**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

1. Identitas Program Pendidikan :

Nama Sekolah : **SMK MARITIM NUSANTARA**

Bidang Keahlian : Kemaritiman

Prog. Keahlian : Pelayaran Kapal Penangkap Ikan

Komp. Keahlian : Teknika Kapal Penagkap Ikan (C2)

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Kelas/Semester/TP : X /Ganjil (Pert. 26-28) / 2020/2021

Alokasi Waktu : 6 JP x 45 menit (3 x pertemuan)

Materi : Menganalisis produksi video,animasi dan/atau musik digital

Kompt. Dasar

KD 3.13 Menganalisis produksi video,animasi dan/atau musik digital

KD 4.13 memproduksi video dan/atau animasi dan /atau musik digital

1. Pencapaian Kompetensi
   * 1. INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI :menjelaskan mengenai sinopsis,naskah dan storyboard
     2. INDIKATOR VIDEO:menjelaskan naskah untuk kepentingan penentuan lokasi,pemain,peralatan,watdrobe
     3. INDIKATOR VIDIEO:menganalisis sinematografi
2. INDIKATOR VIDIEO: mengoperasikan camera
3. INDIKATOR VIDIEO DAN ANIMASI: mengunakan teknik penempatan dan pergerakan camera
4. INDIKATOR VIDEO: memenipulasi pencahayaan
5. INDIKATOR ANIMASI:mengoperasikan perangkat lunak animasi
6. INDIKATOR ANIMASI: melakukan modeling,teksturing,dan dringing
7. INDIKATOR ANIMASI:memodifikasi (scalling,protating,mofing)
8. INDIKATOR MUSIC:menoperasikan perangkat lunak penulisan nada atau penyunting audio
9. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melaiui kegiatan pembelajaran model ***Problem-Based Learning (PBL)***, peserta didik dapat **Menganalisis** produksi video,animasi dan/atau musik digital **Mengunakan** video dan/atau animasi dan /atau musik digital dengan etos kerja yang profesional. | 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Guru mengkondisikan kelas untuk memulai pembelajaran 3. Guru membagikan menampilakan Slet power point kepada siswa dan menjelaskan tentang menganalisis produksi video,animasi dan/atau musik digital 4. Peserta didik mengamati mendengarkan penjelasan guru. 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan tentang menganalisis produksi video,animasi dan/atau musik digital 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja). 7. Peserta didik **menerangkan** dan **menyajikan** tentang menganalisis produksi video,animasi dan/atau musik digital 8. Peserta didik mencatat dan menyimpulkan materi pembelajaran dengan bimbingan guru. 9. Guru menyampaikan materi/tugas pertemuan depan. 10. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. |

1. Alat/Bahan dan media pembelajaran
2. Media : Proyektor, Papan Tulis dan Buku Paket
3. Alat/Bahan : Fasilitas internet,Peralatan Komputer atau Leptop, papan Tulis.
4. Sumber Belajar : Sri Wahyuni, 2018, SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL,

CV Armico Bndung.

1. Penilaian Pembelajaran
2. Pengetahuan: Siswa mampu Menyelesaikan masalah tentang menganalisis produksi video,animasi dan/atau musik digital
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam memproduksi video dan/atau animasi dan /atau musik digital
4. Sikap: Kehadiran atau kedisiplinan, tanggung jawab, jujur selama mengikuti Proses Belajar Mengajar (PBM) berlangsung.

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui,  Kepala Sekolah  **Roza Marlina, S.Pd.I** | Sungai Limau, Juli 2020  Guru Mata Pelajaran  **Trisna Mardiat, S.Pd** |