjuti secara langsung permasalahan-permasalahan yang dihadapi.
- b. Pelaksanaan program KKN-PPL diharapkan lebih mempertimbangkan waktu yang disediakan agar dapat membekali mahasiswa pengalaman yang lebih banyak dan mahasiswa mampu lebih optimal dalam melaksanakan program. Sehingga dapat menjadi pendidik yang professional di masa yang akan datang.

3. Untuk mahasiswa

- a. Praktikan harus lebih mempersiapkan diri dan media ketika akan mengajar. Lebih menguasai materi, menguasai kelas, memilih media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, juga menyiapkan mental sehingga KBM dapat berjalan lancar dan apa yang disampaikan berguna bagi siswa.
- b. Praktikan lebih serius membuat perencanaan pembelajaran agar KBM berjalan lebih terarah sehingga mampu tercapai tujuan dari pendidikan.
- c. Praktikan harus bersikap layaknya seorang guru yang mampu diteladani, sehingga mampu menjadi pendidik yang berkualitas dan professional.
- d. Dapat menjadikan pengalaman-pengalaman yang telah didapat selama PPL sebagai pelajaran berharga yang berguna dalam hidup lebih mampu mengembangkan potensi diri.

DAFTAR PUSTAKA

PP PPL dan PKL LPPMP UNY. 2013. *Panduan PPL*. Yogyakarta: UNY.

Tim Pembekalan Pengajaran Mikro. 2013. *Materi Pembekalan Pengajaran Mikro/PPL 1*. Yogyakarta:UNY.

Tim PL PPL dan PKL. 2013. *Panduan Pengajaran Mikro*. Yogyakarta:UNY.

Tim PL PPL dan PKL 2013. *Panduan KKN-PPL 2013 Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta:UNY

LAMPIRAN

SILABUS
MATA PELAJARAN ANIMASI 2D



SMK N 3 KASIHAN BANTUL (SMSR YOGYAKARTA)

2014

A. Silabus

Satuan Pendidikan : SMK N 3 KASIHAN BANTUL
Bidang Keahlian : Seni Rupa dan Kriya
Program Keahlian : Seni Rupa
Paket Keahlian : Animasi
Mata Pelajaran : **Animasi 2 Dimensi**
Kelas : **XI Semester 1**

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

KELAS XI SEMESTER I

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

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

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

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

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

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

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		karakter, beraksi tanpa properti pada film animasi Mengasosiasi Mendiskusikan tentang <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan satu karakter, beraksi tanpa properti dalam animasi Mengkomunikasikan Menyajikan hasil pembuatan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan satu karakter, beraksi tanpa properti dengan berbagai metode dan media.			
3.6. Memahami cara membuat <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan dua karakter, beraksi dengan properti	Pembuatan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan dua karakter, beraksi, dengan property	Mengamati: <ul style="list-style-type: none"> Gambar, buku, referensi, media, film, tentang pembuatan <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan dua karakter, beraksi 	Penugasan Tes tertulis Tes praktek Portofolio		
4.6. Membuat <i>key-pose</i> dan <i>inbetween</i> dengan dua karakter, beraksi dengan properti					

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		dengan dua karakter, beraksi ,dengan properti dengan berbagai metode dan media.			

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

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

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

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mendownload hasil editing, sound fx dan rendering yang berupa file AVI, VCD, DVD, HD <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan penyesuaian lipsing dan sound fx berdasarkan adegan • Mendiskusikan proses dan hasil rendering yang dicapai <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil rendering yang dicapai sesuai dengan alur cerita 			

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

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

SILABUS

MATA PELAJARAN VIDEOGRAFI



SMK N 3 KASIHAN BANTUL (SMSR YOGYAKARTA)

2014

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR MATA PELAJARAN VIDEOGRAFI

A. Videografi

1) Pengertian

B. Mata pelajaran Videografi mempelajari tentang pengetahuan sejarah, peralatan, keteknikan, konsep, proses, apresiasi, analisis, realisasi, dan evaluasi Videografi dalam pengembangan karya seni rupa dan kriya secara konstruktif dan kreatif.

2) Rasional

a. Hubungan dengan Pencipta

- i. Menghayati mata pelajaran fotog Videografi sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.

b. Hubungan dengan Sesama Manusia

- i. Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran Videografi
- ii. Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan karya Videografi
- iii. Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran Videografi

c. Hubungan dengan Lingkungan Alam

- i. Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan karya Videografi secara menyeluruh

3) Tujuan

Mata pelajaran Videografi i bertujuan untuk membentuk karakteristik siswa sebagai siswa yang mensyukuri anugerah Tuhan, dengan berfikir secara saintifik dalam membuat karya seni rupa dan kriya yang ramah lingkungan serta berbasis sosial budaya bangsa.

4) Ruang Lingkup Materi

- a. Konsep dan metode animasi
- b. Aspek-aspek keteknikan animasi
- c. Regulasi animasi
- d. Proses pengembangan animasi
- e. Evaluasi animasi periklanan

5) Prinsip-prinsip Belajar, Pembelajaran dan Asesmen

Pembelajaran merupakan proses ilmiah. Karena itu Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Pendekatan ilmiah diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.

Pendekatan *scientific* merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan

masyarakat. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan sehingga akan memperoleh hasil yang diinginkan.

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi **mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta** untuk semua mata pelajaran. Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat non ilmiah.

Belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga di lingkungan sekolah dan masyarakat, guru bukan satu-satunya sumber belajar. Sikap tidak hanya diajarkan secara verbal, tetapi melalui contoh dan teladan.

Proses pembelajaran tersebut diatas merupakan ciri dari pendekatan *scientific*. Pendekatan *scientific* merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Strategi pembelajaran lebih dipentingkan sehingga akan memperoleh hasil yang diinginkan.

Assesmen

Asesmen otentik meniscayakan proses belajar yang otentik pula. Menurut Ormiston belajar otentik mencerminkan tugas dan pemecahan masalah yang dilakukan oleh peserta didik dikaitkan dengan realitas di luar sekolah atau kehidupan pada

umumnya. Asesmen semacam ini cenderung berfokus pada tugas-tugas kompleks atau kontekstual bagi peserta didik, yang memungkinkan mereka secara nyata menunjukkan kompetensi atau keterampilan yang dimilikinya. Contoh asesmen otentik antara lain keterampilan kerja, kemampuan mengaplikasikan atau menunjukkan perolehan pengetahuan tertentu, simulasi dan bermain peran, portofolio, memilih kegiatan yang strategis, serta memamerkan dan menampilkan sesuatu.

Asesmen otentik mengharuskan pembelajaran yang otentik pula. Menurut Ormiston belajar otentik mencerminkan tugas dan pemecahan masalah yang diperlukan dalam kenyataannya di luar sekolah. Asesmen otentik terdiri dari berbagai teknik penilaian. Pertama, pengukuran langsung keterampilan peserta didik yang berhubungan dengan hasil jangka panjang pendidikan seperti kesuksesan di tempat kerja. Kedua, penilaian atas tugas-tugas yang memerlukan keterlibatan yang luas dan kinerja yang kompleks. Ketiga, analisis proses yang digunakan untuk menghasilkan respon peserta didik atas perolehan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang ada.

Dengan demikian, asesmen otentik akan bermakna bagi guru untuk menentukan cara-cara terbaik agar semua siswa dapat mencapai hasil akhir, meski dengan satuan waktu yang berbeda. Konstruksi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dicapai melalui penyelesaian tugas di mana peserta didik telah memainkan peran aktif dan kreatif. Keterlibatan peserta didik dalam melaksanakan tugas sangat bermakna bagi perkembangan pribadi mereka.

Dalam pembelajaran otentik, peserta didik diminta mengumpulkan informasi dengan pendekatan saintifik, memahahi aneka fenomena atau gejala dan hubungannya satu sama lain secara mendalam, serta mengaitkan apa yang dipelajari dengan dunia nyata yang luar sekolah. Di sini, guru dan peserta didik memiliki tanggung jawab atas apa yang terjadi. Peserta didik pun tahu apa yang mereka ingin pelajari, memiliki parameter waktu yang fleksibel, dan bertanggungjawab untuk tetap pada tugas. Asesmen otentik pun mendorong peserta didik mengkonstruksi, mengorganisasikan, menganalisis, mensintesis, menafsirkan, menjelaskan, dan mengevaluasi informasi untuk kemudian mengubahnya menjadi pengetahuan baru.

Sejalan dengan deskripsi di atas, pada pembelajaran otentik, guru harus menjadi "guru otentik." Peran guru bukan hanya pada proses pembelajaran, melainkan juga

pada penilaian. Untuk bisa melaksanakan pembelajaran otentik, guru harus memenuhi kriteria tertentu seperti disajikan berikut ini.

1. Mengetahui bagaimana menilai kekuatan dan kelemahan peserta didik serta desain pembelajaran.
2. Mengetahui bagaimana cara membimbing peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan mereka sebelumnya dengan cara mengajukan pertanyaan dan menyediakan sumberdaya memadai bagi peserta didik untuk melakukan akuisisi pengetahuan.
3. Menjadi pengasuh proses pembelajaran, melihat informasi baru, dan mengasimilasikan pemahaman peserta didik.
4. Menjadi kreatif tentang bagaimana proses belajar peserta didik dapat diperluas dengan menimba pengalaman dari dunia di luar tembok sekolah.

Teknik penilaian otentik atau *authentic assessment* yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik indikator, kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diajarkan oleh guru. Tidak menutup kemungkinan bahwa satu indikator dapat diukur dengan beberapa teknik penilaian, hal ini karena memuat domain, afektif, psikomotor dan kognitif. Penilaian autentik lebih sering dinyatakan sebagai penilaian berbasis kinerja (*performance based assessment*). Sementara itu dalam buku Mueller (2006) penilaian otentik disamakan saja dengan nama penilaian alternatif (*alternative assessment*) atau penilaian kinerja (*performance assessment*). Selain itu Mueller memperkenalkan istilah lain sebagai padanan nama penilaian otentik, yaitu penilaian langsung (*direct assessment*).

Nama *performance assessment* atau *performance based assessment* digunakan karena siswa diminta untuk menampilkan tugas-tugas (tasks) yang bermakna.

Sesuai dengan ciri penilaian otentik adalah :

- Memandang penilaian dan pembelajaran secara terpadu
- Mencerminkan masalah dunia nyata bukan hanya dunia sekolah
- Menggunakan berbagai cara dan kriteria
- Holistik (kompetensi utuh merefleksikan sikap, keterampilan, dan pengetahuan).

Penerapan penilaian mata pelajaran dasar-dasar desain, pengetahuan bahan dan ekonomi kreatif yang merujuk pada penilaian otentik dapat menggunakan jenis penilaian dengan menganalisa materi pembelajaran sebagai berikut :

- Apabila tuntutan indikator **melakukan sesuatu**, maka teknik penilaiannya adalah **unjuk kerja** (*performance*).
- Apabila tuntutan indikator berkaitan dengan **pemahaman konsep**, maka teknik penilaiannya adalah **tes tertulis atau lisan**.

Apabila tuntutan indikator memuat unsur **penyelidikan**, maka teknik penilaiannya adalah **proyek**.

6) Kompetensi

7)

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR SMK NEGERI 3 KASIHAN, BANTUL

BIDANG STUDI KEAHLIAN : SENI DAN DESAIN PRODUK KRIYA
 PROGRAM STUDI KEAHLIAN : SENI RUPA
 PAKET KEAHLIAN : ANIMASI
 MATA PELAJARAN : VIDEOGRAFI

KELAS: XI

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Meyakini anugerah Tuhan pada pembelajaran pengetahuan peralatan Videografi sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.
2. Menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Menghayati sikap cermat, teliti, dan tanggungjawab sebagai hasil pembelajaran videografi 2.2 Menghayati pentingnya kerjasama sebagai hasil pembelajaran videografi 2.3 Menghayati pentingnya kepedulian terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil pembelajaran videografi 2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran videografi

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>3. Memahami , menganalisis serta menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah</p>	<p>3.1 Memahami kegunaan <i>videografi</i> dalam Animasi 3.2 Memahami bahan dan alat yang digunakan untuk videografi 3.3 Memahami cara membuat naskah produksi (skenario) film secara sekuen 3.4. Memahami cara membuat naskah produksi (skenario) film untuk kepentingan Animasi dengan tema sosial dan komersial 3.5. Memahami karakteristik cara kerja kamera video 3.6. Memahami cara mengoperasikan kamera <i>virtual dan live shooting</i> 3.7. Memahami karakteristik beberapa angle kamera 3.8. Memahami cara mengoperasikan kamera dengan <i>top shoot</i> 3.9. Memahami cara mengoperasikan gerak kamera <i>panning</i> 3.10. Memahami cara membuat tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan 3.11. Memahami karakteristik persiapan proses <i>editing</i> 3.12. Memahami cara mempersiapkan kebutuhan yang mendukung untuk proses <i>editing</i> 3.13. Memahami cara mempersiapkan kebutuhan pendukung untuk <i>dubbing</i> 3.14. Memahami cara penerapan <i>editing sound</i> 3.15. Memahami cara penerapan <i>compositing video</i> yang tepat 3.16. Memahami cara memilih transisi yang sesuai dengan adegan 3.17. Memahami cara mempersiapkan proses <i>rendering</i> 3.18. Memahami cara mempersiapkan kebutuhan yang mendukung untuk melakukan <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i></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</p>	<p>4.1 Mendeskripsikan kegunaan <i>videografi</i> dalam desain komunikasi visual 4.2 Mengidentifikasi bahan dan alat <i>videografi</i> 4.3 Menyusun naskah produksi (skenario) film 4.4 Menggambar <i>storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi 4.5 Mendeskripsikan gerak kamera video</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.6 Mengoperasikan gerak kamera <i>virtual</i> dan <i>live shooting</i> 4.7 Mendeskripsikan beberapa angle kamera 4.8 Mengoperasikan kamera dalam beberapa angle 4.9 Mengoperasikan gerak kamera 4.10 Melakukan <i>shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan 4.11 Melakukan <i>editing</i> dari kaset ke format digital 4.12 Melakukan proses <i>editing</i> dari MMC/ memory ke PC 4.13 Mengisi (<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i> 4.14 Melakukan <i>editing sound</i> 4.15 Melakukan <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>) 4.16 Melakukan proses transisi per <i>cut</i> adegan 4.17 Melakukan proses <i>rendering</i> 4.18 Melakukan <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i>

SILABUS

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 3 Kasihan, Bantul
 Bidang Studi Keahlian : Seni Rupa dan Kriya
 Paket Keahlian : Animasi
 Mata Pelajaran : Videografi
 Kelas : XI

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

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

KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

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

Kelas XI, Semester 1

Kompetensi dasar	Materi pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
1.1 Meyakini anugerah Tuhan pada pembelajaran pengetahuan Videografi sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.					
2.1 Menghayati sikap cermat, teliti, dan tanggungjawab sebagai hasil pembelajaran videografi					
2.2 Menghayati pentingnya kerjasama sebagai hasil pembelajaran videografi					
2.3 Menghayati pentingnya kepedulian terhadap kebersihan					

<p>lingkungan studio sebagai hasil pembelajaran videografi</p> <p>2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran videografi</p>					
<p>3.1 Memahami kegunaan <i>videografi</i> dalam desain komunikasi visual</p>	<p><i>Videografi</i> dalam desain komunikasi visual</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegunaan <i>videografi</i> dalam Animasi <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegunaan <i>videografi</i> dalam Animasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Penugasan • Tes tertulis • Tes praktek • Portofolio 	<p>4 X 18 X45 menit</p>	<p>1.Sudirman, Animasi Iklan Flash untuk Orang Awam , Maxicom, 2008</p>
<p>2.5 Mendeskripsikan kegunaan <i>videografi</i> dalam desain komunikasi visual</p>	<p>Kegunaan <i>videografi</i> dalam desain komunikasi visual</p>	<p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegunaan <i>videografi</i> dalam Animasi <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan <i>videografi</i> dalam Animasi <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Menyajikan kegunaan <i>videografi</i> dalam Animasi</p>			<p>2. Dwi Astuti, Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8, Andi Offset, Yogyakarta, 2006</p>
<p>3.2 Memahami bahan dan alat yang digunakan untuk videografi</p>	<p>bahan dan alat yang digunakan untuk videografi</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis dan spesifikasi bahan dan alat untuk <i>videografi</i> 			<p>3. Jayan, Animasi Web dengan</p>
<p>4.2 Mengidentifikasi</p>	<p>bahan dan alat</p>	<p>Menanya</p>			

<p>bahan dan alat <i>videografi</i></p>	<p><i>videografi</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cara penggunaan bahan dan alat untuk <i>videografi</i> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis dan spesifikasi bahan dan alat untuk <i>videografi</i> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan jenis-jenis dan spesifikasi bahan dan alat untuk <i>videografi</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan jenis-jenis dan spesifikasi bahan dan alat untuk <i>videografi</i> pemotretan 			<p>Photoshop, Maxicom</p>
<p>3.3 Memahami cara membuat naskah produksi (skenario) film secara sekuen</p>	<p>naskah produksi (skenario) film secara sekuen</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam naskah produksi (skenario) film secara sekuen • Isi dan bahasa naskah produksi (skenario) film secara sekuen 			
<p>4.3 Menyusun naskah produksi (skenario) film</p>	<p>naskah produksi (skenario) film secara sekuen</p>	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara membuat naskah produksi (skenario) film secara sekuen • Cara membuat bahasa yang benar dalam naskah produksi (skenario) film secara sekuen <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Isi naskah produksi (skenario) film 			

		<p>secara sekuen yang baik dan benar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahasa naskah yang benar untuk produksi (skenario) film secara sekuen <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan isi naskah produksi (skenario) film secara sekuen yang baik dan benar • Mendiskusikan cara membuat bahasa naskah yang benar untuk produksi (skenario) film secara sekuen <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan Isi naskah produksi (skenario) film secara sekuen yang baik dan benar 			
3.4 Memahami cara membuat naskah produksi (skenario) film untuk kepentingan Desain Komunikasi Visual dengan tema sosial dan komersial	naskah produksi (skenario) film untuk kepentingan Desain Komunikasi Visual dengan tema sosial dan komersial	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis naskah produksi (skenario) film untuk kepentingan Animasi dengan tema sosial dan komersial • Cara membuat <i>storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi 			
4.4 Menggambar <i>storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi	<i>storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik dan jenis naskah produksi (skenario) film untuk kepentingan Animasi dengan tema sosial dan komersial • <i>Teknik membuat</i> 			

		<p><i>storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi</p> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik dan jenis naskah produksi (skenario) film untuk kepentingan Animasi dengan tema sosial dan komersial • <i>Teknik membuat storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan teknik dan jenis naskah produksi (skenario) film untuk kepentingan Animasi dengan tema sosial dan komersial • Mendiskusikan teknik membuat <i>storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan teknik dan jenis naskah produksi (skenario) film untuk kepentingan Animasi dengan tema sosial dan komersial • Menyajikan teknik membuat <i>storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi 			
<p>3.5 Memahami karakteristik cara</p>	<p>karakteristik cara kerja kamera</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik cara 			

kerja kamera video	video	<p>kerja kamera video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik gerak kamera video 			
4.5 Mendeskripsikan gerak kamera video	gerak kamera video	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik cara kerja kamera video • Teknik gerak kamera video <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik cara kerja kamera video • Teknik gerak kamera video <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan karakteristik cara kerja kamera video • Mendiskusikan gerak kamera video <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan karakteristik cara kerja kamera video • Menyajikan teknik gerak kamera video 			
3.6 Memahami cara mengoperasikan kamera <i>virtual dan live shooting</i>	kamera <i>virtual dan live shooting</i>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • kamera <i>virtual dan live shooting</i> • gerak kamera <i>virtual dan live shooting</i> 			
4.6 Mengoperasikan gerak kamera <i>virtual dan live shooting</i>	gerak kamera <i>virtual dan live shooting</i>	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • kamera <i>virtual dan live shooting</i> • gerak kamera <i>virtual dan live shooting</i> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • kamera <i>virtual dan live shooting</i> • gerak kamera <i>virtual dan live shooting</i> <p>Mengasosiasi</p>			

