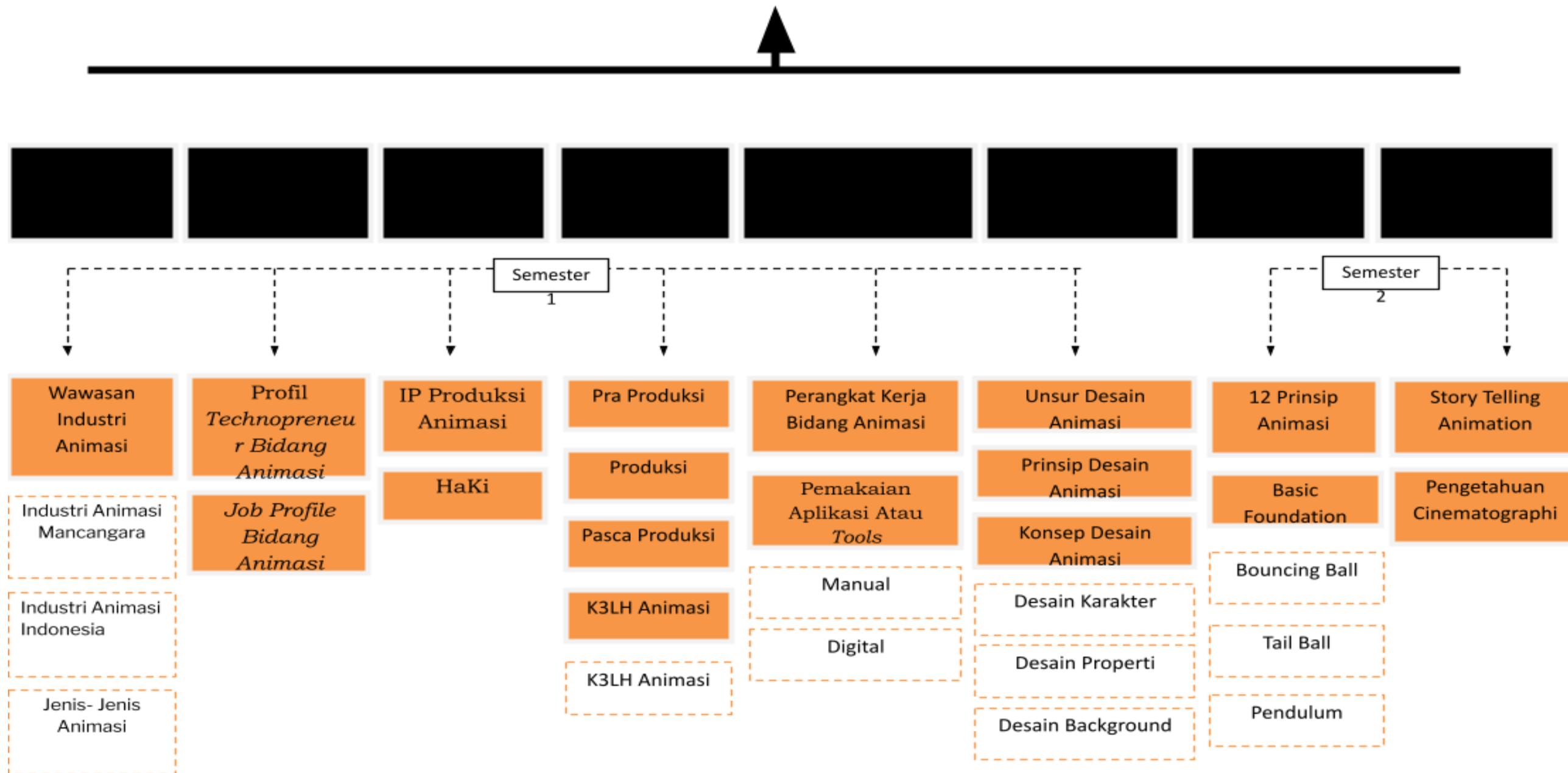


PERANCANGAN BAHAN AJAR DASAR-DASAR ANIMASI KELAS X

DASAR-DASAR ANIMASI



**CAPAIAN PEMBELAJARAN,
TUJUAN PEMBELAJARAN DAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**
MATA PELAJARAN DASAR-DASAR ANIMASI
SMK KELAS X

1. Elemen Proses Bisnis Industri Kreatif di Bidang Animasi

Capaian Pembelajaran Elemen: peserta didik mampu menjelaskan tentang K3 di bidang animasi, proses produksi di industri, pengetahuan tentang kepribadian yang dibutuhkan agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif, proses kreasi untuk menghasilkan solusi desain yang tepat sasaran, aspek perawatan peralatan, potensi lokal dan kearifan lokal, dan pengelolaan SDM di industri animasi.

