**LAPORAN PEMBELAJARAN**

**INFORMATIKA KHUSUS**

****

SMK WIRA INFORMATIKA GLOBAL

TAHUN AJARAN 2023/2024

FAISAL AWALUDIN

*Jl. Raya Kalapanunggal Km.07 Kp.Pamatutan Girang RT 57/23 Desa Sundawenang Kec.Parungkuda Kab.Sukabumi Kode Pos 43337*

*Telp.(0266)6542854)*

*Email:smkwirainformatikaglobal@gmail.com* [*www.smkwirainformatikaglobal.sch.id*](http://www.smkwirainformatikaglobal.sch.id)

**PENGESAHAN PEMBELAJARAN**

Bidang Studi : Informatika Khusus

Kelas : XI DKV 1

Semester : Ganjil

Tahun Pelajaran : 2022 / 2023

Disahkan di : Sukabumi

Tanggal : …. JANUARI 2024

Guru matapelajaran FAISAL AWALUDIN

Rizki Alfiansyah Firdaus s.pd

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunian-Nya, serta salam dan sholawat kita curhakan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta para sahabatnya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan kegiatan pembelajaran di semester ganji pada tanggal …. Januari 2024 di SMKS WIRA INFORMATIKA GLOBAL kurikulum Merdeka di maple animasi 2&3 dimensi tentang tugas motions grefik .

**DAFTAR ISI**

**LAPORAN PEMBELAJARAN INFORMATIKA KHUSUS**

**PENGESAHAN PEMBELAJARAN i**

**KATA PENGANTAR ii**

**DAFTAR ISI iii**

**DAFTAR GAMBAR iv**

**BAB I PENDAHULUAN 1**

* 1. Latar Belakang
  2. Rumusan masalah
  3. Batasan Masalah
  4. Tujuan Pembelajaran
  5. Manfaat Pembelajaran
  6. Sistematika Penulisan

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN PEMBAHASAN**

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Teori Animasi 2D

2.1.2 Aplikasi Animasi 2D

2.1.3 Tampilan Aplikasi Animasi 2D

2.1.4 Tools Aplikasi Animasi 2D

2.2 Pra Produksi

2.2.1 Konsep atau Rancangan Karya

2.2.2 Penentuan Media

2.3 Produksi

2.3.1 Perancangan Multimedia *(Ilustrasi)*

2.3.2 Perancangan Visual *(editing)*

2.4 Pasca Produksi

2.4.1 Rendering

2.4.2 Finishing

**BAB III SIMPULAN DAN SARAN**

3.1 Kesimpulan

3.2 Saran

**DAFTAR PUSTAKA**

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1. Teori Animasi 2D

Gambar 2.2 Aplikasi Animasi 2D

Gambar 2.3 Tampilan Aplikasi Animasi 2D

Gambar 2.4 Tools Aplikasi Animasi 2D

**BAB 1 PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Animasi 2D merupakan jenis animasi dalam bentuk dua dimensi dan hanya terlihat dari bagian depan, yang artinya animator membuat beberapa gambar berurutan yang digerakkan agar objek terlihat seperti nyata. Animasi 2D dibuat oleh animator untuk menghibur penonton, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa (Defar, 2019). Berdasarkan pengamatan minat anak-anak, dewasa, atau orang tua, menonton merupakan hal yang menjadi kegiatan yang asyik dan seru. Beberapa manfaat yang bisa dirasakan dapat menghilangkan stres, memberi banyak pelajaran baru, menginspirasi dan memotivasi. Belum lagi mata dan pikiran penontonnya dimanjakan dengan alur cerita berbagai genre dan efek visual yang canggih dari editornya.

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dibahas, rumusan masalah yang akan dikaji dan dipecahkan yaitu sebagai berikut. a. Bagaimana rancang bangun Animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara? b. Bagaimana implementasi Animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara untuk masyarakat terutama anak – anak dalam mengenal mitologi Hindu salah satunya Wisnu Awatara?

* 1. **Batasan Masalah**

Dari pemaparan rumusan masalah diatas dapat diuraikan batasan masalah yang akan diangkat dalam animasi 2D ini. Adapun batasan-batasan masalah tersebut yaitu sebagai berikut. a. Durasi animasi Matsya Awatara berkisar 6 menit. b. Cerita Matsya Awatara berakhir sampai Dewa Wisnu berhasil menyelamatkan Bumi dari bencana banjir besar. c. Terdapat tokoh di dalam cerita Matsya Awatara yaitu Dewa Wisnu, Matsya Awatara, Raja Manu, dan Naga Basuki. d. Sasaran animasi 2D ini adalah masyarakat dari berbagai kalangan.

* 1. Tujuan Penelitian

Tujuan pembelajaran Animasi adalah sebagai berikut :