		<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan kamera <i>virtual dan live shooting</i> • Mendiskusikan gerak kamera <i>virtual dan live shooting</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan kamera <i>virtual dan live shooting</i> • Menyajikan gerak kamera <i>virtual dan live shooting</i> 			
3.7 Memahami karakteristik beberapa angle kamera	Karakteristik beberapa angle kamera	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik beberapa angle kamera • Cara pengambilan obyek dengan angle kamera <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik beberapa angle kamera • Cara pengambilan obyek dengan angle kamera yang baik dan benar <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik beberapa angle kamera • Teknik pengambilan obyek dengan angle kamera yang baik dan benar <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan karakteristik beberapa angle kamera • Mendiskusikan cara 			
4.7 Mendeskripsikan beberapa angle kamera	Angle kamera				

		<p>pengambilan obyek dengan angle kamera yang baik dan benar</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan karakteristik beberapa angle kamera Menyajikan cara pengambilan obyek dengan angle kamera yang baik dan benar 			
3.8 Memahami cara mengoperasikan kamera dengan <i>top shoot</i>	kamera dengan <i>top shoot</i>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Karakteristik beberapa angle kamera Cara pengambilan obyek dengan angle kamera Menanya 			
4.8 Mengoperasikan kamera dalam beberapa angle	kamera dalam beberapa angle	<ul style="list-style-type: none"> Karakteristik beberapa angle kamera Cara pengambilan obyek dengan angle kamera yang baik dan benar <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> Karakteristik beberapa angle kamera Teknik pengambilan obyek dengan angle kamera yang baik dan benar <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan karakteristik beberapa angle kamera Mendiskusikan cara pengambilan obyek dengan angle 			

		<p>kamera yang baik dan benar</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan karakteristik beberapa angle kamera <p>Menyajikan cara pengambilan obyek dengan angle kamera yang baik dan benar</p>			
3.9 Memahami cara mengoperasikan gerak kamera <i>panning</i>	gerak kamera <i>panning</i>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Teknik gerak kamera <i>panning</i> Cara gerak kamera 			
4.9 Mengoperasikan gerak kamera	gerak kamera	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Teknik gerak kamera <i>panning</i> Cara gerak kamera <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> Teknik gerak kamera <i>panning</i> Cara gerak kamera <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan teknik gerak kamera <i>panning</i> Mendiskusikan cara gerak kamera <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan Teknik gerak kamera <i>panning</i> Menyajikan cara gerak kamera 			

Kelas XI, Semester 1

Kompetensi dasar	Materi pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
1.1 Meyakini anugerah Tuhan pada pembelajaran pengetahuan Videografi sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.					
2.6 Menghayati sikap cermat, teliti, dan tanggungjawab sebagai hasil pembelajaran videografi					
2.7 Menghayati pentingnya kerjasama sebagai hasil pembelajaran videografi					
2.8 Menghayati pentingnya kepedulian terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil					

<p>pembelajaran videografi</p> <p>2.9 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran videografi</p>					
<p>3.10 Memahami cara membuat tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan</p>	<p>tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara membuat tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan yang baik dan benar • <i>Cara shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan 	<ul style="list-style-type: none"> • Penugasan • Tes tertulis • Tes praktek • Portofolio • Penugasan 	<p>4 X 18 X45 menit</p>	<p>1. Sudirman, Animasi Iklan Flash untuk Orang Awam, Maxicom, 2008</p>
<p>4.10 Melakukan <i>shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan</p>	<p><i>shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan</p>	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara membuat tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan yang baik dan benar • <i>Cara shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara membuat tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan yang baik dan benar 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Tes praktek • Portofolio 		<p>2. Dwi Astuti, Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8, Andi Offset, Yogyakarta, 2006</p> <p>3. Jayan, Animasi Web dengan Photosho</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Cara <i>shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan cara membuat tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan yang baik dan benar • Mendiskusikan cara <i>shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan cara membuat tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan yang baik dan benar • Menyajikan cara <i>shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan 			p, Maxicom, 2008
3.11 Memahami karakteristik persiapan proses <i>editing</i>	karakteristik persiapan proses <i>editing</i>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • karakteristik persiapan proses <i>editing</i> • <i>editing</i> dari kaset ke format digital 			
4.11 Melakukan <i>editing</i> dari kaset ke format digital	<i>editing</i> dari kaset ke format digital	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • karakteristik persiapan proses <i>editing</i> • <i>editing</i> dari kaset ke format digital <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik persiapan proses 			

		<p><i>editing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara <i>editing</i> dari kaset ke format digital <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan karakteristik persiapan proses <i>editing</i> • Mendiskusikan <i>editing</i> dari kaset ke format digital <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan karakteristik persiapan proses <i>editing</i> • Cara <i>editing</i> dari kaset ke format digital 			
3.12 Memahami cara mempersiapkan kebutuhan yang mendukung untuk proses <i>editing</i>	Persiapan kebutuhan yang mendukung untuk proses <i>editing</i>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan kebutuhan mendukung proses <i>editing</i> • Proses <i>editing</i> dari MMC/ memory ke PC 			
4.12 Melakukan proses <i>editing</i> dari MMC/ memory ke PC	Proses <i>editing</i> dari MMC/ memory ke PC	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • kebutuhan mendukung proses <i>editing</i> • Proses <i>editing</i> dari MMC/ memory ke PC <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan mendukung proses <i>editing</i> • Proses <i>editing</i> dari MMC/ memory ke PC 			

		<p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan kebutuhan mendukung proses <i>editing</i> • Mendiskusikan proses <i>editing</i> dari <i>MMC/ memory</i> ke <i>PC</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan kebutuhan mendukung proses <i>editing</i> • Proses <i>editing</i> dari <i>MMC/ memory</i> ke <i>PC</i> 			
3.13 Memahami cara mempersiapkan kebutuhan pendukung untuk <i>dubbing</i>	Persiapan kebutuhan pendukung untuk <i>dubbing</i>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan kebutuhan pendukung untuk <i>dubbing</i> • Teknik (<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i> 			
4.13 Mengisi (<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i>	(<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i>	<p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan kebutuhan pendukung untuk <i>dubbing</i> • Teknik (<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Persiapan kebutuhan pendukung untuk <i>dubbing</i> • Mendiskusikan teknik (<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan 			

		<p>persiapan kebutuhan pendukung untuk <i>dubbing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik (<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i> • Menyajikan teknik (<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i> 			
3.14	Memahami cara penerapan <i>editing sound</i>	penerapan <i>editing sound</i>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik penerapan <i>editing sound</i> • Cara melakukan <i>editing sound</i> 		
4.14	Melakukan <i>editing sound</i>	<i>editing sound</i>	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik penerapan <i>editing sound</i> • Cara melakukan <i>editing sound</i> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik penerapan <i>editing sound</i> • Cara melakukan <i>editing sound</i> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Teknik penerapan <i>editing sound</i> • Mendiskusikan Cara melakukan <i>editing sound</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan teknik penerapan <i>editing sound</i> • Menyajikan <i>editing sound</i> 		
3.15	Memahami cara penerapan <i>compositing video</i> yang tepat	<i>compositing video</i> yang tepat	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara <i>compositing video</i> yang tepat • Cara <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>) 		
4.15	Melakukan <i>compositing</i>	<i>compositing video</i> dan	Menanya		

<p><i>video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>)</p>	<p>audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cara <i>compositing video</i> yang tepat • Cara <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>) <i>shooting</i> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara <i>compositing video</i> yang tepat • Cara <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>) <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan cara <i>compositing video</i> yang tepat • Mendiskusikan cara <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>) <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan cara <i>compositing video</i> yang tepat • Menyajikan cara <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>) 			
<p>3.16 Memahami cara memilih transisi yang sesuai dengan adegan</p>	<p>transisi yang sesuai dengan adegan</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transisi yang sesuai dengan adegan • Transisi per <i>cut</i> adegan 			
<p>4.16 Melakukan proses transisi per <i>cut</i> adegan</p>	<p>transisi per <i>cut</i> adegan</p>	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transisi yang sesuai dengan adegan • Transisi per <i>cut</i> adegan <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transisi yang sesuai dengan adegan • Transisi per <i>cut</i> 			

		<p>adegan</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan transisi yang sesuai dengan adegan • Mendiskusikan transisi per <i>cut</i> adegan <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan transisi yang sesuai dengan adegan • Menyajikan transisi per <i>cut</i> adegan 			
3.17 Memahami cara mempersiapkan proses <i>rendering</i>	mempersiapkan proses <i>rendering</i>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan proses <i>rendering</i> • Proses <i>rendering</i> 			
4.17. Melakukan proses <i>rendering</i>	proses <i>rendering</i>	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan proses <i>rendering</i> • Proses <i>rendering</i> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan proses <i>rendering</i> • Proses <i>rendering</i> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Persiapan proses <i>rendering</i> • Mendiskusikan cara Proses <i>rendering</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan persiapan proses <i>rendering</i> • Menyajikan proses <i>rendering</i> 			
3.18 Memahami cara mempersiapkan kebutuhan yang	<i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik <i>print to tape</i> atau <i>burn to media</i> 			

mendukung untuk melakukan <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i>		<p><i>disc</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> 			
4.18 Melakukan <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i>	<i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Cara <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> • Cara <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Teknik <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> • Mendiskusikan Cara <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan teknik <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> • Menyajikan cara <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> 			

**KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SMK NEGERI 3 KASIHAN, BANTUL**

BIDANG STUDI KEAHLIAN : SENI DAN DESAIN PRODUK KRIYA
 PROGRAM STUDI KEAHLIAN : SENI RUPA
 PAKET KEAHLIAN : ANIMASI
 MATA PELAJARAN : VIDEOGRAFI

KELAS: XII

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
5. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.2 Meyakini anugerah Tuhan pada pembelajaran pengetahuan peralatan Videografi sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.
6. Menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.5 Menghayati sikap cermat, teliti, dan tanggungjawab sebagai hasil pembelajaran videografi 2.6 Menghayati pentingnya kerjasama sebagai hasil pembelajaran videografi 2.7 Menghayati pentingnya kepedulian terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil pembelajaran videografi 2.8 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran videografi

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>7. Memahami , menganalisis serta menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah</p>	<p>7.1 Memahami kegunaan <i>videografi</i> dalam Animasi 7.2 Memahami bahan dan alat yang digunakan untuk videografi 7.3 Memahami cara membuat naskah produksi (skenario) film secara sekuen 3.19. Memahami cara membuat naskah produksi (skenario) film untuk kepentingan Animasi dengan tema sosial dan komersial 3.20. Memahami karakteristik cara kerja kamera video 3.21. Memahami cara mengoperasikan kamera <i>virtual dan live shooting</i> 3.22. Memahami karakteristik beberapa angle kamera 3.23. Memahami cara mengoperasikan kamera dengan <i>top shoot</i> 3.24. Memahami cara mengoperasikan gerak kamera <i>panning</i> 3.25. Memahami cara membuat tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan 3.26. Memahami karakteristik persiapan proses <i>editing</i> 3.27. Memahami cara mempersiapkan kebutuhan yang mendukung untuk proses <i>editing</i> 3.28. Memahami cara mempersiapkan kebutuhan pendukung untuk <i>dubbing</i> 3.29. Memahami cara penerapan <i>editing sound</i> 3.30. Memahami cara penerapan <i>compositing video</i> yang tepat 3.31. Memahami cara memilih transisi yang sesuai dengan adegan 3.32. Memahami cara mempersiapkan proses <i>rendering</i> 3.33. Memahami cara mempersiapkan kebutuhan yang mendukung untuk melakukan <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i></p>
<p>8. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan</p>	<p>4.19 Mendeskripsikan kegunaan <i>videografi</i> dalam desain komunikasi visual 4.20 Mengidentifikasi bahan dan alat <i>videografi</i> 4.21 Menyusun naskah produksi (skenario) film 4.22 Menggambar <i>storyboard</i> sesuai dengan naskah produksi 4.23 Mendeskripsikan gerak kamera video</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.24 Mengoperasikan gerak kamera <i>virtual</i> dan <i>live shooting</i> 4.25 Mendeskripsikan beberapa angle kamera 4.26 Mengoperasikan kamera dalam beberapa angle 4.27 Mengoperasikan gerak kamera 4.28 Melakukan <i>shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan 4.29 Melakukan <i>editing</i> dari kaset ke format digital 4.30 Melakukan proses <i>editing</i> dari MMC/ memory ke PC 4.31 Mengisi (<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i> 4.32 Melakukan <i>editing sound</i> 4.33 Melakukan <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>) 4.34 Melakukan proses transisi per <i>cut</i> adegan 4.35 Melakukan proses <i>rendering</i> 4.36 Melakukan <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i>

SILABUS

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 3 Kasihan, Bantul
 Bidang Studi Keahlian : Seni Rupa dan Kriya
 Paket Keahlian : Animasi
 Mata Pelajaran : Videografi
 Kelas : XII

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

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

KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

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

Kelas XII, Semester 1 dan 2

Kompetensi dasar	Materi pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
1.1 Meyakini anugerah Tuhan pada pembelajaran pengetahuan Videografi sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.					
2.10 Menghayati sikap cermat, teliti, dan tanggungjawab sebagai hasil pembelajaran videografi					
2.11 Menghayati pentingnya kerjasama sebagai hasil pembelajaran videografi					
2.12 Menghayati pentingnya kepedulian terhadap kebersihan					

<p>lingkungan studio sebagai hasil pembelajaran videografi</p> <p>2.13 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran videografi</p>					
<p>3.15 Memahami cara membuat tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan</p>	<p>tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara membuat tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan yang baik dan benar • <i>Cara shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan 	<ul style="list-style-type: none"> • Penugasan • Tes tertulis • Tes praktek • Portofolio • Penugasan • Tes tertulis • Tes praktek • Portofolio 	<p>4 X 18 X45 menit</p>	<p>1.Sudirman, Animasi Iklan Flash untuk Orang Awam , Maxicom, 2008</p>
<p>4.16 Melakukan <i>shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan</p>	<p><i>shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cara shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara membuat tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan yang baik dan benar • <i>Cara shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara membuat tema, naskah dan 			<p>2. Dwi Astuti, Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macroom media Flash 8, Andi Offset, Yogyakarta, 2006</p>

		<p><i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan yang baik dan benar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara <i>shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan cara membuat tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan yang baik dan benar • Mendiskusikan cara <i>shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan cara membuat tema, naskah dan <i>storyboard</i> untuk <i>shooting</i> film <i>indie</i> kepentingan iklan yang baik dan benar • Menyajikan cara <i>shooting</i> film <i>indie</i> untuk kepentingan iklan 			3. Jayan, Animasi Web dengan Photoshopp, Maxicom, 2008
3.16 Memahami karakteristik persiapan proses <i>editing</i>	karakteristik persiapan proses <i>editing</i>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • karakteristik persiapan proses <i>editing</i> • <i>editing</i> dari kaset ke format digital 			
4.17 Melakukan <i>editing</i> dari kaset ke format digital	<i>editing</i> dari kaset ke format digital	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • karakteristik persiapan proses <i>editing</i> • <i>editing</i> dari kaset ke 			

		<p><i>format digital</i></p> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik persiapan proses <i>editing</i> • Cara <i>editing</i> dari kaset ke format <i>digital</i> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan karakteristik persiapan proses <i>editing</i> • Mendiskusikan <i>editing</i> dari kaset ke format <i>digital</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan karakteristik persiapan proses <i>editing</i> • Cara <i>editing</i> dari kaset ke format <i>digital</i> 			
3.17 Memahami cara mempersiapkan kebutuhan yang mendukung untuk proses <i>editing</i>	Persiapan kebutuhan yang mendukung untuk proses <i>editing</i>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan kebutuhan mendukung proses <i>editing</i> • Proses <i>editing</i> dari MMC/ memory ke PC 			
4.18 Melakukan proses <i>editing</i> dari MMC/ memory ke PC	Proses <i>editing</i> dari MMC/ memory ke PC	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • kebutuhan mendukung proses <i>editing</i> • Proses <i>editing</i> dari MMC/ memory ke PC <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan 			

		<p>mendukung proses <i>editing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses <i>editing</i> dari <i>MMC/ memory</i> ke <i>PC</i> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan kebutuhan mendukung proses <i>editing</i> • Mendiskusikan proses <i>editing</i> dari <i>MMC/ memory</i> ke <i>PC</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan kebutuhan mendukung proses <i>editing</i> • Proses <i>editing</i> dari <i>MMC/ memory</i> ke <i>PC</i> 			
3.18 Memahami cara mempersiapkan kebutuhan pendukung untuk <i>dubbing</i>	Persiapan kebutuhan pendukung untuk <i>dubbing</i>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan kebutuhan pendukung untuk <i>dubbing</i> • Teknik (<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i> 			
4.19 Mengisi (<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i>	(<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i>	<p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan kebutuhan pendukung untuk <i>dubbing</i> • Teknik (<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Persiapan kebutuhan pendukung untuk <i>dubbing</i> • Mendiskusikan teknik (<i>dubbing</i>) 			

		<p><i>sound recording</i></p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan persiapan kebutuhan pendukung untuk <i>dubbing</i> • Teknik (<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i> • Menyajikan teknik (<i>dubbing</i>) <i>sound recording</i> 			
3.19	Memahami cara penerapan <i>editing sound</i>	penerapan <i>editing sound</i>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik penerapan <i>editing sound</i> • Cara melakukan <i>editing sound</i> 		
4.20	Melakukan <i>editing sound</i>	<i>editing sound</i>	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik penerapan <i>editing sound</i> • Cara melakukan <i>editing sound</i> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik penerapan <i>editing sound</i> • Cara melakukan <i>editing sound</i> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Teknik penerapan <i>editing sound</i> • Mendiskusikan Cara melakukan <i>editing sound</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan teknik penerapan <i>editing sound</i> • Menyajikan <i>editing sound</i> 		
3.15	Memahami cara penerapan <i>compositing video</i> yang	<i>compositing video</i> yang tepat	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara <i>compositing video</i> yang tepat • Cara <i>compositing</i> 		

tepat		<i>video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>)			
4.21 Melakukan <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>)	<i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>)	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara <i>compositing video</i> yang tepat • Cara <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>) <i>shooting</i> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara <i>compositing video</i> yang tepat • Cara <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>) <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan cara <i>compositing video</i> yang tepat • Mendiskusikan cara <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>) <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan cara <i>compositing video</i> yang tepat • Menyajikan cara <i>compositing video</i> dan audio (<i>titel</i> dan <i>color correction</i>) 			
3.18 Memahami cara memilih transisi yang sesuai dengan adegan	transisi yang sesuai dengan adegan	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transisi yang sesuai dengan adegan • Transisi per <i>cut</i> adegan 			
4.16 Melakukan proses transisi per <i>cut</i> adegan	transisi per <i>cut</i> adegan	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transisi yang sesuai dengan adegan • Transisi per <i>cut</i> adegan 			

		<p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transisi yang sesuai dengan adegan • Transisi per <i>cut</i> adegan <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan transisi yang sesuai dengan adegan • Mendiskusikan transisi per <i>cut</i> adegan <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan transisi yang sesuai dengan adegan • Menyajikan transisi per <i>cut</i> adegan 			
3.19 Memahami cara mempersiapkan proses <i>rendering</i>	mempersiapkan proses <i>rendering</i>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan proses <i>rendering</i> • Proses <i>rendering</i> 			
4.18. Melakukan proses <i>rendering</i>	proses <i>rendering</i>	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan proses <i>rendering</i> • Proses <i>rendering</i> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan proses <i>rendering</i> • Proses <i>rendering</i> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Persiapan proses <i>rendering</i> • Mendiskusikan cara Proses <i>rendering</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan persiapan proses <i>rendering</i> • Menyajikan proses <i>rendering</i> 			

<p>3.18 Memahami cara mempersiapkan kebutuhan yang mendukung untuk melakukan <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i></p>	<p><i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i></p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> • Cara <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> 			
<p>4.19 Melakukan <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i></p>	<p><i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cara <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> • Cara <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Teknik <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> • Mendiskusikan Cara <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan teknik <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> • Menyajikan cara <i>print to tape</i> atau <i>burn to media disc</i> 			

ANALISIS MINGGU EFEKTIF

Mata Pelajaran : **Animasi 2 Dimensi**
Tahun Ke : 2
Bidang studi Keahlian : seni dan desain produk kria
Paket keahlian : animasi
Semester/tahun pel : gasal / 2014-2015