No	Elemen	Unit Pembelajaran	Konten/Muatan	Kode TP	Tujuan Pembelajaran	Aktivitas	Asesmen	Jumlah Jpl	Semester	
									1	2
1.	Proses Bisnis Industri Kreatif di Bidang Animasi	Wawasan Industri Animasi	Industri Animasi Mancangara	X. TP.1.1	Mengidentifikasi Perkembangan Industrai Animasi Mancanegara era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0	Mendiskusikan dan menerangkan Karya Film Animasi Macanegara	Tes Formatif - Bertanya secara acak pada peserta didik terkait perkembangan industri dan teknologi Animasi pada karya film Mancanegara - Bertanya tentang hasil identifikasi jenis-jenis dan pemanfaatan teknologi animasi pada karya film animasi Indonesia - Pengamatan sikap (observasi) budaya kerja pada peserta didik	3	√	
			Industri Animasi Indonesia	X. TP.1.2	Mengidentifikasi Perkembangan Industrai Animasi Indonesia era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0	Mendiskusikan dan menerangkan Karya Film Animasi Indonesia				
		Jenis- Jenis Animasi	Animasi 2 Dimensi	X. TP.1.3	Mengidentifikasi animasi 2 dimensi	Mendiskusikan dan menerangkan Karya Film Animasi 2 dimensi	Tes Sumatif	3	√	
			Animasi 3 Dimensi	X. TP.1.4	Mengidentifikasi animasi 3 dimensi	Mendiskusikan dan menerangkan Karya Film Animasi 3 dimensi				
			Animasi Stop Motion	X. TP.1.5	Mengidentifikasi animasi stop motion	Mendiskusikan dan menerangkan Karya Film stop motion				

						- Mengumpulkan hasil identifikasi dan kesimpulan jenis-jenis serta pemanfaatan teknologi animasi pada karya film animasi 2 D, 3 D dan Stop Motion. - Tes tertulis			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

2. Elemen Perkembangan Teknologi Di Industri Dan Dunia Kerja Serta Isu-Isu Global Pada Bidang Animasi

Capaian Pembelajaran Elemen: peserta didik mampu menjelaskan tentang perkembangan proses produksi industri animasi, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern, penggunaan peralatan baik manual maupun digital, Industri 4.0, *Internet of Things* (IOT), teknologi digital dalam dunia industri. isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, *Life Cycle* produk industri sampai dengan *reuse* dan *recycling*.

No	Elemen	Unit Pembelajaran	Konten/Muatan	Kode TP	Tujuan Pembelajaran	Aktivitas	Asesmen	Jumlah Jpl	Semester	
									1	2
2.	Perkembangan Teknologi di Industri dan Dunia Kerja Serta Isu-Isu Global Pada Bidang Animasi	Perangkat Kerja Bidang Animasi	Animasi Manual /Tradisional	X. TP.2.1	Mengkatagorikan perangkat kerja manual /tradisional bidang animasi	Mendiskusikan perangkat kerja manual /tradisional bidang animasi	Tes Formatif - Bertanya tentang perangkat kerja bidang animasi tradisional dan digital - Bertanya tentang aplikasi Atau tools aplikasi pada	3	√	
			Animasi Digital	X.TP.2.2	Mengkatagorikan perangkat kerja manual /tradisional bidang animasi	Mendiskusikan perangkat kerja manual /tradisional bidang animasi				

		Pemakaian Aplikasi Atau <i>Tools</i>	Aplikasi Atau <i>Tools</i> Animasi 2D	X.TP.2.3	Mengkatagorikan penggunaan aplikasi dan tools aplikasi pada animasi 2D	Mendiskusikan dan menganalisa aplikasi dan tools aplikasi pada animasi 2D	animasi 2D dan animasi 3D • Pengamatan sikap (observasi) budaya kerja pada peserta didik Tes Sumatif • Rangkuman tentang perangkat kerja animasi tradisional dan digital dan aplikasi (tools) pada animasi 2D dan-3D • Tes Tertulis	3	✓	
			Aplikasi Atau <i>Tools</i> Animasi 3D	X.TP.2.4	Mengkatagorikan penggunaan aplikasi dan tools aplikasi pada animasi 3D	Mendiskusikan dan menganalisa aplikasi dan tools aplikasi pada animasi 3D				