No	Bulan	Banyaknya minggu dalam semester	Banyaknya minggu yang tidak efektif	Banyaknya minggu efektif
1	Juli	5	2	3
2	Agustus	4	2	2
3	September	4	0	4
4	Oktober	5	0	5
5	Nopember	4	0	4
6	Desember	4	2	2
Jumlah		26	27	20

Rincian :

Jumlah Jam Pembelajaran yang efektif

19 minggu X 4 jam Pelajaran X 4 kali pertemuan = 152 jam pelajaran

Digunakan untuk :

Pembelajaran Teori : 26 Jam
Pembelajaran Praktek : 90 Jam
Evaluasi Kompetensi : 24 Jam
Evaluasi Sumatif : 8 Jam
Waktu Cadangan : 4 Jam
Jumlah : 152 Jam

Bantul, Juli 2014

Guru mata pelajaran

BODI TRISYANTO, S.Pd

NIP. 198506262011012006



FORMAT OBSERVASI
KONDISI SEKOLAH*)

NPma. 2

untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH : SMK N 3 KASIHAN

NAMA MHS. : ADNAN DICKY YUSUF

ALAMAT SEKOLAH : Jl. PG. Madukismo

NO. MAHASISWA : 11206241035

FAK/JUR/PRODI : FBS/SENI RUPA/ PEND.
SENI RUPA

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	Semua gedung layak pakai, hanya saja beberapa tempat terlihat kurang rapi.	
2	Poten siswa	Sebagian besar siswa SMK N 3 Kasihan dapat mengaplikasikan berbagai ketrampilan yang diajarkan di sekolah.	
3	Potensi guru	Guru di SMK N 3 Kasihan sudah memenuhi standar guru yaitu sarjana dan professional yang mengajar sesuai dengan keahlian yang dimiliki.	
4	Potensi karyawan	Karyawan SMK N 3 Kasihan	

		bekerja dengan baik dan bekerja sama dalam menyelesaikan hal-hal yang bersifat non akademik.	
5	Fasilitas KBM, media	Fasilitas KBM sebaianbesarsudah menggunakan whiteboard danspidol, namun ada juga yang masih menggunakan kapur tulis. Di sekolah belum dilengkapi menyediakan LCD dan OHP.	
6	Perpustakaan	Perpustakaan sudah tersedia di SMK N 3 Kasihan. Buku cukup lengkap, hanya saja minat baca siswa yang kurang.	
7	Laboratorium	Setiap jurusan memiliki laboratorium masing-masing yang mendukung kompetensi siswa/	
8	Bimbingan konseling	Berjalan sesuai koridornya, BK bekerja dengan baik.	
9	Bimbingan belajar	Jumlah maupun kualitasnya sangat baik	

10	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband, dsb)	Ada dan sangat lengkap untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan keterampilan serta kreativitas siswa.	
11	Organisasi dan fasilitas OSIS	Terdapat anggota OSIS yang sudah cukup aktif dalam berbagai kegiatan.	
12	Organisasi dan fasilitas UKS	Terdapat fasilitas UKS di SMK N 3 Kasihan.	
13	Administrasi (karyawan, sekolah, diting)	Warga sekolah dapat berkoordinasi dengan baik	
14	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Minat siswa masih kurang	
15	Karya Ilmiah oleh Guru	Ada	
16	Koperasi siswa	Ada namun kurang terkondisikan dengan baik	
17	Tempat ibadah	Sudah tersedia mushola di SMK N 3 Kasihan sebagai tempat ibadah. Namun siswa ataupun guru lebih sering menggunakan masjid didepan sekolah.	

18	Kesehatan lingkungan	Kesehatan lingkungan di SMK N 3 Kasihan sudah cukup terjaga, namun masih butuh untuk lebih ditingkatkan, hal ini disebabkan karena luasnya tanah di SMK N 3 Kasihan.	
19	Lain-lain		

Bantul, 1 Maret 2014

Koordinator PPL Sekolah/Instansi

Mahasiswa,

SIHONO, S. Pd
NIP. 19680714 199512 1 003

ADNAN DICKY YUSUF
NIM.11206241035



FORMAT OBSERVASI
PEMBELAJARAN DI KELAS DAN
OBSERVASI PESERTA DIDIK

NPma.1

Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA MAHASISWA : Adnan Dicky Yusuf PUKUL : 07.00 – 10.00 WIB
NO. MAHASISWA : 11206241035 TEMPAT PRAKTIK: Studio Animasi
TGL. OBSERVASI : 1 Maret 2014 FAK/JUR/PRODI : FBS/SENI RUPA/PEND.
SENI KERAJINAN

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)	Sesuai KTSP
	2. Silabus	Sudah ada. Dalam bentuk softfile dan hardfile.
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Ada. RPP Dibuat oleh guru.
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka Pelajaran	Salam, memimpin doa, apresepsi mengingatkan kembali materi yang lalu dan memberikan gambaran umum tentang pembelajaran hari ini.
	2. Penyajian Materi	Materi disampaikan dengan ceramah dan demonstrasi menggunakan alat di depan kelas (praktikum). Guru terlihat menguasai materi yang diajarkan.
	3. Metode Pembelajaran	Menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi, metode demonstrasi untuk menjelaskan cara kerja alat yang akan digunakan untuk praktik, metode Tanya jawab dan metode diskusi/ tutor sebaya. Siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan dengan diarahkan oleh guru.
4. Penggunaan Bahasa	Guru dan siswa menggunakan bahasa Indonesia dan suara yang jelas, kadang-kadang menggunakan bahasa jawa dalam proses pembelajaran.	

5. Penggunaan Waktu	Efisien, waktu untuk praktik adalah 4 jam pelajaran. 1 jam awal untuk menjelaskan materi dan sisanya untuk mempersiapkan bahan praktik, proses praktik dan mengecek hasil pekerjaan tiap siswa.
6. Gerak	Saat guru menjelaskan materi siswa duduk dan mendengarkan dengan baik. Guru bergerak mengitari siswa, mengarahkan siswa dan membantu siswa jika ada kesulitan dalam praktikum. Siswa bebas bergerak didalam studio. Siswa boleh bergerak ke luar studio untuk mencari bahan praktik (objek foto).
7. Cara Memotivasi Siswa	Guru memotivasi dengan mengaitkan materi yang dipelajari dengan dunia kerja (fotografi). Guru memberi pujian bagi siswa yang mengerjakan tugas dengan baik. Guru juga memberi kesempatan bagi siswa untuk segera keluar kelas jika tugas sudah diselesaikan.
8. Teknik Bertanya	Siswa dapat bertanya kepada guru setelah guru menjelaskan materi atau saat dipersilahkan guru untuk bertanya. Siswa dapat bertanya kapan saja dengan mengacungkan tangan, dan kemudian guru menjawab.
9. Teknik Penguasaan Kelas	Guru mengatur kondisi kelas, menegur siswa jika siswa berbuat kesalahan atau tidak fokus.
10. Penggunaan Media	Media yang digunakan berupa benda/ karya keramik, tanah liat, kertas gambar, papan tulis dan sepidol
11. Bentuk dan Cara Evaluasi	Evaluasi dilihat dari hasil pekerjaan siswa dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Aspek penilaian sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

	12. Menutup Pelajaran	Mempersilahkan siswa keluar kelas/ studio jika pekerjaan atau tugas sudah selesai dikerjakan, jika pekerjaan belum selesai dan jam praktik habis maka dilanjutkan pada pertemuan berikutnya, memberi salam.
C	Perilaku Siswa	
	1. Perilaku Siswa di dalam Kelas	Sebagian besar siswa berkelakuan baik, disiplin dan sopan. Siswa akrab dan hormat kepada guru. Siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi saat guru menjelaskan materi. Siswa sudah berada di kelas sebelum guru datang. Tetapi ada juga siswa yang terlambat datang. Ada beberapa siswa yang kurang disiplin sehingga guru harus menegurnya seperti dalam hal berpakaian. Siswa kurang memperhatikan kebersihan kelas. Ada siswa yang menonton film, tidur, bermain hp ketika menunggu giliran praktik.
	2. Perilaku Siswa di luar Kelas	Diluar kelas siswa berbincang-bincang menunggu waktu pelajaran mulai. Siswa bertanggung jawab terhadap apa yang ia lakukan. Kurang sopan dalam berbicara dengan teman sebaya.

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 1 Maret 2014

Mahasiswa

BODI TRISYANTO, S.Pd
NIP. 198506262011012006

Adnan Dicky Yusuf
NIM. 11206241035

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

JULI 2014

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

AGUSTUS 2014

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

SEPTEMBER 2014

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

OKTOBER 2014

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

NOVEMBER 2014

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

DESEMBER 2014

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

JANUARI 2015

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

FEBRUARI 2015

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

MARET 2015

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	

APRIL 2015

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

MEI 2015

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

JUNI 2015

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

JULI 2015

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

-  Ulangan Umum
-  Porsenitas
-  Pembagian rapor
-  Hardiknas
-  Libur Umum

-  Hari-hari Pertama Masuk Sekolah
-  Libur Ramadhan (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)
-  Libur Idul Fitri (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)
-  Libur Khusus (Hari Guru Nas)
-  Libur Semester

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



LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL

TAHUN : 2014

F03

Individu
Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

Nomor Lokasi : -
Nama Sekolah/ Lembaga : SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta)
Alamat Sekolah : Jl. PG. Madukismo Bugisan

No.	Nama Kegiatan	Serapan Dana (Dalam Rupiah)					
		Hasil Kuantitatif/ Kualitatif	Swadaya/ Sekolah/ Lembaga	Mahasiswa	Perda Kabupaten	Sponsor/ Lembaga Lainnya	Jumlah
1.	Pembuatan perangkat pembelajaran	RPP, media pembelajaran, daftar hadir, dan daftar nilai		Rp. 40.000,-			Rp. 40.000,-
2.	Praktik mengajar	Pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan & respon peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas dapat dilihat dari nilai evaluasi dan penilaian guru pembimbing.		Rp. 20.000,-			Rp. 20.000,-

		Sebelum mengajar mahasiswa melakukan ekplorasi/ mencari materi pembelajaran yang menggunakan koneksi internet.					
3.	Membuat laporan PPL	Laporan PPL sebanyak 4 eksemplar.		Rp. 200.000,-			Rp. 200.000,-
JUMLAH							Rp. 260.000,-

Mengetahui :

Kepala Sekolah/ Pimpinan Lembaga

Dosen Pembimbing Lapangan

Mahasiswa KKN-PPL

Drs. Rakhmat Supriyono, M. Pd
NIP. 19580406 198603 1 013

BODI TRISYANTO, S.Pd
NIP. 198506262011012006

Adnan Dicky Yusuf
NIM. 11206241035

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta
Kelas/Semester	: XI/Gasal
Mata Pelajaran	: Videografi
Materi pokok	: Angel kamera
Waktu	: 4 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta daam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan,

B. Kompetensi Dasar

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
 - 1.1. Memiliki motivasi internal, kemampuan bekerjasama, konsisten, sikap disiplin, rasa percaya diri, dan sikap toleransi dalam perbedaan strategi berpikir dalam memilih dan menerapkan strategi menyelesaikan masalah.
 - 1.2. Mampu mentransformasi diri dalam berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah, kritis dan disiplin dalam melakukan tugas belajar videografi
2. Berdoa kepada Allah agar diberi bimbingan, petunjuk dalam mempelajari materi logaritma dan eskponen dan diakhiri dengan mengucapkan syukur atas bimbingan dan petunjuk Nya.
 - 2.1. - Mampu kerja sama dalam kelompok
- Toleransi dalam melaksanakan diskusi kelompok
3. Memahami berbagai macam sudut pengambilan gambar.

Indikator.

- 3.1. Menjelaskan jenis-jenis sudut pengambilan gambar.
4. Menggunakan sudut kamera dalam pembuatan film.
 - 4.1 Terampil mengelola sudut pengambilan gambar.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik memiliki kemampuan dalam hal :

Sikap.

- 1.1. Mendekatkan diri kepada Allah SWT
- 2.1. Mampu kerja sama dalam kelompok
- 2.2. Tolentransi dalam melaksanakan diskusi kelompok

Pengetahuan

- 3.1. Mendeskripsikan pengertian angel/sudut kamera dan memeriksa kebenaran langkah-langkahnya.

Ketrampilan

- 4.1. Terampil mengelola dan menggunakan teknik pengambilan sudut kamera.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Kamera angel

Kamera angel dalam pengertian karya audio visual berarti sudut pengambilan gambar yang menekankan tentang posisi kamera berada pada situasi tertentu dalam membidik objek. Pernyataan ini menegaskan, bahwa kamera yang dipakai dalam membidik objek atau dengan istilah lebih populer "objek dalam view camera" itu, menggambarkan tentang keberadaan kamera berada diposisi mana dalam keadaan seperti apa. Pemakaian camera angel ini diharapkan dapat menghasilkan suatu peristiwa atau keadaan objek dalam bidikan kamera agar lebih terlihat menarik dan mampu mengilustrasikan kedinamisan suatu keadaan. Setiap hasil bidikan dalam pandangan kamera mempunyai kandungan makna dan nilai tertentu dari jenis angel yang dipakainya.

2. Jenis gerakan dan sudut gambar

a. Normal Angle / Eye Level

pengambilan di sudut yang normal , sejajar dengan mata kita.

b. High Angle

Pengambilan gambar pada sudut yang tinggi.

c. Low Angle

Pengambilan Gambar pada sudut yang Rendah.

d. Bird Angle

Pengambilan gambar pada sudut yang sangat tinggi dan jauh.

e. Frog Angle

Pengambilan gambar pada Sudut yang super rendah dan dekat.

- f. **SHOT**
adalah bidang Pandangan pada saat pengambilan gambar.
- g. **Extreme Long Shot**
Shot sangat jauh, menyajikan bidang pandangan yang sangat luas, kamera mengambil keseluruhan pandangan
- h. **Long Shot**
Shot sangat jauh, menyajikan bidang pandangan yang lebih dekat dibandingkan dengan ELS,
- i. **Medium Long Shot**
Shot yang menyajikan bidang pandangan yang lebih dekat dari pada long shot, obyek manusia biasanya ditampilkan dari atas lutut sampai di atas kepala
- j. **Medium Shot**
Di sini obyek menjadi lebih besar dan dominan, obyek manusia ditampakkan dari atas pinggang sampai di atas kepala. Latar belakang masih nampak sebanding dengan obyek utama
- k. **Medium Close Up**
Shot amat dekat, obyek diperlihatkan dari bagian dada sampai atas kepala. MCU ini yang paling sering dipergunakan dalam televisi
- l. **Close UP**
Shot dekat, obyek menjadi titik perhatian utama di dalam shot ini, latar belakang nampak sedikit sekali. Untuk obyek manusia biasanya ditampilkan wajah dari bahu sampai di atas kepala
- m. **Big Close Up**
Shot yang menampilkan bagian tertentu dari tubuh manusia. Obyek mengisi seluruh layar dan jelas sekali detilnya
- n. **Extreme Close Up**
Shot yang menampilkan bagian tertentu dari tubuh manusia. Obyek mengisi seluruh layar dan lebih jelas sangat detilnya.

3. GERAKAN KAMERA

- a. **Pan, Panning**
adalah gerakan kamera secara horizontal (mendatar) dari kiri ke kanan atau sebaliknya
 - * Pan right (kamera bergerak memutar ke kanan)
 - * Pan left (kamera bergerak memutar ke kiri)
- b. **Tilt, Tilting**
adalah gerakan kamera secara vertical, mendongak dari bawah ke atas atau sebaliknya
 - *Tilt up : mendongak ke atas
 - *Tilt down : mendongak ke bawah
- c. **Dolly, Track**
adalah gerakan di atas tripod atau dolly mendekati atau menjauhi subyek
 - *Dolly in : mendekati subyek
 - *Dolly out : menjauhi subyek
- d. **Pedestal**

adalah gerakan kamera di atas pedestal yang bisa dinaik turunkan. Sekarang ini banyak digunakan Porta-Jip Traveller.

*Pedestal up : kamera dinaikan

*Pedestal down : kamera diturunkan

e. Crab

adalah gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subyek yang sedang berjalan.

*Crab left (bergerak ke kiri)

*Crab right (bergerak ke kanan)

f. Arc

adalah gerakan kamera memutar mengitari obyek dari kiri ke kanan atau sebaliknya

g. Zoom

adalah gerakan lensa zoom mendekati atau menjauhi obyek secara optic, dengan mengubah panjang focal lensa dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar atau sebaliknya

*Zoom in : mendekatkan obyek dari long shot ke close up

*Zoom out : menjauhkan obyek dari close up ke long shot

h. Keamanan, Kesehatan dan Keselamatan kerja

a. Buatlah label nama pada setiap tempat alat

b. Gunakan pakaian kerja dan perlengkapan

c. Bersikaplah hati-hati dan teliti

d. Perhatikan aturan pemakaian alat sesuai dengan fungsinya

e. Buanglah limbah/sampah pada tempatnya

f. Taatilah semua peraturan yang ada diruang kerja

g. Bersihkan dan atur kembali tempat dan semua peralatan yang sudah

selesai ditempat semula.

E. Metode/ model Pembelajaran

1. Pendekatan Scientific.

2. Model : Discovery Learning.

3. Metode : Observasi, penugasan dan presentasi.

F. Media Pembelajaran

1. Komputer/Laptop dan LCD

2. Papan tulis , spidol dan penghapus.

3. Lembar materi pembelajaran.

4. Lembar penilaian.

G. Sumber Belajar

1. Buku peserta didik

2. Lembar materi

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1(4 x 45 menit)

LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Peserta didik	Guru	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Bila belum rapi peserta didik membenahi • Berdoa • Mengamati dan mencermati mengikuti penjelasan guru • Peserta didik membagi kelompok sesuai dengan arahan guru serta memperhatikan penjelasan tehnik pelaksanaan pembelajaran kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi Salam • Memeriksa kesiapan tempat pembelajaran (kebersihan dan kenyamanan) • Berdoa • Menyampaikan penjelasan materi garis besar dan tujuan pembelajaran dan penilaian yang akan dilaksanakan. • Membagi kelompok serta menjelaskan tehnik pelaksanaan pembelajaran kelompok 	15 menit
Inti	<p>1. Mengamati (10 menit) Memahami beberapa karakteristik dan teknik angel kamera</p> <p>2. Menanya (5 menit) Peserta didik menanyakan bila ada yang belum memahami</p> <p>Membuat pertanyaan mengenai karakteristik dan teknik angel kamera.</p> <p>3. Mengumpulkan informasi Menentukan unsur-unsur yang terdapat pada angel kamera.</p> <p>4. Mengasosiasi Menganalisis dan membuat kategori dari</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengambilan/mengamati nilai sikap dari (KI 1 dan KI 2) dan memberi informasi batasan waktu. • Memberi kesempatan peserta didik menanyakan bila ada yang belum dipahami, dan bila sudah paham membuat pertanyaan sambil mengendalikan situasi bila mana perlu dan menginformasikan batas waktu yang tersedia saat menjelang habis. • Menginformasikan agar peserta didik mulai mengumpulkan informasi dan memberikan penjelasan kepada peserta didik yang bertanya, baik secara individu maupun kelompok • Membagikan kertas soal 	120 Menit

	<p>unsur-unsur yang terdapat pada pengertian dan teknik angel kamera. Kemudian menghubungkan unsur-unsur yang sudah dikategorikan sehingga dapat dibuat kesimpulan mengenai pengertian dan teknik angel kamera.</p> <p>5. Mengkomunikasikan Mempresentasikan pengertian, fungsi, teknik angel kamera, penerapannya dengan lisan, dan tulisan.</p>	<p>latihan /menunjukkan soal latihan dalam buku atau pertanyaan hasil buatan peserta didik kepada setiap kelompok untuk didiskusikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati aktifitas diskusi dan mengendalikan situasi bila dipandang perlu, serta melaksanakan penilaian sikap • Meminta masing-masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas • Melakukan penilaian sikap, juga mencermati pelaksanaan diskusi merekam dengan seksama kekurangan dan kelebihan diskusi masing-masing kelompok sebagai bahan penguatan setelah selesai diskusi. • Bila terjadi kesalahan dalam presentasi guru mencatat dan setelah selesai diskusi menyampaikan kepada peserta didik lain agar ditemukan penyelesaiannya, bila tidak ada yang bias, guru membetulkan pada saat guru memberikan penguatan. • Memberikan penguatan dengan memberikan ulasan singkat membetulkan yang salah dan memberikan apresiasi bagi yang berhasil baik secara individu(sebagai moderator, presenter, menjawab pertanyaan, dll) maupun 	
--	--	--	--

		kelompok yang terbaik.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan tentang pengertian, fungsi, dan teknik angle kamera. Peserta didik memperhatikan dengan cermat untuk mempelajari materi lebih lanjut. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang angle kamera. Memberikan penilaian kepada peserta didik pembelajaran yang telah dilakukan. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya 	15 menit

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian : pengamatan, portofolio dan tes tertulis
2. Bentuk Instrumen
 - a. Pengamatan/Observasi.

Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan !

No.	Nama Siswa	Religius				Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Total
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.																		
2.																		
3.																		

Keterangan :

- 4 : membudaya
- 3 : mulai berkembang
- 2 : mulai tampak
- 1 : belum tampak

- b. Bentuk instrumen Portofolio

No	Nama siswa	Kriteria				Total Nilai	Skor
		Keaslian	Kesesuaian	Kwalitas	Waktu pembuatan		
1.							
2.							
3.							

Keterangan :

- 4 : Amat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup
- 1 : Kurang

c. Bentuk instrument Tes

Pilihan Ganda

1. Hal yang menekankan tentang posisi kamera yaitu...
 - A. Tripod
 - B. View finder
 - C. Angel kamera
 - D. Zoom
 - E. Lenshood

2.merupakan salah satu posisi kamera yang sejajar dengan mata kita.
 - A. Eyes level
 - B. Medium long shot
 - C. Low angel
 - D. Bird angel
 - E. Frog angel

3. Untuk memberikan kesan gagah, kuat, dan kokoh sebaiknya menggunakan posisi kamera.....
 - A. Exstream long shot
 - B. Medium long shot
 - C. Frog angel
 - D. Brid angel
 - F. Close up

4. Pergerakan kamera dari kanan ke kiri dengan tetap di satu poros disebut...
 - A. Crab
 - B. Arc
 - C. Pedesatal
 - D. Panning
 - E. Dolly

5. Jika dalam monitor hanya terlihat 2 mata, maka cameramen menggunakan teknik...
 - A. Exstream long shot
 - B. Big long shot
 - C. Zoom
 - D. Close up
 - E. Medium shot

d. Pedoman Penskoran

1. Penskoran sikap

$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$
--

2. Penskoran Portofolio

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Keaslian	Amat baik	4
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
2	Kesesuaian	Amat baik	3
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
3	Kwalitas	Amat baik	2
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
4	Waktu	Amat baik	1
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	

$$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$$

3. Pensekoran Tes

Pedoman penilaian

Jawaban

1	C
2	A
3	C
4	D
5	A

Skor 1 nomor soal = 20

$$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTALSKOR}}{100} \times 100 = 100$$

REKAP NILAI

No	Nama	Tugas	Observasi	Portofolio	Tes	Total	Nilai	Predikat

Mengetahui
Guru pembimbing

Bantul, 25 agustus 2014
Guru Mapel

Bodi Trisyanto, S.P
NIP .

ADNAN DICKY YUSUF.
NIM.11206241035

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta
Kelas/Semester	: XI/Gasal
Mata Pelajaran	: Animasi 2 Dimensi
Materi pokok	: Menggambar karakter
Waktu	: 16 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta daam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan,

B. Kompetensi Dasar

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
 - 1.1. Memiliki motivasi internal, kemampuan bekerjasama, konsisten, sikap disiplin, rasa percaya diri, dan sikap toleransi dalam perbedaan strategi berpikir dalam memilih dan menerapkan strategi menyelesaikan masalah.
 - 1.2. Mampu mentransformasi diri dalam berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah, kritis dan disiplin dalam melakukan tugas belajar Animasi 2 Dimensi
2. Berdoa kepada Allah agar diberi bimbingan, petunjuk dalam mempelajari materi logaritma dan eskponen dan diakhiri dengan mengucapkan syukur atas bimbingan dan petunjuk Nya.
 - 2.1. - Mampu kerja sama dalam kelompok
- Toleransi dalam melaksanakan diskusi kelompok
3. Memilih dan menerapkan dalam membuat karakter dan memeriksa kebenaran langkah-langkahnya.

Indikator.

- 3.1. Menjelaskan pengertian karakter didalam animasi sesuai karakteristik tokoh yang akan dibuat dan memeriksa kebenaran langkah-langkahnya.
4. Menyajikan hasil karya yang dibuat serta menyelesaikannya menggunakan teknik yang baik dan benar.
 - 4.1 Terampil membuat karakter dan sesuai dengan tokoh yang telah ditentukan dalam skenario cerita.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik memiliki kemampuan dalam hal :

Sikap.

- 1.1. Mendekatkan diri kepada Allah SWT
- 2.1. Mampu kerja sama dalam kelompok
- 2.2. Tolonransi dalam melaksanakan diskusi kelompok

Pengetahuan

- 3.1. Menjelaskan pengertian karakter dan memeriksa kebenaran langkah-langkahnya.

Ketrampilan

- 4.1. Terampil membuat karakter dan memahami berbagai macam karakter Sesuai dengan skenario cerita.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Karakter

Secara umum istilah “karakter” yang sering disamakan dengan istilah “temperamen” ,”tabiat”, “watak” atau “akhlak” yang memberinya sebuah definisi sesuatu yang menekankan unsur psikososial yang dikaitkan dengan pendidikan dan konteks lingkungan. Secara harfiah menurut beberapa bahasa, karakter memiliki berbagai arti seperti : “kharacter” (latin) berarti instrument of marking, “charessein” (Prancis) berarti to engrove (mengukir), “watek” (Jawa) berarti ciri wanci; “watak” (Indonesia) berarti sifat pembawaan yang mempengaruhi tingkah laku, budi pekerti, tabiat, dan peringai. Dari sudut pandang behavioral yang menekankan unsur somatopsikis yang dimiliki sejak lahir.

2. Macam-macam karakter

2.1. Tokoh utama dan tokoh tambahan

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam novel yang bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Di sisi lain, pemunculan tokoh-tokoh tambahan dalam keseluruhan cerita lebih sedikit, tidak dianggap penting dan kehadirannya hanya jika ada keterkaitannya dengan tokoh utama, secara langsung maupun tidak langsung.

2.2. Tokoh protagonis dan antagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh yang kita kagumi, yang salah satu jenisnya secara populer disebut hero. Tokoh yang merupakan pembawa norma-norma, nilai-nilai, yang ideal bagi kita .

Tokoh penyebab terjadinya konflik disebut juga tokoh antagonis. Tokoh ini, barangkali dapat disebut beroposisi dengan tokoh protagonis secara langsung ataupun tak langsung, bersifat fisik ataupun batin.

2.3. Tokoh sederhana dan tokoh bulat

Tokoh sederhana dan tokoh tambahan (simple atau flat character), tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, suatu sifat atau watak yang tertentu saja. Sebagai seorang tokoh manusia, ia tak diungkapkan tentang berbagai kemungkinan sisi kehidupannya. Ia tak memiliki sifat dan tingkah laku yang dapat memberikan efek kejutan bagi pembaca. Sifat dan tingkah laku tokoh sederhana bersifat datar, hanya mencerminkan satu watak tertentu. Dalam membuat karakter menyesuaikan tokoh yang akan diperankan dalam film animasi sesuai dengan skenario.

3. Membuat karakter

Membuat beberapa karakter sesuai ketentuan dalam skenario cerita yang telah ditentukan.

LATIHAN

- Membuat beberapa karakter tampak depan, samping, tiga perempat dan belakang.

4. Keamanan, Kesehatan dan Keselamatan kerja

- a. Buatlah label nama pada setiap tempat alat
- b. Gunakan pakaian kerja dan perlengkapan
- c. Bersikaplah hati-hati dan teliti
- d. Perhatikan aturan pemakaian alat sesuai dengan fungsinya
- e. Buanglah limbah/sampah pada tempatnya
- f. Taatilah semua peraturan yang ada diruang kerja
- g. Bersihkan dan atur kembali tempat dan semua peralatan yang sudah selesai

ketempat semula.

E. Metode/ model Pembelajaran

1. Pendekatan Scientific.
2. Model : Discovery Learning.
3. Metode : Observasi, penugasan dan presentasi.

F. Media Pembelajaran

1. Komputer/Laptop dan LCD
2. Papan tulis , spidol dan penghapus.
3. Lembar materi pembelajaran.
4. Lembar penilaian.

G. Sumber Belajar

1. Buku peserta didik

2. Lembar materi

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1(4 x 45 menit)
 LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Peserta didik	Guru	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Bila belum rapi peserta didik membenahi • Berdoa • Mengamat dan mencermati mengikuti penjelasan guru • Peserta didik membagi kelompok sesuai dengan arahan guru serta memperhatikan penjelasan tehnik pelaksanaan pembelajaran kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi Salam • Memeriksa kesiapan tempat pembelajaran (kebersihan dan kenyamanan) • Berdoa • Menyampaikan penjelasan materi garis besar dan tujuan pembelajaran dan penilaian yang akan dilaksanakan. • Membagi kelompok serta menjelaskan tehnik pelaksanaan pembelajaran kelompok 	15 menit
Inti	<p>1. Mengamati (10 menit) Membaca ekspresi dan hasil macam-macam karakter.</p> <p>2. Menanya (5 menit) Peserta didik menanyakan bila ada yang belum memahami</p> <p>Membuat pertanyaan mengenai pengertian dan macam-macam karakter.</p> <p>3. Mengumpulkan informasi Menentukan unsur-unsur yang terdapat pada pengertian dan macam-</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengambilan/mengamati nilai sikap dari (KI 1 dan KI 2) dan memberi informasi batasan waktu. • Memberi kesempatan peserta didik menanyakan bila ada yang belum dipahami, dan bila sudah paham membuat pertanyaan sambil mengendalikan situasi bila mana perlu dan menginformasikan batas waktu yang tersedia saat menjelang habis.. • Menginformasikan agar peserta didik mulai mengumpulkan informasi dan memberikan penjelasan kepada peserta didik yang bertanya, baik secara 	120 Menit

	<p>macam karakter.</p> <p>4. Mengasosiasi Menganalisis dan membuat kategori dari unsur-unsur yang terdapat pada pengertian dan macam-macam karakter. Kemudian menghubungkan unsur-unsur yang sudah dikategorikan sehingga dapat dibuat kesimpulan mengenai pengertian dan macam-macam karakter.</p> <p>5. Mengkomunikasikan Mempresentasikan pengertian, macam-macam karakter, penerapannya dengan lisan, dan tulisan.</p>	<p>individu maupun kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membagikan kertas soal latihan /menunjukkan soal latihan dalam buku atau pertanyaan hasil buatan peserta didik kepada setiap kelompok untuk didiskusikan • Mengamati aktifitas diskusi dan mengendalikan situasi bila dipandang perlu, serta melaksanakan penilaian sikap • Meminta masing-masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas • Melakukan penilaian sikap, juga mencermati pelaksanaan diskusi merekam dengan seksama kurang dan kelebihan diskusi masing-masing kelompok sebagai bahan penguatan setelah selesai diskusi. • Bila terjadi kesalahan dalam presentasi guru mencatat dan setelah selesai diskusi menyampaikan kepada peserta didik lain agar ditemukan penyelesaiannya, bila tidak ada yang bias, guru membetulkan pada saat guru memberikan penguatan. • Memberikan penguatan dengan memberikan ulasan singkat membetulkan yang salah dan memberikan apresiasi bagi yang berhasil 	
--	--	---	--

		baik secara individu(sebagai moderator, presenter, menjawab pertanyaan, dll) maupun kelompok yang terbaik.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan tentang pengertian, macam-macam karakter. Tes tertulis bentuk uraian mengenai karakter. Peserta didik memperhatikan dengan cermat untuk mempelajari materi lebih lanjut. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang karakter. Memberikan penilaian kepada peserta didik pembelajaran yang telah dilakukan. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya 	15 menit

PERTEMUAN	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Peserta didik	Guru	
Pertemuan 2	- Membuat sketsa, alternatif karakter dari berbagai pandangan	Mengamati aktifitas dan mengendalikan situasi,serta melaksanakan penilaian sikap	4 x 45 Menit
Pertemuan 3	- Memilih alternatif karakter yang terbaik, disempurnakan	Mengarahkan peserta didik untuk memilih alternatif karakter yang terbaik, dan didiskusikan	4 x 45 Menit
Pertemuan 4	- Alternatif yang terbaik diberi out line, dengan drawing pen hingga finish dan dikumpulkan.	Menerima hasil karya peserta didik dan dievaluasi, penilaian.	4 x 45 Menit

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian : pengamatan, portofolio dan tes tertulis
2. Bentuk Instrumen
 - a. Pengamatan/Observasi.

Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan !

No.	Nama Siswa	Religius				Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Total
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.																		

2.																		
3.																		

Keterangan :

- 4 : membudaya
- 3 : mulai berkembang
- 2 : mulai tampak
- 1 : belum tampak

b. Bentuk instrumen Portofolio

No	Nama siswa	Kriteria				Total Nilai	Skor
		Keaslian	Kesesuaian	Kwalitas	Waktu pembuatan		
1.							
2.							
3.							

Keterangan :

- 4 : Amat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup
- 1 : Kurang

c. Bentuk instrument Tes

Pilihan Ganda

1. Pengertian karakter adalah..... pembawaan yang dimiliki sejak lahir
 - A. Temperamen
 - B. Tingkah laku
 - C. Tindak tanduk
 - D. Karakter
 - E. Sikap

2. Tokoh yang diutamakan dalam suatu cerita adalah...
 - A. Tokoh pengganti
 - B. Tokoh figuran
 - C. Tokoh utama
 - D. Tokoh jahat
 - E. Tokoh baik

3. Tokoh yang memiliki satu kualitas pribadi tertentu, sifat atau watak tertentu saja adalah...
 - A. Tokoh aktif
 - B. Tokoh pasiv
 - C. Tokoh sederhana
 - D. Tokoh utama
 - F. Tokoh pembantu

4. Tokoh protagonis adalah tokoh yang...

- A. Dibenci
- B. Dikagumi
- C. Disayangi
- D. Dimanja
- E. Dicari

5. Tokoh penyebab konflik disebut...

- A. Protagonis
- B. Promotor
- C. Eksklusif
- D. Skeptis
- E. Antagonis

d. Pedoman Penskoran

1. Penskoran sikap

$$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$$

2. Penskoran Portofolio

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Keaslian	Amat baik	4
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
2	Kesesuaian	Amat baik	3
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
3	Kwalitas	Amat baik	2
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
4	Waktu	Amat baik	1
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	

$$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$$

3. Pensekoran Tes

Pedoman penilaian

Jawaban

1	A
2	C
3	C
4	B
5	E

Skor 1 nomor soal = 20

NILAI =	TOTALSKOR	X 100 = 100
	100	

REKAP NILAI

No	Nama	Tugas	Observasi	Portofolio	Tes	Total	Nilai	Predikat

Mengetahui
Kepala Sekolah

Bantul, 7 Juli 2014
Guru Mapel

Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd.
NIP . 195804061986031013

BODI TRISYANTO, S.Pd.
NIP. 195809121984031009

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta
Kelas/Semester	: XI/Gasal
Mata Pelajaran	: Animasi 2 Dimensi
Materi pokok	: Membuat Storyboard
Waktu	: 4 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta daam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan,

B. Kompetensi Dasar

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
 - 1.1. Memiliki motivasi internal, kemampuan bekerjasama, konsisten, sikap disiplin, rasa percaya diri, dan sikap toleransi dalam perbedaan strategi berpikir dalam memilih dan menerapkan strategi menyelesaikan masalah.
 - 1.2. Mampu mentransformasi diri dalam berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah, kritis dan disiplin dalam melakukan tugas belajar Animasi 2 Dimensi
2. Berdoa kepada Allah agar diberi bimbingan, petunjuk dalam mempelajari materi logaritma dan eskponen dan diakhiri dengan mengucapkan syukur atas bimbingan dan petunjuk Nya.
 - 2.1. - Mampu kerja sama dalam kelompok
- Toleransi dalam melaksanakan diskusi kelompok
3. Memahami cara pembuatan Storyboard dan memeriksa kebenaran langkah-langkahnya.

Indikator.

- 3.1. Menjelaskan pengertian Storyboard didalam animasi berdasarkan script dan memeriksa kebenaran langkah-langkahnya.
4. Menyajikan hasil karya yang dibuat serta menyelesaikannya menggunakan teknik yang baik dan benar.
 - 4.1 Terampil membuat story board berdasarkan script.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik memiliki kemampuan dalam hal :

Sikap.

- 1.1. Mendekatkan diri kepada Allah SWT
- 2.1. Mampu kerja sama dalam kelompok
- 2.2. Tolentransi dalam melaksanakan diskusi kelompok

Pengetahuan

- 3.1. Mendeskripsikan pengertian storyboard dan memeriksa kebenaran langkah-langkahnya.

Ketrampilan

- 4.1. Terampil membuat storyboard berdasarkan script dan memahami teknik pembuatan storyboard.

D. Materi Pembelajaran**1. Pengertian Storyboard**

Storyboard adalah serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) . Storyboard menggabungkan alat bantu narasi dan visual pada selemba kertas sehingga naskah dan visual menjadi terkoordinasi . Storyboard dapat diartikan sebagai alat perencanaan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam sketsa sederhana.

2. Fungsi Storyboard

Storyboard berperan menjadi gambaran dasar dari sebuah produk yang akan kita bangun berikutnya. Hal ini akan menjadi kerangka dasar bagi sutradara atau pembuat skenario tentang bagaimana sebuah film seharusnya berjalan. 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 diperlukan agar dapat:

- a. Memahami alur gambar/cerita yang dibuat secara sistematis sehingga kecil kemungkinan ada bagian penting yang terlewatkan.
- b. Tidak lupa dengan alur gambar/cerita yang sudah kita rencanakan (sebagai pedoman atau pengingat) pada saat pengambilan gambar atau video maupun editing gambar atau video yang telah diambil.
- c. Mudah membaca isi cerita secara visual.
- d. Dapat memilih rekaman yang akan diambil sesuai kebutuhan sehingga tidak akan terjadi pemborosan bahan baku (kertas) Sehingga animasi yang dihasilkan sesuai dengan harapan dan keinginan kita. Pada umumnya penulisan storyboard sering menjadi satu kesatuan yang saling mendukung terdiri dari beberapa adegan yang tersusun dan didalamnya terdapat :
 - a. Bentuk adegan/potongan-potongan gambar sketsa
 - b. Bentuk (alur cerita) untuk memperjelas gambar sketsa
 - c. Bentuk dramatisasi (adegan yang berisi tentang adegan karakter tertentu)

3. Membuat storyboard

Membuat storyboard sesuai ketentuan dalam skenario cerita yang telah ditentukan.

LATIHAN

Membuat storyboard sesuai dengan script/ skenario cerita yang telah ditentukan.

4. Keamanan, Kesehatan dan Keselamatan kerja

- a. Buatlah label nama pada setiap tempat alat
- b. Gunakan pakaian kerja dan perlengkapan
- c. Bersikaplah hati-hati dan teliti
- d. Perhatikan aturan pemakaian alat sesuai dengan fungsinya
- e. Buanglah limbah/sampah pada tempatnya
- f. Taatilah semua peraturan yang ada diruang kerja
- g. Bersihkan dan atur kembali tempat dan semua peralatan yang sudah selesai ditempat semula.

E. Metode/ model Pembelajaran

- 1. Pendekatan Scientific.
- 2. Model : Discovery Learning.
- 3. Metode : Observasi, penugasan dan presentasi.

F. Media Pembelajaran

- 1. Komputer/Laptop dan LCD
- 2. Papan tulis , spidol dan penghapus.
- 3. Lembar materi pembelajaran.
- 4. Lembar penilaian.