3. Elemen Profil *Technopreneur*, *Job Profile*, Peluang Usaha Dan Pekerjaan/Profesi Di Bidang Animasi

Capaian Pembelajaran Elemen: peserta didik mampu mendeskripsikan *technopreneur*/pelaku wirausaha dalam bidang animasi, peluang usaha di bidang seni dan ekonomi kreatif yang mampu membaca peluang pasar dan usaha, untuk membangun visi dan *passion*, serta melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan.

No	Elemen	Unit Pembelajaran	Konten/Muatan	Kode TP	Tujuan Pembelajaran	Aktivitas	Asesmen	Jumlah Jpl	Semester	
									1	2
3.	Profil <i>Technopreneur</i> , <i>Job Profile</i> , Peluang Usaha Dan	Profil <i>Technopreneur</i> Bidang Animasi	- Tokoh-Tokoh dan prestasi kerja Bidang Animasi - Peluang Usaha Bidang Animasi	X. TP.3.1	Mengenali profesi dan peluang kerja dalam bidang Animasi	Mendiskusikan profesi dan peluang kerja dalam bidang Animasi	Tes Formatif • Berdiskusi dan mencari informasi	3	✓	

	Pekerjaan/Profesi Di Bidang Animasi	Job Profile Animasi	- Kewirausahaan - Pekerjaan dan Profesi Bidang Animasi	X.TP.3.2	- Menjelaskan kewirausahaan dalam <i>technopreneur</i> dalam bidang Animasi - Menjelaskan pekerjaan dan profesi bidang animasi	Melaksanakan identifikasi kewirausahaan <i>technopreneur</i> dalam bidang Animasi pada studio/industri Animasi di daerah sekitar	tentang pekerjaan/profesi bidang Animasi /Presentasi hasil diskusi mengenai prestasi kerja, peluang usaha dan pekerjaan/profesi bidang Animasi • Berdiskusi dan mencari informasi peluang usaha dan pekerjaan/profesi industri Animasi di daerah sekitar • Pengamatan sikap (observasi) budaya kerja pada peserta didik Tes Sumatif • Laporan kegiatan kunjungan pada industri animasi di	3	√	
--	-------------------------------------	---------------------	--	----------	--	--	--	---	---	--

							daerah sekitar • Tes Tertulis			
--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

4. Elemen Teknik Dasar Proses Produksi Pada Industri Animasi

Capaian Pembelajaran Elemen: peserta didik mampu menjelaskan tentang proses produksi dan teknologi yang diaplikasikan dalam industri animasi, perangkat kerja, pemakaian aplikasi atau *tools* yang untuk dioperasikan dalam ekosistem industri animasi (perangkat kerja produksi animasi), memahami sikap kerja dalam melakukan komunikasi dan kerja sama tim, produksi animasi yang meliputi istilah teknis atau bahasa, unit kerja, proses (*pipeline*), fungsi kerja (*job desk*) pada produksi animasi (komunikasi/kerjasama dalam lingkup kerja produksi animasi).

No	Elemen	Unit Pembelajaran	Konten/Muatan	Kode TP	Tujuan Pembelajaran	Aktivitas	Asesmen	Jumlah Jpl	Semester	
									1	2
4.	Teknik Dasar Proses Produksi Pada Industri Animasi	Pipeline Produksi	Pra Produksi Animasi	X. TP.4.1	Memahami unit, alur dan lingkup kerja pra produksi animasi	Menerapkan perancangan pipeline pra produksi animasi	Tes Formatif • Bertanya secara acak pada peserta didik tentang unit, alur, dan lingkup kerja produksi animasi • Project perancangan pipeline produksi	12	√	
			Produksi Animasi	X.TP.4.2	Memahami unit, alur dan lingkup kerja produksi animasi	Menerapkan elemen dasar perancangan pipeline produksi animasi				
			Pasca (/paska) Produksi Animasi	X. TP.4.3	Memahami unit, alur dan lingkup kerja paska produksi animasi	Menerapkan elemen dasar perancangan pipeline pasca (/paska) produksi animasi				
		K3LH Animasi	Sikap Kerja Bidang Animasi	X.TP.4.4	Memahami konsep Keselamatan dan Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) Lingkungan Kerja Animasi	Menerapkan elemen dasar perancangan pipeline produksi animasi / Menerapkan prinsip-prinsip Keselamatan dan Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) di	• Pengamatan sikap (observasi) budaya kerja pada peserta didik	9	√	
				X.TP.4.5	Menerapkam Prinsip-prinsip Keselamatan dan Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup		Tes Sumatif • Rangkuman tentang pipline produksi animasi			

5.	Aspek Legal Pada Produksi Animasi	IP Produksi Animasi	Pengertian IP Produksi Animasi	X. TP.5.1	Memahami IP Produksi Animasi	Melaksanakan identifikasi IP Produksi Animasi di industri Animasi Membuat perancangan sistematika penciptaan/bubble desain IP Produksi Animasi secara berkelompok	Tes Formatif - Hasil diskusi dan mencari informasi atau mengidentifikasi IP industri Animasi - Hasil perancangan sistematika / sistematika penciptaan desain IP Produksi Tes Sumatif - Rangkuman tentang konsep (berbagai macam dan prinsip) HaKI - Tes Tulis			
		HaKI	Pengertian dan macam-macam haki (Hak atas Kekayaan Intelektual)	X. TP.5.2	Memahami Pengertian dan Macam-macam HaKI (Hak atas Kekayaan Intelektual)	Mendiskusikan Pengertian dan Macam-macam HaKI (Hak atas Kekayaan Intelektual)				
			Prinsip-Prinsip HaKI atau Hak atas Kekayaan Intelektual	X. TP.5.3	Memahami Prinsip-Prinsip HaKI atau Hak atas Kekayaan Intelektual	Mendiskusikan Prinsip-Prinsip HaKI atau Hak atas Kekayaan Intelektual				

6. Elemen *Quality Control* Pada Produksi Animasi

Capaian Pembelajaran Elemen: peserta didik mampu mendeskripsikan pengawasan mutu terhadap hasil kerja animasi sesuai standar capaian yang disepakati, pengetahuan *workflow* area pekerjaan produksi animasi, *pipeline* pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

No	Elemen	Unit Pembelajaran	Konten/Muatan	Tujuan Pembelajaran	Aktivitas	Asesmen	Jumlah Jpl	Semester	
								1	2
6.	Quality Control Pada Produksi Animasi	Pipeline Produksi	Quality Control pada proses Pra Produksi Animasi	X. TP.6.1 Memahami Quality Control pada unit, alur dan lingkup kerja pra produksi animasi	Menerapkan perancangan pipeline pra produksi animasi / Menerapkan Quality Control pada unit pra produksi animasi	Tes Formatif - Bertanya secara acak pada peserta didik tentang unit, alur, dan lingkup kerja produksi animasi - Project perancangan pipeline produksi - Pengamatan sikap (observasi) budaya kerja pada peserta didik Tes Sumatif - Tes Tertulis			
			Quality Control pada proses Produksi Animasi	X.TP. 6.2 Memahami Quality Control pada unit, alur dan lingkup kerja produksi animasi	Menerapkan elemen dasar perancangan pipeline produksi animasi / Menerapkan Quality Control pada unit produksi animasi				
			Quality Control pada proses Pasca (/paska) Produksi Animasi	X. TP.6.3 Memahami Quality Control pada unit, alur dan lingkup kerja paska produksi animasi	Menerapkan elemen dasar perancangan pipeline pasca produksi animasi / Menerapkan Quality Control pada unit paska produksi animasi				

7. Elemen Aplikasi Berbasis Teknologi Untuk Digunakan Selaras Dengan Kebutuhan Industri

Capaian Pembelajaran Elemen: peserta didik mampu mengoperasikan perangkat kerja produksi digital dan *non-digital* yang dibutuhkan di area kerja pada bidang kerja 2 dimensi maupun 3 dimensi, fungsi dan kegunaan perangkat kerja, *workflow* kerja perangkat kerja, kapasitas perangkat kerja (*digital/non-digital*), dan area *tools* kerja pada perangkat kerja.