G. Sumber Belajar

1. Buku peserta didik
2. Lembar materi

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1(4 x 45 menit)

LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Peserta didik	Guru	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik menjawab salam• Bila belum rapi peserta didik membenahi• Berdoa• Mengamati dan mencermati mengikuti penjelasan guru• Peserta didik membagi kelompok sesuai dengan arahan guru serta memperhatikan penjelasan tehnik pelaksanaan pembelajaran kelompok.	<ul style="list-style-type: none">• Memberi Salam• Memeriksa kesiapan tempat pembelajaran (kebersihan dan kenyamanan)• Berdoa• Menyampaikan penjelasan materi garis besar dan tujuan pembelajaran dan penilaian yang akan dilaksanakan.• Membagi kelompok serta menjelaskan tehnik pelaksanaan pembelajaran kelompok	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Mengamati (10 menit) Membaca ekspresi dan hasil macam-macam karakter.2. Menanya (5 menit) Peserta didik menanyakan bila ada yang belum memahami Membuat pertanyaan mengenai pengertian dan fungsi storyboard.3. Mengumpulkan informasi Menentukan unsur-unsur	<ul style="list-style-type: none">• Pengambilan/mengamati nilai sikap dari (KI 1 dan KI 2) dan memberi informasi batasan waktu.• Memberi kesempatan peserta didik menanyakan bila ada yang belum dipahami, dan bila sudah paham membuat pertanyaan sambil mengendalikan situasi bila mana perlu dan menginformasikan batas waktu yang tersedia saat menjelang habis.• Menginformasikan agar peserta didik mulai mengumpulkan informasi	120 Menit

	<p>yang terdapat pada pengertian dan fungsi storyboard.</p> <p>4. Mengasosiasi Menganalisis dan membuat kategori dari unsur-unsur yang terdapat pada pengertian dan fungsi storyboard. Kemudian menghubungkan unsur-unsur yang sudah dikategorikan sehingga dapat dibuat kesimpulan mengenai pengertian dan fungsi karakter.</p> <p>5. Mengkomunikasikan Mempresentasikan pengertian, fungsi storyboard, penerapannya dengan lisan, dan tulisan.</p>	<p>dan memberikan penjelasan kepada peserta didik yang bertanya, baik secara individu maupun kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membagikan kertas soal latihan /menunjukkan soal latihan dalam buku atau pertanyaan hasil buatan peserta didik kepada setiap kelompok untuk didiskusikan • Mengamati aktifitas diskusi dan mengendalikan situasi bila dipandang perlu, serta melaksanakan penilaian sikap • Meminta masing-masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas • Melakukan penilaian sikap, juga mencermati pelaksanaan diskusi merekam dengan seksama kurang dan kelebihan diskusi masing-masing kelompok sebagai bahan penguatan setelah selesai diskusi. • Bila terjadi kesalahan dalam presentasi guru mencatat dan setelah selesai diskusi menyampaikan kepada peserta didik lain agar ditemukan penyelesaiannya, bila tidak ada yang bias, guru membetulkan pada saat guru memberikan penguatan. • Memberikan penguatan dengan memberikan ulasan 	
--	--	--	--

		singkat membetulan yang salah dan memberikan apresiasi bagi yang berhasil baik secara individu(sebagai moderator, presenter, menjawab pertanyaan, dll) maupun kelompok yang terbaik.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan tentang pengertian, fungsi storyboard. Tes tertulis bentuk uraian mengenai storyboard. Peserta didik memperhatikan dengan cermat untuk mempelajari materi lebih lanjut. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang storyboard. Memberikan penilaian kepada peserta didik pembelajaran yang telah dilakukan. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya 	15 menit

PERTEMUAN	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Peserta didik	Guru	
Pertemuan 2	- Membuat storyboard mengacu pada script.	Mengamati aktifitas dan mengendalikan situasi,serta melaksanakan penilaian sikap	4 x 45 Menit
Pertemuan 3	- Membubuhkan keterangan background, sound dan narasi.	Membantu peserta didik dalam memberikan keterangan di stroyboard	4 x 45 Menit
Pertemuan 4	- Melanjutkan kegiatan sebelumnya hingga selesai dan dikumpulkan.	Menerima hasil karya peserta didik dan dievaluasi, penilaian.	4 x 45 Menit

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian : pengamatan, portofolio dan tes tertulis
2. Bentuk Instrumen
 - a. Pengamatan/Observasi.

Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan !

No.	Nama Siswa	Religius	Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	Total
-----	------------	----------	-------	----------	----------------	-------

		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.																		
2.																		
3.																		

Keterangan :

- 4 : membudaya
- 3 : mulai berkembang
- 2 : mulai tampak
- 1 : belum tampak

b. Bentuk instrumen Portofolio

No	Nama siswa	Kriteria				Total Nilai	Skor
		Keaslian	Kesesuaian	Kualitas	Waktu pembuatan		
1.							
2.							
3.							

Keterangan :

- 4 : Amat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup
- 1 : Kurang

c. Bentuk instrument Tes

Pilihan Ganda

1. Storyboard adalah serangkaiandibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan.
 - A. Bingkai
 - B. Objek
 - C. Sketsa
 - D. Key Frame
 - E. Ilustrasi

2. 2 elemen yang terkandung didalam storyboard adalah narasi dan...
 - A. Visual
 - B. Background
 - C. Sound efek
 - D. Naskah
 - E. Tokoh

3. Storyboard memudahkan animator dalam hal....film yang dibuat.
 - A. Merubah
 - B. Memahami
 - C. Mengkontrol
 - D. Merencanakan

F. Menyusun

4. Gambar pada storyboard sebaiknya...
 - A. Rinci
 - B. Representasi film
 - C. Dapat dimengerti sutradara
 - D. Detail
 - E. Sederhana dan mudah dimengerti

5. Storyboard juga berfungsi untuk menentukan...
 - A. Sound
 - B. Tokoh
 - C. Posisi kamera
 - D. Inbetwen
 - E. Background

d. Pedoman Penskoran

1. Penskoran sikap

$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$
--

2. Penskoran Portofolio

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Keaslian	Amat baik	4
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
2	Kesesuaian	Amat baik	3
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
3	Kwalitas	Amat baik	2
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
4	Waktu	Amat baik	1
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	

$$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$$

3. Pensekoran Tes

Pedoman penilaian

Jawaban

1	C
2	A
3	D
4	E
5	C

Skor 1 nomor soal = 20

NILAI =	TOTALSKOR	X 100 = 100
	100	

REKAP NILAI

No	Nama	Tugas	Observasi	Portofolio	Tes	Total	Nilai	Predikat

Mengetahui
Guru pembimbing

Bantul, 25 agustus 2014
Guru Mapel

Bodi Trisyanto, S.P
NIP .

ADNAN DICKY YUSUF.
NIM.11206241035

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta
Kelas/Semester	: XI/Gasal
Mata Pelajaran	: Videografi
Materi pokok	: Macam Kamera
Waktu	: 16 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta daam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan,

B. Kompetensi Dasar

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
 - 1.1. Memiliki motivasi internal, kemampuan bekerjasama, konsisten, sikap disiplin, rasa percaya diri, dan sikap toleransi dalam perbedaan strategi berpikir dalam memilih dan menerapkan strategi menyelesaikan masalah.
 - 1.2. Mampu mentransformasi diri dalam berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah, kritis dan disiplin dalam melakukan tugas belajar Videografi.
2. Berdoa kepada Allah agar diberi bimbingan, petunjuk dalam mempelajari materi logaritma dan eskponen dan diakhiri dengan mengucapkan syukur atas bimbingan dan petunjuk Nya.
 - 2.1. - Mampu kerja sama dalam kelompok
- Toleransi dalam melaksanakan diskusi kelompok
3. Mengenal dan mengerti berbagai jenis kamera beserta bagian-bagian dengan fungsinya masing-masing.

Indikator.

- 3.1. Menjelaskan berbagai macam jenis kamera video beserta bagian dan fungsinya masing-masing.
4. Memahami kegunaan beserta jenis-jenis kamera video berdasarkan kebutuhan dan mampu mengoperasikan.
 - 4.1 Pahami cara pengoperasian dan karakteristik kamera dengan baik dan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik memiliki kemampuan dalam hal :
Sikap.

- 1.1. Mendekatkan diri kepada Allah SWT
- 2.1. Mampu kerja sama dalam kelompok
- 2.2. Toleransi dalam melaksanakan diskusi kelompok

Pengetahuan

- 3.1. Mengetahui berbagai macam kamera berdasarkan kebutuhan dan bagian-bagian beserta fungsinya.

Ketrampilan

- 4.1. Terampil menggunakan dan mengoperasikan beberapa jenis kamera dengan baik dan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Kamera

Kamera Video adalah perangkat perekam gambar video yang mampu menyimpan gambar digital dari mode gambar analog. Kamera Video termasuk salah satu produk teknologi digital, sehingga disebut pula salah satu perangkat digitizer yang memiliki kemampuan mengambil input data analog berupa frekuensi sinar dan mengubah ke mode digital elektronik.

Video/Film adalah rangkaian banyak *Frame* gambar yang diputar dengan cepat. Masing-masing *Frame* merupakan rekaman dari tahapan-tahapan dari suatu gerakan. Semakin cepat perputarannya semakin halus gerakannya, walaupun sebenarnya terdapat jeda antara frame namun kita sebagai manusia tidak bisa menangkap jeda tersebut.

2. Macam-macam kamera

Macam-macam video dilihat dari fungsinya dapat dibedakan menjadi :
Camera Standar Broadcast, Camera Semi Broadcast, Camera Home Use, Camera handy Cam

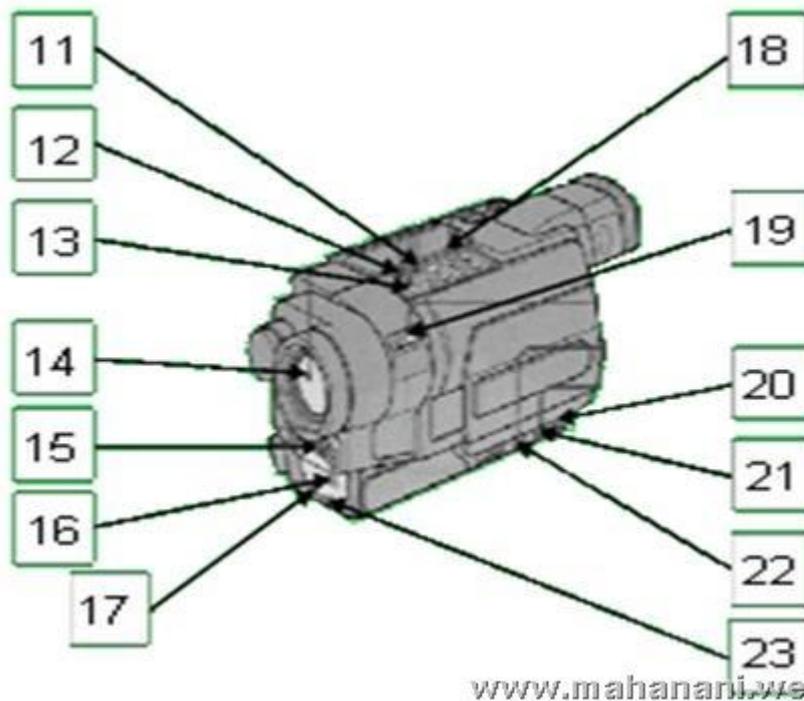
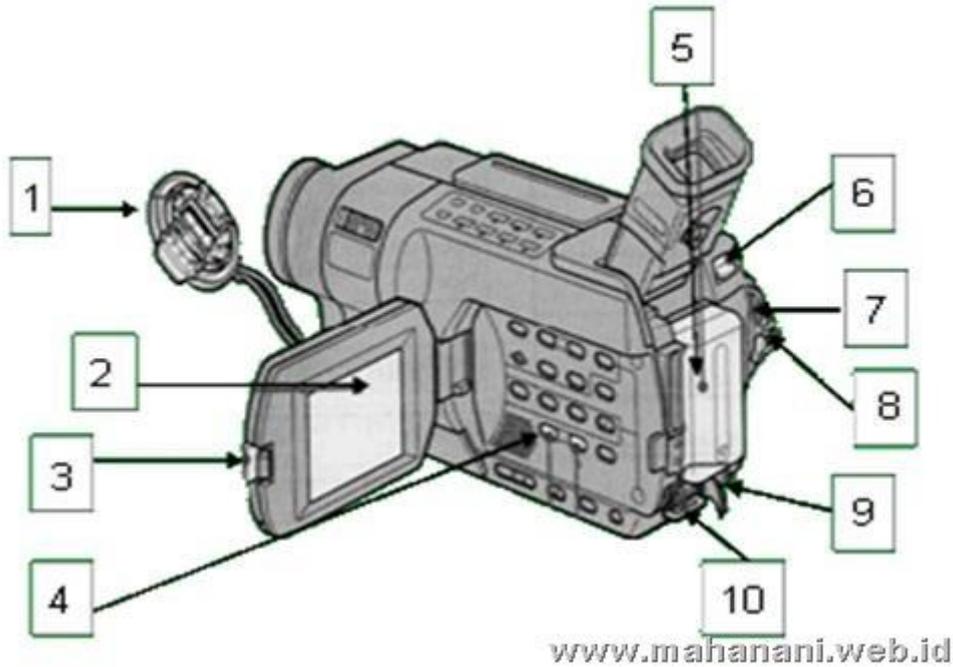
Standard broadcast video

Standard	Ragion	Frame per second (FPS)
Secam	Prancis, Timur tengah dan Afrika	25 fps
PAL	Indonesia, China, Australia, Uni Eropa	25 fps
NTSC	Amerika, Jepang, Kanada, Mexico, dan Korea	29,97 fps

2.1. Teknik penyutingan video :

- a. Teknik linear
- b. Teknik non-linear

2.3. Bagian-bagian kamera :



- 1. Penutup lensa
- 2. Layar LCD
- 3. Tombol pembuka layar LCD
- 4. Tombol volume
- 5. Battery
- 6. Pengunci Battery

7. Tombol power
8. Tombol start/stop merekam
9. Jek memasukkan listrik dari adaptor
10. Tempat memasang teli handy camera lensa
11. Informasi battery
12. Tombol lampu
13. Tombol untuk memilih kualitas warna
14. Lensa
15. Microphone
16. Lampu tanda merekam
17. Infrared (merekam di tempat gelap)
18. Tombol control video
19. Tombol penggunaan lampu
20. Tombol FADER
21. Tombol BACKLIGHT
22. Tombol FOKUS
23. Lampu sensor remote

Type analog kamera video dibagi 2 (dua) bagian :

1. Bagian kamera
2. Bagian vcr

Fungsi dan bagian-bagian kamera video

1. **DSLR** itu adalah digital single lens reflex, maksudnya ialah sebuah kamera dengan sistem digital (menggunakan prosessor, chip, memory, dan kecanggihan teknologi dalam menangkap gambar) yang memakai satu buah lensa yang terpasang di body kamera tersebut. reflex mirror didalam kamera akan naik ke atas disaat kamu menekan tombol shutter dan di saat itu sensor gambar di dalam kamera akan merekam suatu gambar.
2. **Eyepiece (dudukan mata)**

dudukan untuk mata kita disaat melihat ke viewfinder.
3. **Viewfinder (jendela bidik)**
viewfinder menggunakan metode pentaprisma (bentuk segilima) yang ditempatkan di atas jalur optikal melalui lensa ke lempengan sensor image. cahaya yang masuk kemudian dipantulkan ke atas oleh mirror (kaca cermin pantul) dan mengenai pentaprisma. pentaprisma kemudian memantulkan cahaya beberapa kali hingga mengenai viewfinder (jendela bidik). saat tombol shutter dilepaskan, kaca membuka jalan bagi cahaya sehingga cahaya dapat langsung mengenai sensor image.
4. **Image sensor (sensor penangkapan gambar)**

sebuah sensor yang digunakan untuk mengolah dan menangkap suatu gambar yang terdapat di dalam sebuah kamera. ukuran sensor ada

bermacam-macam, yaitu APS-C Fungsi dan bagian-bagian kamera video serta teknik pengambilan gambar Hal. 3 berukuran 15x23 mm, APS-H berukuran 19x29 mm, dan FULL-FRAME 24x36 mm (sama dengan besar ukuran film).

5. **Flash (cahaya seperti blits)**

flash biasanya digunakan untuk menolong kita dalam mengambil foto dalam keadaan gelap.

6. **Hotshoe (dudukan eksternal flash)**

sebuah dudukan untuk eksternal flash yang biasanya berada di tengah atas body kamera.

7. **Lens (lensa)**

sebuah lensa yang tertanam di mount body kamera (lensa bisa dilepas dr body dan diganti) yang berfungsi untuk memokuskan cahaya hingga mampu ditangkap oleh image sensor. di bagian luar lensa biasanya terdapat tiga cincin, yaitu cincin panjang fokus (untuk lensa jenis variabel), cincin diafragma, dan cincin fokus. karakter lensa itu ada 5, wide (melebar), macro (memperbesar), tele (zoom), tilt & shift dan fish eye. dan jenis lensa ada 2 fix (tidak bisa dirubah seperti, 50mm) dan zoom (ada rangenya seperti, 17-85mm). lensa juga mempunyai fitur is (image stabilizer) untuk meredam getaran dari tangan dan usm (ultrasonic motor) untuk mempercepat dan sunyi dalam pencarian focusing. *is usm kode di jenis kamera dlsr canon. fitur tersebut di lensa kamera dslr lainnya juga ada, tapi kode nama yang lain tetapi dengan fungsi yang sama.

8. **Lenshood**

sebuah tambahan pada lensa untuk mengurangi cahaya yang berlebih, dampak flare dan pelindung bagian depan permukaan lensa, dan juga sebagai penambah tampilan lensa agar terlihat lebih sangar. *ingat : pemakaian hood yang tidak sesuai dengan seri lensanya akan menimbulkan vignetting (vignetting = flek hitam pada sisi-sisi ujung hasil gambar).

9. **LCD monitor (layar LCD)**

untuk melihat hasil gambar dan memantau mode yang kita pakai untuk mengambil gambar.

10. **Titik focus**

jika kamu melihat ke dalam viewfinder, maka kamu akan melihat sebuah titik-titik kecil yang tersebar (banyaknya titik tergantung jenis dan model kamera) dimana titik focus itu untuk membantu kamu mencari focus gambar yang mau diambil.

11. BODY CAMERA

Body camera ini berisi tabung pengambil gambar (pick up tube) yang berfungsi untuk merubah gambar optik yang di hasilkan lensa menjadi sinyal elektrik. Di body camera ini biasanya juga di lengkapi dgn beberapa fasilitas camera seperti: white balance,shuuter speed,digital efek dll tergantung jenis camera dan kebutuhannya

12. VTR/RECORDER

Vtr berfungsi sebagai alat perekam gambar dan suara Di beberapa camera ada yg recordernya terpisah namun ada juga yang menyatu dgn body camera,kelebihan jika recordernya jadi satu adalah keringanan dan efesiensi waktu.

13. Sistim Optik Internal

Semua kamera televisi berwarna menggunakan system optic bagian dalam ,yang memisahkan cahaya yang difokuskan oleh lensa kedalam 3 warna primair. Systim optic yang biasa digunakan dalam prism beam-splitter, yang menerima sumber cahaya secara maksimum dan sedikit sinar yang hilang atau distorsi optic. Kamera televisi yang murah harganya menggunakan system optic cermin diskroik.

14. Photoelektric Transducer

Baik itu berupa pickup tube (tabung) , maupun CCD (Charge Couple Device) , berfungsi mengubah bayangan optic kedalam sinyal elektronik atau sinyal video.

15. Pickup Tube (tabung)

Jenis tabung yang banyak digunakan adalah Plumbicon dan saticon . Tabung tabung ini mampu menghasilkan gambar berwarna yang berkualitas tinggi. Tabung plumbicon yang dibuat untuk kamera studio tersedia dalam dua ukuran , format yang berdiameter 1 ¼ Inch (30 mm) dan format 1 inch (25 mm). Format ini menunjukkan ukuran permukaan photoconductive pada tabung. Semakin lebar permukaan tabung semakin bagus kualitas gambarnya. Tetapi kamera dengan tabung lebih kecil akan semakin ringan dan memerlukan sedikit sumber daya Kamera studio yang baru sudah memakai format 2/3 inch (18 mm) dan kamera ENG?EFP dengan format ½ inch (12 mm) juga mampu menghasilkan gambar yang berkualitas tinggi.

16. CCD (Charge Couple Device)

CCD adalah sebuah chip terpadu sebagai pengganti pickup tube. Fungsinya persis sama , hanya cara kerjanya berbeda. CCD memberikan beberapa keuntungan , bentuknya kecil dan ringan sehingga kamera dirancang lebih praktis dan ringan dari kamera tabung. Teta[pi pickup tube biasanya menghasilkan gambar yang lebih tinggi resolusinya.

3. Keamanan, Kesehatan dan Keselamatan kerja

- a. Buatlah label nama pada setiap tempat alat
- b. Gunakan pakaian kerja dan perlengkapan
- c. Bersikaplah hati-hati dan teliti
- d. Perhatikan aturan pemakaian alat sesuai dengan fungsinya
- e. Buanglah limbah/sampah pada tempatnya
- f. Taatilah semua peraturan yang ada diruang kerja
- g. Bersihkan dan atur kembali tempat dan semua peralatan yang sudah

selesai

ketempat semula.

E. Metode/ model Pembelajaran

1. Pendekatan Scientific.
2. Model : Discovery Learning.
3. Metode : Observasi, penugasan dan presentasi.

F. Media Pembelajaran

1. Komputer/Laptop dan LCD
2. Papan tulis , spidol dan penghapus.
3. Lembar materi pembelajaran.
4. Lembar penilaian.

G. Sumber Belajar

1. Buku peserta didik
2. Lembar materi

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1(4 x 45 menit)

LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Peserta didik	Guru	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik menjawab salam• Bila belum rapi peserta didik membenahi• Berdoa• Mengamati dan mencermati mengikuti penjelasan guru• Peserta didik membagi kelompok sesuai dengan arahan guru serta	<ul style="list-style-type: none">• Memberi Salam• Memeriksa kesiapan tempat pembelajaran (kebersihan dan kenyamanan)• Berdoa• Menyampaikan penjelasan materi garis besar dan tujuan pembelajaran dan penilaian yang akan dilaksanakan.• Membagi kelompok serta menjelaskan tehnik	15 menit

	memperhatikan penjelasan tehnik pelaksanaan pembelajaran kelompok.	pelaksanaan pembelajaran kelompok	
Inti	<p>24. Mengamati (10 menit) Karakteristik cara kerja kamera video dan Teknik gerak kamera video</p> <p>25. Menanya (5 menit) Peserta didik menanyakan bila ada yang belum memahami</p> <p>Membuat pertanyaan mengenai cara kerja dan teknik gerak kamera video.</p> <p>26. Mengumpulkan informasi Menentukan unsur cara kerja dan teknik gerak kamera video.</p> <p>27. Mengasosiasi Mendiskusikan dan membuat kategori dari unsur-unsur yang terdapat pada pengertian dan karakteristik cara kerja kamera video. Kemudian menghubungkan unsur-unsur yang sudah dikategorikan sehingga dapat dibuat kesimpulan mengenai pengertian dan karakteristik cara kerja kamera video.</p> <p>28. Mengkomunikasikan Mempresentasikan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengambilan/mengamati nilai sikap dari (KI 1 dan KI 2) dan memberi informasi batasan waktu. • Memberi kesempatan peserta didik menanyakan bila ada yang belum dipahami, dan bila sudah paham membuat pertanyaan sambil mengendalikan situasi bila mana perlu dan menginformasikan batas waktu yang tersedia saat menjelang habis.. • Menginformasikan agar peserta didik mulai mengumpulkan informasi dan memberikan penjelasan kepada peserta didik yang bertanya, baik secara individu maupun kelompok • Membagikan kertas soal latihan /menunjukkan soal latihan dalam buku atau pertanyaan hasil buatan peserta didik kepada setiap kelompok untuk didiskusikan • Mengamati aktifitas diskusi dan mengendalikan situasi bila dipandang perlu, serta melaksanakan penilaian sikap • Meminta masing-masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas • Melakukan penilaian sikap, juga mencermati 	120 Menit

	<p>pengertian, macam, fungsi, dan teknik gerak kamera video dengan lisan, dan tulisan.</p>	<p>pelaksanaan dikusi merekam dengan seksama kekurangan dan kelebihan diskusi masing-masing kelompok sebagai bahan penguatan setelah selesai dikusi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bila terjadi kesalahan dalam presentasi guru mencatat dan setelah selesai diskusi menyampaikan kepada peserta didik lain agar ditemukan penyelesaiannya, bila tidak ada yang bias, guru membetulkan pada saat guru memberikan penguatan. • Memberikan penguatan dengan memberikan ulasan singkat membetulan yang salah dan memberikan apresiasi bagi yang berhasil baik secara individu(sebagai moderator, presenter, menjawab pertanyaan, dll) maupun kelompok yang terbaik. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan tentang pengertian, macam, dan fungsi kamera. • Peserta didik memperhatikan dengan cermat untuk mempelajari materi lebih lanjut. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang kamera. • Memberikan penilaian kepada peserta didik pembelajaran yang telah dilakukan. • Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya 	15 menit

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian : pengamatan, portofolio dan tes tertulis
2. Bentuk Instrumen
 - a. Pengamatan/Observasi.

Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan !

No.	Nama Siswa	Religius				Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Total
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.																		
2.																		
3.																		

Keterangan :

- 4 : membudaya
- 3 : mulai berkembang
- 2 : mulai tampak
- 1 : belum tampak

b. Bentuk instrumen Portofolio

No	Nama siswa	Kriteria				Total Nilai	Skor
		Keaslian	Kesesuaian	Kwalitas	Waktu pembuatan		
1.							
2.							
3.							

Keterangan :

- 4 : Amat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup
- 1 : Kurang

c. Bentuk instrument Tes

Pilihan Ganda

1. Salah satu alat perekam gambar ialah...
 - A. DSLR
 - B. Headseat
 - C. Kamera video
 - D. Printer
 - E. Mousepad

2. Serangkaian frame gambar yang diputar berulang dan cepat adalah...
 - A. Stop motion
 - B. Video
 - C. LCD
 - D. Monitor
 - E. Key Frame

3. Salah satu bagian kamera yang berfungsi sebagai jendela bidik...
 - A. Eyespiece
 - B. LCD

- C. Hotshoe
- D. Viewfinder
- F. Zoom in

4. Manfaat menggunakan Flash...

- A. Menambah kontras
- B. Gambar stabil
- C. Mempercepat merekam
- D. Mengurangi efek blur
- E. Menambah unsur cahaya

5. Untuk mengurangi guncangan pada hasil rekaman sebaiknya digunakan...

- A. Lenshood
- B. Tripod
- C. Penyangga
- D. Body kamera
- E. Staap

d. Pedoman Penskoran

1. Penskoran sikap

$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$
--

2. Penskoran Portofolio

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Keaslian	Amat baik	4
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
2	Kesesuaian	Amat baik	3
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
3	Kwalitas	Amat baik	2
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
4	Waktu	Amat baik	1
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	

$$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$$

3. Pensekoran Tes

Pedoman penilaian

Jawaban

1	C
2	B
3	D
4	E
5	E

Skor 1 nomor soal = 20

NILAI =	TOTALSKOR	X 100 = 100
	100	

REKAP NILAI

No	Nama	Tugas	Observasi	Portofolio	Tes	Total	Nilai	Predikat

Mengetahui
Guru pembimbing

Bantul, 20 agustus 2014
Guru Mapel

Bodi Trisyanto, S.P
NIP .

ADNAN DICKY YUSUF.
NIM. 11206241035

LEMBAR PENGAMATAN SISWA

Kelas/ Semester
Mata pelajaran

: XI Animasi / 3
: ANIMASI 2D

Materi Pokok / KD : Membuat Script
Pertemuan ke- : 1 - 3

NO	NAMA SISWA	SKOR SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL										Rata-rata Skor		
		ketaatan menjalankan agama	Kreativitas	Kejujuran	Kedisiplinan	Ketekunan	Kecermatan	Kerjasama	Tanggung jawab	Toleransi	Kesantunan		Keresponsifan	Keproaktifan
1	AFRIANAS DWI YOGA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2,9
2	ALFIAN MAULANA	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3,5
3	AMARA VIDATANTRA ANDANARI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	ANDRIAS YULIANTO	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3,08
5	BOMA TRI SAPUTRA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	CATUR SUBEKTI	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3,1
7	DARMAWAN ROLLAND KUSUMA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	DAVID PRASETYA	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,1
9	DIMAS PRASETYO DWIANTORO	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,1
10	DONI ERI SETIAWAN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	DONI SANTYO YUDONO	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2,9
12	ELDY SATRIA ADHITAMA	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3,1
13	HANIF JUNIZAR ROSYADA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	IMMANUEL LIMBONG	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	NIDIA RAFIKA TIANAWATI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	NOOR FADHILA REZA RAMADHAN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	ORYZA SATIVA RETYAN PUTRI	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3,1
18	PETRUS ELIAS MANAEL IRANA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	RAMA NOFIA SETIYANTO	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2,8
20	RENNO RAINNES TONI SAPUTRA	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2,9
21	ROMAN KAMAL FAROHI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	SANGGAR AJISOKO	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3,08
23	SEPTARAYA RACHMADIKA PUTRA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24	VIDIA REDIANI PUTRI	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3,08
25	WAHYU WIDI SETIAWAN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

1, 2, 3, 4

Guru Mapel

BODI TRISYANTO, Spd.
NIP 195809121984031009

LEMBAR PENGAMATAN SISWA

Kelas/ Semester
Mata pelajaran

: XI Animasi / 3
: ANIMASI 2D

Materi Pokok / KD :
Pertemuan ke- :

MEMBUAT
KARAKTER
: 4-8

NO	NAMA SISWA	SKOR SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL										Rata-rata Skor	
		ketaatan menjalakan agama	Kreativitas	Kejujuran	Kedisiplinan	Ketekunan	Kecermatan	Kerjasama	Tanggung jawab	Toleransi	Kesantunan		Keresponsifan
1	AFRIANAS DWI YOGA												
2	ALFIAN MAULANA												
3	AMARA VIDATANTRA ANDANARI												
4	ANDRIAS YULIANTO												
5	BOMA TRI SAPUTRA												
6	CATUR SUBEKTI												
7	DARMAWAN ROLLAND KUSUMA												
8	DAVID PRASETYA												
9	DIMAS PRASETYO DWIANTORO												
10	DONI ERI SETIAWAN												
11	DONI SANTYO YUDONO												
12	ELDY SATRIA ADHITAMA												
13	HANIF JUNIZAR ROSYADA												
14	IMMANUEL LIMBONG												
15	NIDIA RAFIKA TIANAWATI												
16	NOOR FADHILA REZA RAMADHAN												
17	ORYZA SATIVA RETYAN PUTRI												
18	PETRUS ELIAS MANAEL IRANA												
19	RAMA NOFIA SETIYANTO												
20	RENNO RAINNES TONI SAPUTRA												
21	ROMAN KAMAL FAROHI												
22	SANGGAR AJISOKO												
23	SEPTARAYA RACHMADIKA PUTRA												
24	VIDIA REDIANTI PUTRI												
25	WAHYU WIDI SETIAWAN												

Guru Mapel

.....
NIP

LEMBAR PENGAMATAN SISWA

Kelas/ Semester
Mata pelajaran

: XI Animasi / 3
: VIDEOGRAFI

Materi Pokok / KD
Pertemuan ke-

PENG. VIDEOGRAFI
: MACAM & BAGIAN KAMERA
: 1 - 3

NO	NAMA SISWA	SKOR SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL											Rata-rata Skor	
		ketaatan menjalankan agama	Kreativitas	Kejujuran	Kedisiplinan	Ketekunan	Kecermatan	Kerjasama	Tanggung jawab	Toleransi	Kesantunan	Keresponsifan		Keproaktifan
1	AFRIANAS DWI YOGA	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,1
2	ALFIAN MAULANA	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3,5
3	AMARA VIDATANTRA ANDANARI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	ANDRIAS YULIANTO	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3,08
5	BOMA TRI SAPUTRA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	CATUR SUBEKTI	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3,1
7	DARMAWAN ROLLAND KUSUMA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	DAVID PRASETYA	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3,2
9	DIMAS PRASETYO DWIANTORO	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,1
10	DONI ERI SETIAWAN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	DONI SANTYO YUDONO	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2,9
12	ELDY SATRIA ADHITAMA	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
13	HANIF JUNIZAR ROSYADA	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,08
14	IMMANUEL LIMBONG	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	NIDIA RAFIKA TIANAWATI	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
16	NOOR FADHILA REZA RAMADHAN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	ORYZA SATIVA RETYAN PUTRI	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,1
18	PETRUS ELIAS MANAEL IRANA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	RAMA NOFIA SETIYANTO	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2,9
20	RENNO RAINNES TONI SAPUTRA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21	ROMAN KAMAL FAROHI	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3,1
22	SANGGAR AJISOKO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
23	SEPTARAYA RACHMADIKA PUTRA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24	VIDIA REDIANI PUTRI	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3,1
25	WAHYU WIDI SETIAWAN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Guru Mapel

BODI TRIYANTO, S.Pd.

NIP 195809121984031009

LEMBAR PENGAMATAN SISWA

Kelas/ Semester
Mata pelajaran

: XI Animasi / 3
: VIDEOGRAFI

Materi Pokok / KD : NASKAH, SKENARIO
Pertemuan ke- : 4

NO	NAMA SISWA	SKOR SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL										Rata-rata Skor		
		ketaatan menjalankan agama	Kreativitas	Kejujuran	Kedisiplinan	Ketekunan	Kecermatan	Kerjasama	Tanggung jawab	Toleransi	Kesantunan		Keresponsifan	Keproaktifan
1	AFRIANAS DWI YOGA													
2	ALFIAN MAULANA													
3	AMARA VIDATANTRA ANDANARI													
4	ANDRIAS YULIANTO													
5	BOMA TRI SAPUTRA													
6	CATUR SUBEKTI													
7	DARMAWAN ROLLAND KUSUMA													
8	DAVID PRASETYA													
9	DIMAS PRASETYO DWIANTORO													
10	DONI ERI SETIAWAN													
11	DONI SANTYO YUDONO													
12	ELDY SATRIA ADHITAMA													
13	HANIF JUNIZAR ROSYADA													
14	IMMANUEL LIMBONG													
15	NIDIA RAFIKA TIANAWATI													
16	NOOR FADHILA REZA RAMADHAN													
17	ORYZA SATIVA RETYAN PUTRI													
18	PETRUS ELIAS MANAEL IRANA													
19	RAMA NOFIA SETIYANTO													
20	RENNO RAINNES TONI SAPUTRA													
21	ROMAN KAMAL FAROHI													
22	SANGGAR AJISOKO													
23	SEPTARAYA RACHMADIKA PUTRA													
24	VIDIA REDIANTI PUTRI													
25	WAHYU WIDI SETIAWAN													

Guru Mapel

.....
NIP

**ANALISIS NILAI EVALUASI HASIL BELAJAR
(MATA PELAJARAN PRODUKTIF)**

Bidang Keahlian : Seni Rupa dan Kria
 Program Keahlian : Seni Rupa
 Paket Keahlian : Animasi
 Jenis Tes : Tes praktek

Kelas / Smt. / Th. Pel : XI AN/Gasal/2014-2015
 Mata Pelajaran : ANIMASI 2 D
 No. KI-KD :

$\frac{15}{16} \times 100$
 $93,75$

No	Nama	INDIKATOR NILAI				KETUNTASAN		
		Keaslian	Kesesuaian	Kualitas	Waktu pembuatan	Skor	Ya	Tdk
1	AFRIANAS DWI YOGA	3	3	3	3	$\frac{12}{16} \times 100$	✓	
2	ALFIAN MAULANA	3	4	4	4	$\frac{16}{16} \times 100$	✓	
3	AMARA VIDATANTRA A	2	3	3	3	$\frac{93,75}{16} \times 100$		
4	ANDRIAS YULIANTO	3	3	3	3			
5	BOMA TRI SAPUTRA	3	3	4	2			
6	CATUR SUBEKTI	3		3	2			
7	DARMAWAN ROLLAND K	3			3			
8	DAVID PRASETYA	3	3	4	4			
9	DIMAS PRASETYO D	3	3	4	4			
10	DONI ERI SETIAWAN				2			
11	DONI SANTYO YUDONO	3		3	3			
12	ELDY SATRIA A			3	3			
13	HANIF JUNIZAR R	3		4	3			
14	IMMANUEL LIMBONG			3	3			
15	NIDIA RAFIKA TIANAWATI				3			
16	NOOR FADHILA REZA R	3	3	3	3			
17	ORYZA SATIVA R P				3			
18	PETRUS ELIAS MANAEL I				3			
19	RAMA NOFIA S	3	3	3	2			
20	RENNO RAINNES TONI S				3			
21	ROMAN KAMAL FAROHI		3	4	3			
22	SANGGAR AJISOKO		3	4	3			
23	SEPTARAYA R P	3	3	3	3			
24	VIDIA REDIANI PUTRI	3	3	3	3			
25	WAHYU WIDI S	3	3	3	3			
26								
27								
28								
29								
30								
31								
32								
33								

Keterangan Nilai :

- 4** : Amat Baik
- 3** : Baik
- 2** : Cukup
- 1** : Kurang

Bantul, Juli 2014
 Guru Mapel

BODI TRISYANTO, S.Pd.
 NIP. 195809121984031009

**ANALISIS NILAI EVALUASI HASIL BELAJAR
(ASPEK PENGETAHUAN)**

Bidang Keahlian : Seni Rupa dan Kria Kelas / Smt. / Th. Pelajaran : XI AN/Gasal/2014-2015
 Program Keahlian : Seni Rupa Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi
 Paket Keahlian : Animasi No. KI-KD :
 Jenis Tes : Tes ... *seri PT*

No	Nama	Skor	KETUNTASAN	
			Ya	Tdk
1	AFRIANAS DWI YOGA	3	✓	
2	ALFIAN MAULANA	4	✓	
3	AMARA VIDATANTRA A	3	✓	
4	ANDRIAS YULIANTO	3	✓	
5	BOMA TRI SAPUTRA	3	✓	
6	CATUR SUBEKTI	2	✓	
7	DARMAWAN ROLLAND K	3	✓	
8	DAVID PRASETYA	4	✓	
9	DIMAS PRASETYO D	4	✓	
10	DONI ERI SETIAWAN	3	✓	
11	DONI SANTYO YUDONO	3	✓	
12	ELDY SATRIA A	3	✓	
13	HANIF JUNIZAR R	3	✓	
14	IMMANUEL LIMBONG	3	✓	
15	NIDIA RAFIKA TIANAWATI	3	✓	
16	NOOR FADHILA REZA R	3	✓	
17	ORYZA SATIVA R P	3	✓	
18	PETRUS ELIAS MANAEL I	3	✓	
19	RAMA NOFIA S	2	✓	
20	RENNO RAINNES TONI S	3	✓	
21	ROMAN KAMAL FAROHI	3	✓	
22	SANGGAR AJISOKO	3	✓	
23	SEPTARAYA R P	4	✓	
24	VIDIA REDIANTE PUTRI	3	✓	
25	WAHYU WIDI S	3	✓	
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				

Keterangan Nilai :

- 4** : Amat Baik
- 3** : Baik
- 2** : Cukup
- 1** : Kurang

Bantul, Juli 2014
Guru Mapel

BODI TRISYANTO, S.Pd.
NIP. 1958091984031009

**HASIL ANALISIS EVALUASI BELAJAR
(ASPEK PENGETAHUAN)**

1. KETUNTASAN BELAJAR

A. PERORANGAN

Jumlah siswa	:	siswa
Jumlah siswa yang telah tuntas	:	siswa
Jumlah siswa yang belum tuntas	:	siswa
Prosentase ketuntasan belajar	:	%

B. KLASIKAL

Ketuntasan belajar secara klasikal	:	Tuntas / Belum Tuntas
------------------------------------	---	-----------------------

KESIMPULAN :

- a. Perlu perbaikan secara klasikal untuk materi KI-KD No :.....
- b. Perlu perbaikan secara individual siswa:
 1.
 2.
 3.
 4.
 5.

KETERANGAN :

a. KETUNTASAN BELAJAR :

Peserta didik dinyatakan **sudah tuntas belajar** untuk KD pada **KI-3** dan **KI-4** apabila hasil tes formatif dan tugas mencapai nilai ≥ 2.66 .