No	Elemen	Unit Pembelajaran	Konten/Muatan	Tujuan Pembelajaran		Aktivitas	Asesmen	Jumlah Jpl	Semester	
									1	2
7.	Aplikasi Berbasis Teknologi Untuk Digunakan Selaras Dengan Kebutuhan Industri	Perangkat Kerja Bidang Animasi /Perangkat kerja animasi sesuai dengan kebutuhan industri	Perangkat kerja Animasi Manual /Tradisional	X. TP.7.1	Mengkatagorikan perangkat kerja manual /tradisional bidang animasi	Mendiskusikan perangkat kerja manual /tradisional bidang animasi	Tes Formatif - Bertanya tentang perangkat kerja bidang animasi - Bertanya tentang aplikasi dan tools aplikasi pada animasi 2D dan animasi 3D			
			Perangkat kerja Animasi Digital	X.TP.7.2	Mengkatagorikan perangkat kerja manual /tradisional / Digital bidang animasi	Mendiskusikan perangkat kerja manual /tradisional /Digital bidang animasi				
		Pemakaian Aplikasi Atau Tools	Konsep Aplikasi Atau Tools Animasi 2D Konsep Aplikasi Atau Tools Animasi 3D	X.TP.7.3	Memahami fungsi fungsi dan kegunaan perangkat kerja, <i>workflow</i> kerja perangkat kerja, kapasitas perangkat kerja (<i>digital/non-digital</i>), dan area <i>tools</i> kerja pada perangkat kerja. /Memahami fungsi, kegunaan, <i>workflow</i> , kapasitas perangkat dan area aplikasi atau tools kerja animasi 2 D (tradisional dan digital) sesuai dengan industri	Mendiskusikan dan menganalisa aplikasi dan tools aplikasi pada animasi 2D / Mendiskusikan dan menganalisa Aplikasi atau tools tentang fungsi, kegunaan, <i>workflow</i> , kapasitas perangkat dan area kerja animasi 2 D (tradisional dan digital) sesuai dengan industri	• Pengamatan sikap (observasi) budaya kerja pada peserta didik Tes Sumatif Rangkuman hasil diskusi dan analisa tentang Aplikasi atau tools tentang			

				X.TP.7.4	Memahami fungsi fungsi dan kegunaan perangkat kerja, workflow kerja perangkat kerja, kapasitas perangkat kerja (digital/non-digital), dan area tools kerja pada perangkat kerja. /Memahami fungsi, kegunaan, workflow, kapasitas perangkat dan area aplikasi atau tools kerja animasi 3 D (digital) sesuai dengan industri	Mendiskusikan dan menganalisa aplikasi dan tools aplikasi pada animasi 3D / Mendiskusikan dan menganalisa Aplikasi atau tools tentang fungsi, kegunaan, workflow, kapasitas perangkat dan area kerja animasi 3 D (digital) sesuai dengan industri	fungsi, kegunaan, workflow, kapasitas perangkat dan area kerja animasi 2 D (tradisional dan digital) sesuai dengan industri • Tes Tertulis			
--	--	--	--	----------	---	--	---	--	--	--

8. Elemen Unsur Visual Untuk Diterapkan Dan Diaplikasikan Ke Dalam Karya Desain

Capaian Pembelajaran Elemen: peserta didik menjelaskan tentang penciptaan desain berdasarkan prinsip dan unsur desain (bidang, bentuk, warna dan komposisi), dan teknik bervisual dikaitkan dengan pencapaian nilai estetika.

No	Elemen	Unit Pembelajaran	Konten/Muatan	Tujuan Pembelajaran	Aktivitas	Asesmen	Jumlah Jpl	Semester	
								1	2
8.	Unsur Visual Untuk Diterapkan dan Diaplikasikan Ke Dalam Karya Desain	Seni Visual dan Komposisi	Unsur Desain Dasar Animasi	X.TP.8.1 Menjelaskan unsur-unsur desain dasar animasi meliputi titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur dan gelap terang.	Memahami unsur desain Dasar dalam animasi meliputi titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur dan gelap terang	Tes Formatif - Bertanya secara acak pada peserta didik tentang unsur desain dan prinsip desain serta pengorganisasian ruang - Portofolio hasil eksplorasi unsur desain			
				Mengeksplorasi /mengidentifikasi unsur-unsur desain dasar animasi meliputi titik, garis, bidang, bentuk, ruang,	Mengeksplorasi dan menerapkan unsur desain dalam animasi /Eksplorasi unsur-unsur desain dasar animasi meliputi titik, garis,				