Ketuntasan peserta didik untuk KD pada **KI-1** dan **KI-2** dilakukan dengan memperhatikan aspek sikap pada **KI-1** dan **KI-2** untuk seluruh mata pelajaran, yakni jika profil sikap peserta didik secara umum berada pada **kategori baik (B)** menurut standar yang ditetapkan.

b. REMIDIAL :

KD pada **KI-3** dan **KI-4** : diberikan **remedial individual** sesuai dengan kebutuhan kepada peserta didik yang memperoleh **nilai < 2.66** ;

KD pada **KI-3** dan **KI-4** : diadakan **remedial klasikal** sesuai dengan kebutuhan apabila **> 75%** peserta didik memperoleh nilai **< 2.66**

Untuk KD pada **KI-1** dan **KI-2**, pembinaan terhadap peserta didik yang secara umum profil sikapnya **belum berkategori baik** dilakukan **secara holistik** (oleh guru mata pelajaran, guru BK, orang tua).

c. PENGAYAAN :

KD pada **KI-3** dan **KI-4** : peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 2.66 dapat diberi pengayaan dan melanjutkan KD berikutnya.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Bantul , 2014
Guru Mata Pelajaran

Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd.
NIP. 195804061986031013

BODI TRISYANTO, S.Pd.
NIP. 195809121984031009

**ANALISIS NILAI EVALUASI HASIL BELAJAR
(MATA PELAJARAN PRODUKTIF)**

Bidang Keahlian : Seni Rupa dan Kria
 Program Keahlian : Seni Rupa
 Paket Keahlian : Animasi
 Jenis Tes : Tes praktek

Kelas / Smt. / Th. Pel : XI AN/Gasal/2014-2015
 Mata Pelajaran : ANIMASI 2 D
 No. KI-KD :

No	Nama	INDIKATOR NILAI					KETUNTASAN	
		Keaslian	Kesesuaian	Kwalitas	Waktu pembuatan	Skor	Ya	Tdk
1	AFRIANAS DWI YOGA							
2	ALFIAN MAULANA							
3	AMARA VIDATANTRA A							
4	ANDRIAS YULIANTO							
5	BOMA TRI SAPUTRA							
6	CATUR SUBEKTI							
7	DARMAWAN ROLLAND K							
8	DAVID PRASETYA							
9	DIMAS PRASETYO D							
10	DONI ERI SETIAWAN							
11	DONI SANTYO YUDONO							
12	ELDY SATRIA A							
13	HANIF JUNIZAR R							
14	IMMANUEL LIMBONG							
15	NIDIA RAFIKA TIANAWATI							
16	NOOR FADHILA REZA R							
17	ORYZA SATIVA R P							
18	PETRUS ELIAS MANAEL I							
19	RAMA NOFIA S							
20	RENNO RAINNES TONI S							
21	ROMAN KAMAL FAROHI							
22	SANGGAR AJISOKO							
23	SEPTARAYA R P							
24	VIDIA REDIANTI PUTRI							
25	WAHYU WIDI S							
26								
27								
28								
29								
30								
31								
32								
33								

Keterangan Nilai :

- 4** : Amat Baik
- 3** : Baik
- 2** : Cukup
- 1** : Kurang

Bantul, Juli 2014
 Guru Mapel

BODI TRISYANTO, S.Pd.
 NIP. 195809121984031009

ANALISIS MINGGU EFEKTIF

Mata Pelajaran : **Animasi 2 Dimensi**
Tahun Ke : 2
Bidang Studi Keahlian : Seni dan Desain Produk Kria
Program Studi Keahlian : Seni Rupa
Paket Keahlian : Animasi
Semester / Tahun Pel. : Gasal / 2014-2015

No	Bulan	Banyaknya minggu dalam semester	Banyaknya minggu yang tidak efektif	Banyaknya minggu efektif
1	Juli	5	2	3
2	Agustus	4	2	2
3	September	4	0	4
4	Oktober	5	0	5
5	Nopember	4	0	4
6	Desember	4	2	2
Jumlah		26	27	20

Rincian :

Jumlah Jam Pembelajaran yang efektif

19 Minggu X 4 Jam Pelajaran x 4 kali pertemuan = 152 Jam Pembelajaran

Digunakan untuk :

Pembelajaran Teori :26..... Jam
Pembelajaran Praktek :90..... Jam
Evaluasi Kompetensi :24..... Jam
Evaluasi Sumatif :8..... Jam
Waktu Cadangan :4..... Jam

Jumlah : 152..... Jam

Bantul , Juli 2014

Guru Mata Pelajaran

BODI TRISYANTO, S.Pd.
NIP.198506262011012006

LEMBAR KERJA

Mata Pelajaran	: ANIMASI 2 DIMENSI
Kelas/ Semester	: XI AN / Gasal
Standar Kompetensi	: Membuat <i>Storyboard</i>
Kompetensi Dasar	: Mengerti serta memahami proses pembuatan <i>storyboard</i>
Pendidikan Karakter Dan Budaya Bangsa	: Kreatif, Inovatif, Teliti dan Tanggung jawab.
Tujuan	: Setelah belajar dan berlatih melalui lembar kerja Ini diharap dapat : <ul style="list-style-type: none">• Memahami langkah-langkah membuat <i>storyboard</i>• Menjelaskan langkah-langkah membuat exposure sheet dengan menerjemahkan pada <i>storyboard</i>.• memanfaatkan <i>storyboard</i> sebagai acuan, alur membuat film animasi
Alokasi Waktu	: 16 x 45 menit
Alat dan Bahan	: Alat : pensil, drawing pen, penghapus Bahan : Kertas, tinta printer, CD
Keselamatan Kerja	: Sebelum memulai berkarya, perhatikan hal-hal sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none">- Ruangannya cukup penerangannya- Sirkulasi udara lancar- Ruangannya bersih- Gunakan peralatan dan bahan sesuai dengan petunjuk

Penugasan/ Benda Pelatihan :

- a. Jelaskan bagaimana langkah-langkah membuat *storyboard* !
- b. Praktekkanlah proses membuat *storyboard* sesuai *scrip continuity* yang telah anda kerjakan !
- c. Buatlah langkah-langkah membuat *exposure sheet* dengan menerjemahkan *storyboard* !

Langkah – langkah Kerja :

1. Persiapan

- Siapkan bahan yang diperlukan dengan baik
- Siapkan peralatan yang diperlukan sesuai dengan kebutuhannya dan kembalikan pada tempatnya
- Pusatkan perhatian dan pikiran untuk mulai belajar / praktek

2. Proses Pengerjaan

- Buatlah perencanaan / sketsa dengan pensil
- Mulailah membuat sketsa dengan beberapa alternative
- Hasil sketsa diperjelas dengan drawing pen

Yogyakarta, Juli 2014

Mengetahui

Kepala Sekolah SMKN 3 Kasihan

Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd ✓

NIP.195804061986031013

Guru Pembimbing

Bodi Trisyanto S.Pd

NIP.195809121984031009

**DAFTAR NOMINATIF TENAGA KEPENDIDIKAN NON PNS SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
KEADAAN BULAN APRIL 2014**

No	Nama	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	PTY/PTT	No.&Tnggal Pertama	No.&Tnggal Terakhir	IJAZAH			Tugas Pokok Sebagai	Keterangan
							Jenjang	Tahun	Jurusan		
1	BUDI SANTOSA	Sleman	6/12/1967	PTT	058/I.13.2/SMSR.01/C/1990, 16 Juli 1990	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	STM	1986	Mesin	Petugas Parkir	
2	BUDIYONO	Bantul	01/03/1967	PTT	058/I.13.2/SMSR.01/C/1990, 16 Juli 1990	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	SMP	1982		Petugas Gedung Praktik C / Logistik	
3	DWI SUHARYANTO	Yogyakarta	3/24/1969	PTT	058/I.13.2/SMSR.01/C/1990, 16 Juli 1990	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	SMP	1984		Petugas Studio Patung dan DKV	
4	M A R J U D I	Kulonprogo	09/03/1956	PTT	058/I.13.2/SMSR.01/C/1990, 16 Juli 1990	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	SMP	1971		SATPAM	
5	P R I Y A N T O	Sleman	3/26/1967	PTT	058/I.13.2/SMSR.01/C/1990, 16 Juli 1990	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	STM	1986	Listrik	Petugas Studio Kriya Kayu	
6	SUDARMONO	Bantul	12/10/1969	PTT	058/I.13.2/SMSR.01/C/1990, 16 Juli 1990	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	SMA	1988	IPS	Penjaga Malam	
7	MUHAMAD ZAINAL WAHYUDI	Bantul	11/20/1957	PTT	071/I.13.2/SMSR/01/C/1993, 02 Januari 1993	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	SMSR	1979	Vokasional Patung	Petugas Parkir dan Lingkungan	
8	YUSUF ISMAIL	Manokwari	2/13/1971	PTT	129.A2/I.13.2/SMK3/KP/2000, 02 Januari 2000	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	SMA	1989	IPS	SATPAM	
9	BAMBANG SULAKSONO	Yogyakarta	4/13/1972	PTT	122.B/i.13.2/smk3/kp/2008, 28/07/2008	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	SMA	1990	IPS	Penjaga Malam	
10	NUZULA NURZENI , SIP.	Sleman	3/27/1985	PTT	054/I.13.2/smk3/kp/2008, 01/04/2010	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	S-1	2009	Ilmu Perpustakaan	Petugas Perpustakaan	

Bantul, 30 APRIL 2014
Kepala Sekolah,

Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd.
NIP 195804061986031013

**DAFTAR NOMINATIF TENAGA PENDIDIK PNS SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
KEADAAN BULAN JULI 2014**

No	Nama	NIP	Pangkat/Gol/Ruang	Jabatan	TMT KP Terakhir	TMT Jabatan Terakhir	IJAZAH			Tugas Mengajar	Jml Jam/ Minggu	Sertifikasi		Ditempat Lain sebutkan
							di SK	Tahun	Jurusan			Sudah Th.	Belum	
1	RAKHMAT SUPRIYONO, Drs., M.Pd.	195804061986031013	Pembina Utama Muda / IV c.	Guru Utama/Kep Sek	10/1/2009	1-Jul-12	S-2	2001	Seni Rupa	DKV	6/Kasek	2008		
2	HARTONO, Drs.	195508311984031002	Pembina Tk. I / IV / b.	Guru Madya	10/16/2012	10/1/2012	S-1	1982	Seni Rupa	Lukis	24	2008		
3	V. DWIHENING JAYANTI, Dra	196108091089012002	Pembina Tk. I / IV / b.	Guru Madya	4/1/2013	4/1/2013	S-1	2007	Kria	Kria Kayu	24	2009		
4	ENDANG RETNO MULATSIH, Dra.	196012311994122004	Pembina Tk. I / IV / b.	Guru Madya	01/04/2013	01/04/2013	S-1	1986	P. Seni Rupa	Lukis	24	2009		
5	AGUS SUPARTOMO, Drs.	195503061980031003	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/1999	4/1/1999	S-1	1984	Seni Rupa	DKV	24	2008		
6	AHMAD SHOLICHIN, Drs.	195806111982031010	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2000	10/1/2000	S-1	1984	BP/BK	BP/BK	24	2008		
7	SADONO, S.Pd.	196207121987031012	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2005	4/1/2005	S-1	1995	Bhs. Ing	Bhs. Inggris	24	2009		
8	MUJINEM, S.Pd.	196004141987032005	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2004	4/1/2004	S-1	1998	PKn.	PKn.	26	2009		
9	Dra. SRI LESTARI BUDI RAHAYU	195907091985032003	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2000	4/1/2000	S-1	1983	Pend PKK	BP/BK	24	2009		
10	NURUL WACHID, Drs.	195810151986031007	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2005	10/1/2005	S-1	1988	Kur Tek Pend	BP/BK	24	2009		
11	MULYANA, Drs.	196006101994021001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2005	10/1/2005	S-1	1987	Seni Rupa	Keramik	24	2009		
12	MURYADI, S.Pd.	196009071989021001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2005	10/1/2005	S-1	2002	Seni Rupa	DKV	24	2009		
13	MUHAMMAD ARSYAD, Drs.	196605171994021001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2005	10/1/2005	S-1	1993	Pend Seni Rupa	Kria Kayu	24	2009		
14	HERLINA ESTIKANINGRUM, Dra.	196210131994032002	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2004	4/1/2004	S-1	1986	Bhs. Ind.	Bhs. Ind.	24	2009		
15	SUGIYONO, S.Pd.	195710101984031009	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2004	4/1/2004	S-1	1996	Bhs. Inggris	Bhs. Inggris	25	2009	-	
16	MUHAJIRIN, Drs.	196111101994031006	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2006	10/1/2006	S-1	1993	Seni Patung	Patung	24	2009		
17	SUBANDI, S.Pd.	196406271990031003	Pembina / IV / a	Guru Madya	1/1/2006	1/1/2006	S-1	2002	Seni Rupa	Lukis	24	2009		
18	SURAHNO, S.Pd.	196705181988041001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2006	10/1/2006	S-1	2000	Matematika	Matematika	24	2010		
19	ENING SULASTRI, S.Pd.	196909261996012001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2006	10/1/2006	S-1	1994	Seni Rupa	Keramik	24	2010		
20	PARJONO, BA	195808201986021003	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2006	10/1/2006	Sarmud	1982	Penjas	Penjaskes	24	2010		
21	ANTONIUS HARI PURWANTO, S.Pd.	196202091989031009	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2008	10/1/2008	S-1	2006	PendSeni Rupa	Patung	24	2009		
22	SRI WIDODO, Drs.	196301021992031007	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2008	10/1/2008	S-1	1991	Kria Kayu	Kria Kayu	24	2010	-	
23	Y. BAMBANG WASKITONYOTO, Drs.	196503161992031011	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2008	10/1/2008	S-1	1990	SR dan Desain	Kria Kayu	24	2010	-	
24	SLAMET SUKAMTO, S.Pd.	196611131991031008	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2008	10/1/2008	S-1	1990	Kria kayu	Kria Kayu	24	2010	-	
25	SRI SUHARYANTI, S.Ag.	195707241984032004	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2008	4/1/2008	S-1	2000	P A I	PAI	24	2010	-	
26	DIYAH WIDIYANTI, S.Pd.	195508151984032003	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2009	4/1/2009	S-1	2002	Seni Rupa	Gb. Bentuk	24	2010	-	
27	TRI SURANTONO, Drs.	196306151994031005	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2009	4/1/2009	S-1	1988	Seni Rupa	Lukis	24	2009	-	
28	HERU SUSANTO, Drs.	196604291995031001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2010	10/1/2010	S-1	1991	Kriya Seni	Kria Kayu	24	2010	-	
29	SUPARNA, S.Pd.	196401261990031006	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2010	4/1/2010	S-1	2002	Seni Rupa	DKV	24	2010	-	

30	HARYONO, S.Sn.	196702161996011001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2010	10/1/2010	S-1	1994	Seni Murni	Patung	24	2010	-	
31	SIHONO, S.Pd.	196807141995121003	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/10/2010	10/10/2010	S-1	1994	Seni Rupa	DKV/Lukis	24	2010	-	
32	EKO SUPRAPTO, S.Pd.	196912281997021003	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2010	4/1/2010	S-1	1994	Pend. Bhs.Ind	Bhs. Ind.	24	2010	-	
33	BODI TRISYANTO, S.Pd.	195809121984031009	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2010	10/1/2010	S-1	1998	Seni Rupa	Animasi	24	2010	-	
34	SUPANTONO, S.Pd., MDS.	196404181989031007	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2010	10/1/2010	S-2	2006	Seni Rupa	Lukis	24	2009	-	
35	SUNARDI, S.Pd.	196505251990031012	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2010	10/1/2010	S-1	2002	Seni Rupa	Seni Rupa DKV	24	2010	-	
36	SUHARMANDI, S.Pd.	195511271986031008	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2011	4/1/2011	S-1	1999	Seni Rupa Desain	Lukis	24	2008	-	
37	Ign. SUHARYANTI, S.Ag.	196307131990032001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2012	10/1/2012	S-1	2007	P A K	PAK	24	2010	-	
38	Y. F. ARDIATI, Dra., M.Pd.	196308212000032001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2012	10/1/2012	S-2	2009	Men Penddkn	IPA	24	2010	-	
39	SUBAKIR, S.Pd.	196001021990031006	Pembina / IV / a	Guru Muda	10/1/2005	10/1/2005	S-1	2002	Seni Rupa	Keramik	24	2010	-	
40	BAMBANG TRIYOGO UTOMO, Drs.	196110311996021001	Pembina / IV / a	Guru Muda	4/1/2006	4/1/2006	S-1	1995	Seni Rupa	DKV	24	2010	-	
41	HARTANA, S.Sn.	196107191996011001	Pembina / IV / a	Guru Muda	4/1/2006	4/1/2006	S-1	1994	Seni Rupa Murni	Lukis	24	2010	-	
42	MUHAMMAD ZUMARUDIN, S.Pd.	1964081119890210004	Penata Tk. I / III d	Guru Muda	10/1/2003	10/1/2003	S-1	2002	Seni Rupa	DKV	24	2010	-	
43	RIYANTO RUSWANDOKO, Drs.	196608121996011001	Penata Tk. I / III d	Guru Muda	4/1/2004	4/1/2004	S-1	1995	Seni Rupa	Lukis	24	2010	-	
44	SURANTO, S.Pd., M.Sn.	196903262005011004	Penata Tk. I / III d	Guru Muda	10/1/2012	10/1/2010	S-2	2006	Penciptaan Seni	Animasi / KKPI	24	2010	-	
45	ENDAR PUJIASTI	196511242005012003	Penata Tk. I III /d.	Guru Muda	4/1/2013	4/1/2013	S-1	1992	Matematika	Matematika	24			
46	PURWANTI, S.Pd.	197504232006042012	Penata III / c.	Guru Muda	01/04/2013	01/04/2013	S-1	1999	PPKn	PPKn/Wira usaha	26	2010		
47	SITI WARNIATI, Dra.	196405112007012003	Penata III / c.	Guru Muda	01/04/2013	01/04/2013	S-1	1993	Matematika	Matematika	24		Belum	
48	IRAWATI, Dra.	196501202007012005	Penata III / c.	Guru Muda	01/04/2013	01/04/2013	S-1	1989	IPS/Sejarah	IPS	26	2011		
49	ZENI HERNAWATI, S.Pd.	197301212006042017	Penata III / c.	Guru Muda	10/1/2012	10/1/2012	S-1	1997	Matematika	Matematika	24	2011		
50	MURNIWATI, S.Pd.	196912062007012019	Penata III / c.	Guru Muda	4/1/2013	4/1/2013	S-1	2007	IPA Kimia	IPA	24	2011		
51	EKO HARYONO, S.Pd.	197107192006041007	Penata III / c.	Guru Pertama	01/10/2012	01/10/2012	S-1	1997	Seni Rupa	Lukis	24	-	Belum	
52	TRI RETNI ZUNIARSIH, SPd.	197206232008012007	Penata Muda Tk I / III b	Guru Pertama	01/04/2012	01/04/2012	S-1	1999	Bhs. Inggris	Bhs. Inggris	24	-	Belum	
53	CANDRA SURAISNAWA, SSn.	197402072009031002	Penata Muda Tk I III/ b.	Guru Pertama	4/1/2013	4/1/2013	S-1	2006	Seni Murni	DKV/Grafis Seni	24	-	Belum	
54	NINA TRI DANIATI, SPd.	198402222009032003	Penata Muda Tk I / III b	Guru Pertama	10/1/2012	10/1/2012	S-1	2007	Seni Rupa	DKV/ Animasi	24	-	Belum	
55	SURAHYO, SPd.	196610102007011018	Penata Muda Tk I / III b	Guru Pertama	4/1/2011	4/1/2011	S-1	1997	P. Ekonomi	Kewirausahaan	16		Belum	SMK Binawiyata
56	SUCI HANDAYANI, SPd	197709132009032002	Penata Muda Tk I / III b	Guru Pertama	4/1/2012	4/1/2012	S-1	2001	Bhs. Inggris	Bhs. Inggris	24		Belum	
57	MUSLIM, SPd.I	197905102009031012	Penata Muda Tk I / III b	Guru Pertama	10/1/2012	10/1/2012	S-1	2007	PAI	PAI	24	-	Belum	
58	ARIS WIDYASMARANA, S.Sn.	197703292010011006	Penata Muda III / a.	Guru Pertama	4/1/2012	4/1/2012	S-1	2004	Kria Seni	Kria Keramik	24	-	Belum	
59	DJAROT WAHYU SASONGKO, SSn.	198105302010011011	Penata Muda III / a.	Guru Pertama	1/1/2012	1/1/2012	S-1	2007	DKV	DKV	24	-	Belum	
60	MARSIDIK, S.Pd.	198210032010011014	Penata Muda III / a.	Guru Pertama	4/1/2012	4/1/2012	S-1	2006	Pend Seni Kerj	Kria Kayu	24	-	Belum	
61	ENI WINDARTI, S.Sn.	198504172011012004	Penata Muda III / a.	Guru Pertama	1/1/2013	1/1/2013	S-1	2008	Seni Rupa	Seni Rupa	24		Belum	
62	FITRI SETYANINGSIH, S.S.T.	198506262011012006	Penata Muda III / a.	Guru Pertama	1/1/2013	1/1/2013	S-1	2010	Animasi	Animasi	24		Belum	
63	GUNAWAN, S.Sn.	198208142010011038	Penata Muda III / a.	Guru Pertama	1/1/2013	1/1/2013	S-1	2006	DKV	DKV	24		Belum	

Bantul, 31 Juli 2014
Kepala Sekolah,

Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd.

NIP 195804061986031013



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
(SMSR YOGYAKARTA)



Jl. PG. Madukismo (Bugisan) Yogyakarta 55182, TELP./FAX. (0274) 374947
E-mail : smsr_jogja@yahoo.com Web Site : www.smsr-jogja.sch.id

KEPUTUSAN

KEPALA SMKN 3 KASIHAN BANTUL (SMSR YOGYAKARTA)

Nomor : 186 / I 13.2 / SMK 3 / KP / 2013

Tentang

STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH PERIODE TAHUN 2014 - 2016

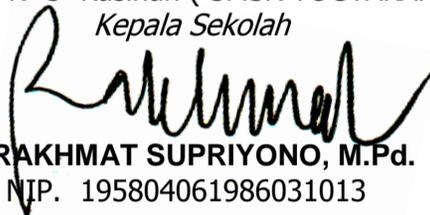
- Menimbang** :
- Bahwa penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan di SMK Negeri 3 Kasihan menghadapi tantangan yang semakin kompleks dan harus dikelola menjadi peluang, maka perlu menunjuk staf Kepala Sekolah untuk mencapai Visi Misi dan mendukung kelancaran Program Kerja Sekolah
 - Bahwa struktur Organisasi Sekolah yang ada perlu disesuaikan dengan SMM ISO 9001 : 2008 dan prinsip " The right man on the right place "
 - Bahwa nama-nama yang tersusun dalam daftar personalia, dipandang telah memiliki kapabilitas dan loyalitas untuk melaksanakan tugas.
- Mengingat** :
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional
 - Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Otonomi Daerah jo. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Otonomi Daerah.
 - Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008 Tentang Guru
 - Peraturan Pemerintah No. 53 Tahun 2010 tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil
 - Peraturan Pemerintah Nomor : 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standart Pendidikan Nasional
 - Peraturan Daerah Kab. Bantul No. 13 Tahun 2012 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan

M e m u t u s k a n :

Menetapkan :

- Pertama** : Menugaskan Guru/Staf/PNS seperti tercantum dalam lampiran, sebagai staf Kepala Sekolah.
- Kedua** : Tugas, kewajiban, tanggungjawab, dan kewenangannya sesuai dengan rincian tugas yang telah dirumuskan dalam struktur organisasi sekolah.
- Ketiga** : Biaya yang timbul atas keputusan ini dibenankan pada APBN/APBD/APBS dan atau Anggaran lain yang relevan
- Keempat** : Keputusan ini berlaku sejak **02 Januari 2014** sampai dengan **31 Desember 2016** dan atau diadakannya Manajemen Review
- Kelima** : Apabila dalam keputusan ini terdapat kekeliruan akan diadakan perubahan seperlunya.

Bantul, 21 Desember 2013
SMK N 3 Kasihan (SMSR YOGYAKARTA)
Kepala Sekolah


Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd.
NIP. 195804061986031013

Tembusan Dikirim Yth :

- Kepala Dinas Dikmenof Kab. Bantul
- Kabid Dikmenjur Dinas Dikmenof Kab. Bantul
- Ketua Dewan Sekolah SMK N 3 Kasihan
- Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
(SMSR YOGYAKARTA)



Jl. PG. Madukismo (Bugisan) Yogyakarta 55182, TELP./FAX. (0274) 374947
E-mail : smsr_jogja@yahoo.com Web Site : www.smsr-jogja.sch.id

KEPUTUSAN

KEPALA SMKN 3 KASIHAN BANTUL (SMSR YOGYAKARTA)

Nomor : / I 13.2 / SMK 3 / KP / 2014
Tentang

ROTASI TUGAS STAF TATA USAHA

- Menimbang** :
- Bahwa dikarenakan kurangnya staf / tenaga pelaksana teknis serta untuk efisiensi dan mengefektifkan kerja dan kinerja Staf TU, maka diperlukan Rotasi ketugasan
 - Bahwa pelaksanaan Rotasi Ketugasan Staf perlu disesuaikan dengan SMM ISO 9001 : 2008 dan prinsip " The right man on the right place "
 - Bahwa nama-nama yang tersusun dalam daftar Rotasi Staf, dipandang telah memiliki kapabilitas dan loyalitas untuk melaksanakan tugas.
- Mengingat** :
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional
 - Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Otonomi Daerah jo. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Otonomi Daerah.
 - Peraturan Pemerintah No. 53 Tahun 2010 tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil
 - Peraturan Pemerintah Nomor : 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standart Pendidikan Nasional
 - Peraturan Daerah Kab. Bantul No. 13 Tahun 2012 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan

M e m u t u s k a n :

Menetapkan :

- Pertama** : Nama-nama tersebut dalam lampiran keputusan ini **dialih tugaskan**, terhitung mulai tanggal **01 Februari 2014** hingga waktu yang akan ditetapkan kemudian,
- Kedua** : Tugas, kewajiban, tanggungjawab, dan kewenangannya sesuai dengan rincian tugas yang telah dirumuskan dalam struktur organisasi sekolah.
- Ketiga** : Biaya yang timbul atas keputusan ini dibebankan pada APBN/APBD/APBS dan atau Anggaran lain yang relevan
- Keempat** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan apabila ada kekeliruan dikemudian hari, akan diperbaiki seperlunya
- Kelima** : Lampiran Surat Keputusan ini merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebaik-baiknya.

Bantul, 30 Januari 2014

SMK N 3 Kasihan (SMSR YOGYAKARTA)

Kepala Sekolah

Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd.

NIP. 195804061986031013

Tembusan Dikirim Yth :

- Kepala Dinas Dikmenof Kab. Bantul
- Kabid Dikmenjur Dinas Dikmenof Kab. Bantul
- Ketua Dewan Sekolah SMK N 3 Kasihan
- Arsip

LAMPIRAN : SURAT KEPUTUSAN KEPALA SEKOLAH SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
 Nomor : 186 / I.13.2 / SMK3 / KP / 2013
 Tanggal : 21 Desember 2013
 Tentang : Susunan Personalia Struktur Organisasi Sekolah Periode 2014-2016

No	Nama dan NIP	Tempat/Tanggal Lahir	Pangkat/Golongan	Jabatan dalam Struktur
1.	MARSIDIK, SPd. 198210032010011014	Bantul, 03 – 10 – 1982	Penata Muda Tk. I./III b	QMR/WMM
2.	Dra. ENDANG RETNO MULATSIH 196012311994122004	Kulon Progo, 31 – 12 - 1960	Pembina Tk. I / IV b	Sekretaris Kepala Sekolah
3.	SIHONO, SPd. 196807141995121003	Sleman, 14 – 07 - 1968	Pembina / IV a	WK-1 Bidang Kurikulum
4.	EKO SUPRAPTO, SPd. 196912281997021003	Sampang, 28 – 11 – 1969	Pembina / IV a	WK-2 Bidang Kesiswaan
5.	SLAMET SUKAMTO, SPd. 196611131991031008	Yogyakarta, 13 – 11 - 1966	Pembina / IV a	WK 3 Bidang Sarana Prasarana
6.	SURANTO, SPd. MSn. 196903262005011004	Demak, 26-03-1969	Penata Tk. I / III d	WK 4 Bidang HUMAS
7.	H. JUMARNO 196006071982031013	Bantul, 07 – 06 - 1960	Penata / III c	Kepala Tata Usaha
8.	SUBANDI, SPd 196406271990031003	Yogyakarta, 27 – 06 - 1964	Pembina / IV a	Ketua Kompetensi Keahlian Seni Lukis
9.	HARYONO, S.Sn. 196702161996011011	Bantul, 16 – 02 - 1967	Pembina / IV a.	Ketua Kompetensi Keahlian Seni Patung
10.	MUHAMMAD ZUMARUDIN , S.Pd. 196408111989021004	Kulon Progo, 11 – 08 - 1964	Penata Tk. I / III d	Ketua Kompetensi Keahlian DKV
11.	FITRI SETIYANINGSIH, SST 198506262011012006	Klaten, 26 – 06 - 1985	Penata Muda / III a	Ketua Kompetensi Keahlian Animasi
12.	Drs. Y. BAMBANG WASKITONYOTO 196503161992031011	Klaten, 16-03-1965	Pembina / IV a	Ketua Kompetensi Keahlian Desain dan Produksi Kria Kayu
13.	Drs. MULYANA 196006101994021001	Sleman, 10 - 06 - 1960	Pembina / IV a	Ketua Kompetensi Keahlian Desain dan Produksi Kria Keramik
14.	Dra. Hj. V DWI HENING JAYANTI 196106091989012002	Klaten 09 – 06 - 1961	Pembina Tk. I / IV b	Ketua Kompetensi Keahlian Desain dan Produksi Kria Tekstil
15.	Dra. IRAWATI 196501202007012005	Yogyakarta, 20 – 01 - 1965	Penata / III c	Sekretaris WK 1 Bidang Kurikulum
16.	MURNIWATI, SPd 196912062007012019	Bantul, 06 – 12 - 1969	Penata / III c.	Sekretaris WK 2 Bidang Kesiswaan
17.	TRI RETNI ZUNIARSIH, SPd 197206232008012007	Kulon Progo, 23 – 06 - 1972	Penata Muda Tk. I / III b.	Sekretaris WK 3 Bidang Sarana Prasarana

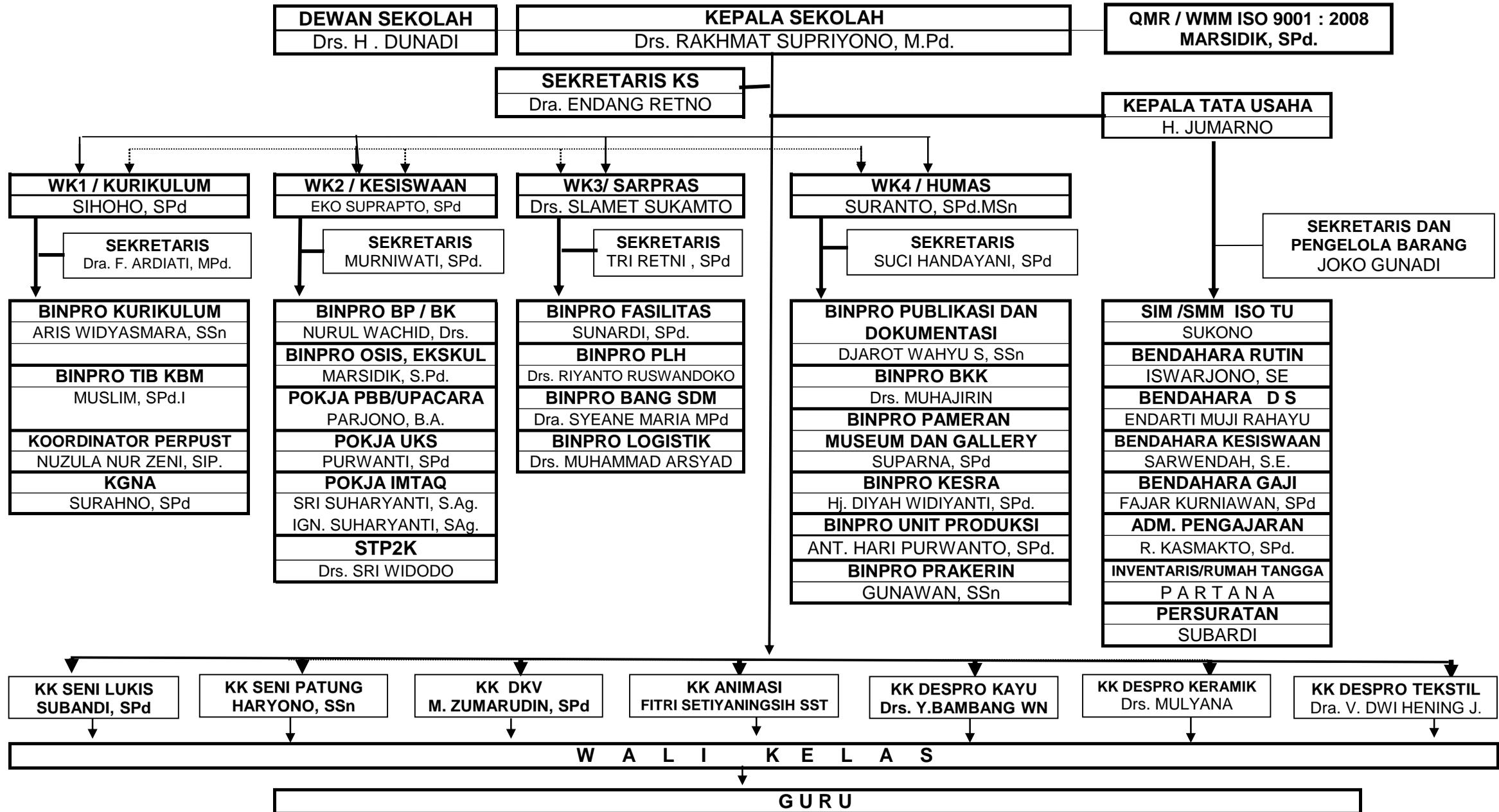
18.	SUCI HANDAYANI, SPd. 197709132009032002	Yogyakarta, 13 – 09 - 1977	Penata Muda Tk. I / III b	Sekretaris WK 4 Bidang Humas
19.	ARIS WIDYASMAR, SSn. 197703292010011006	Sleman, 29 – 03 - 1977	Penata Muda Tk. I / III b	Binpro Pengembangan Kurikulum
20.	MUSLIM, S.Pd.I 197905102009031012	Magetan, 10 Mei 1979	Penata Muda Tk. I / III b	Binpro Ketertiban KBM
21.	SURAHNO, S.Pd. 196705181988041001	Bantul, 18 – 05 - 1967	Pembina / IV a.	Koordinator Guru Normatif dan Adaptif (KGNA)
22.	NUZULA NUR ZENI, SIP PTT	Sleman, 27 Maret 1985	PTT	Kepala Perpustakaan
23.	Drs. NURUL WACHID 195810151986031007	Kulonprogo, 15 – 10 – 1958	Pembina / IVa	Binpro BP / BK
24.	MARSIDIK, SPd. 198210032010011014	Bantul, 03 – 10 – 1982	Penata Muda Tk. I./III b	Binpro OSIS dan Ekstrakurikuler
25.	Drs. SRI WIDODO 196301021992031007	Gunungkidul, 02 – 01 - 1963	Pembina / IV a	Pokja STP2K
26.	PARJONO, B.A. 195808201986021003	Sleman, 20-08-1958	Pembina / IV a	Pokja PBB / Upacara
27.	SRI SUHARYANTI, S.Ag 195707241984032004	Kulon Progo, 24 – 07 - 1957	Pembina / IV a	Pokja Imtaq Islam
28.	Ign. SUHARYANTI, S.Ag. 196307131990032001	Yogyakarta, 13-07-1963	Pembina / IV a	Pokja Imtaq Nasrani
29.	PURWANTI, SPd. 197504232006042012	Bantul, 23 – 04 - 1975	Penata / III c	Pokja UKS
30.	SUNARDI, S.Pd. 196505251990031012	Kulonprogo, 15 – 05 – 1965	Pembina / IV a	Binpro Fasilitas
31.	Drs. RIYANTO RUSWANDOKO 196608121996011001	Magetan, 12 – 08 – 1966	Penata Tk I / III d	Binpro PLH
32.	SUPANTONO, SPd., MDs 196404181989031007	Yogyakarta, 18-04-1964	Pembina / IV a.	Binpro Sumber Daya Manusia (SDM)
33.	Drs. MUHAMMAD ARSYAD 196605171994021001	Ujung Pandang, 17-05-1966	Pembina / IV a	Binpro Logistik
34.	DJAROT WAHYU SASONGKO, SSn. 19810530 201001 1 011	Semarang, 30-05-1981	Penata Muda Tk. I / III b.	Binpro Publikasi dan Dokumentasi
35.	Drs. MUHAJIRIN 196111101994031006	Ponorogo, 10 – 11 - 1961	Pembina / IV a.	Binpro Bursa Kerja Khusus (BKK)
36.	SUPARNA , S.Pd. 196404261996021001	Sleman, 26 – 04 – 1964	Pembina / IV a.	Binpro Pameran, Museum/Gallery

37.	DIYAH WIDIYANTI, BA., SPd. 195508151984032003	Palembang, 15 – 08 – 1955	Pembina / IV a	Binpro Kesra
38.	ANTONIUS HARI PURWANTO,SPd. 196202091989031009	Balikpapan, 09 – 02 - 1962	Pembina / IV a.	Binpro Bisnis Center / Unit Produksi
39.	GUNAWAN, SSn. 198208142010011038	Wonogiri, 14 – 08 - 1982	Penata Muda / III a.	Binpro Praktik Kerja Industri (Prakerin)
40.	SADONO, SPd. 19620712 198703 1 012	Bantul, 12-07-1962	Pembina / IV a	Kepala Laboratorium Bahasa
41.	JOKO GUNADI 196202021990031013	Jakarta, 02-00-1962	Penata Muda Tk. I / III b	Sekretaris TU dan Pengelola Barang
42.	SUKONO 196702191989031007	Jakarta, 19 – 02 - 1967	Penata Muda Tk. I / III b	SIM / WMM ISO 9001 : 2008 Tata Usaha
43.	ISWARJONO, S.E. 196601171986031005	Bantul, 12-07-1962	Penata / III c	Keuangan dan Bendahara Rutin
45.	ENDARTI MUJI RAHAYU 196605271986022003	Yogyakarta, 27 – 05 - 1966	Penata Muda Tk. I / III b	Bendahara Dewan Sekolah
46.	SARWENDAH, S.E. 196608141986022003	Yogyakarta, 14 – 08 - 1966	Penata / III c	Bendahara Kesiswaan
47.	FAJAR KURNIAWAN, SPd 196706211989031006	Yogyakarta, 21 – 06 - 1967	Pengatur / II c	Bendahara Gaji
48.	PARTANA 196204031989031011	Bantul, 03 – 04 - 1962	Pengatur / II c	Rumah Tangga dan Pengurus Barang
49.	R. KASMAKTO, SPd 196910181989121003	Bantul, 18 – 10 - 1969	Pengatur Tk. I / II d	Administrasi Kesiswaan dan Pengajaran
50.	SUBARDI 196201011982031017	Yogyakarta, 01 – 01 - 1962	Pengatur Tk. I / II d	Persuratan

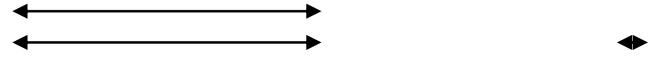
Bantul, 21 Desember 2013
Kepala Sekolah,

Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, MPd.
NIP. 195804061986031013

STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH SMK N. 3 KASIHAN BANTUL (SMSR YOGYAKARTA)
PERIODE 2014 - 2016



SEKRETARIS
M. ZUMARUDIN, S.Pd.





DOKUMENTASI