				warna, tekstur dan gelap terang pada karya seni rupa tiga /dua dimensional	bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur dan gelap terang pada karya seni rupa 2 dimensi Pembiasaan prosedur K3LH	• Portofolio hasil penerapan prinsip desain • Pengamatan sikap (observasi) budaya kerja pada peserta didik			
			Prinsip Desain Dasar Animasi	X.TP.8.2 Menjelaskan prinsip-prinsip desain dasar animasi meliputi: irama, kesatuan, keseimbangan, proporsi, penekanan dan gradasi	Memahami prinsip-prinsip desain dasar animasi meliputi: irama, kesatuan, keseimbangan, proporsi, penekanan dan gradasi	Tes Sumatif • Tes Tertulis • Penilaian Akhir Tahun			
				Merancang dan menerapkan unsur seni rupa dan prinsip seni rupa dalam pengembangan karya tiga dimensional. /Merancang dan menerapkan unsur-unsur serta prinsip seni rupa dalam pengembangan karya desain dasar animasi 2 D dan 3 D	Merancang /Eksplorasi unsur-unsur serta prinsip seni rupa dalam pengembangan karya desain dasar animasi 2 D dan 3 D Pembiasaan prosedur K3LH				
			Konsep Desain Animasi	X.TP.8.3 Menjelaskan konsep desain animasi pra produksi /Menjelaskan konsep desain pada pra produksi, produksi dan pasca produksi animasi 2 D dan 3 D Merancang dan menerapkan konsep desain animasi pra produksi	Merangkum dan memahami konsep desain pada pra produksi, produksi dan pasca produksi animasi 2 D dan 3 D Merancang konsep desain animasi pra produksi				

				/Menjelaskan konsep desain pada pra produksi, produksi dan paska produksi animasi 3 D	/Eksplorasi desain pada pra produksi, produksi dan paska produksi animasi 2 D dan 3 D					
					Pembiasaan prosedur K3LH					
							Total semester 1	108 6 x 18 TM		

9. Elemen Dasar pergerakan buatan untuk diterapkan berdasarkan instruksi kerja

Capaian Pembelajaran Elemen: peserta didik mampu menjelaskan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat gerak objek digital *non-character*, dasar pergerakan buatan sesuai instruksi kerja pergerakan objek, meliputi unsur gerak dalam kehidupan, suara, waktu, masa dan sifat objek yang akan digerakan.

No	Elemen	Unit Pembelajaran	Konten/Muatan	Tujuan Pembelajaran	Aktivitas	Asesmen	Jumlah Jpl	Semester	
								1	2
9.	Dasar pergerakan buatan untuk diterapkan berdasarkan instruksi kerja	Seni Gerak Animasi	12 Prinsip Animasi	X.TP.9.1 Memahami 12 prinsip animasi	Mendiskusikan dan menerangkan 12 prinsip animasi yang ditunjukan dengan menggunakan media pembelajaran	Tes Sumatif Praktik membuat portofolio <i>basic foundation</i>	34		√

			Basic Foundation	X.TP.9.2	Memahami dan bisa menerapkan <i>basic foundation</i> dalam pembuatan animasi	Menerapkan <i>basic foundation</i> dalam pembuatan animasi		34		√
--	--	--	------------------	----------	--	--	--	----	--	---

10. Elemen Cerita secara visual

Capaian Pembelajaran Elemen: peserta didik mampu menjelaskan cerita, *Shot/Scene/Sequence Storyboard* dan penganalisisan cerita, pengambilan gambar, adegan, dan urutan *storyboard*.

No	Elemen	Unit Pembelajaran	Konten/Muatan	Tujuan Pembelajaran	Aktivitas	Asesmen	Jumlah Jpl	Semester	
								1	2
10.	Cerita secara visual	Seni Penceritaan Animasi	Storyboard Animasi	X.TP.10.1 menjelaskan cerita, <i>Shot/Scene/Sequence Storyboard</i> dan penganalisisan cerita	Menganalisa cerita atau skrip naskah animasi berdasarkan referensi yang ada	Tes Sumatif - Praktik menerapkan <i>cinematographpi</i> dalam animasi - Praktik membuat portofolio seni penceritaan animasi - Penilaian Akhir Tahun	20		√
			Pengetahuan <i>Cinematographpi</i>	X.TP.10.2 PBSR 6 menganalisisan cerita, pengambilan gambar, adegan, dan urutan <i>storyboard</i> Merancang dan menerapkan Portofolio animasi dasar	Merancang dan menerapkan Portofolio animasi dasar dengan pengetahuan <i>cinematographpi</i>		20		√

							Total semester 2	108 6 x 18 TM	

Menyetujui, 12 Juni 2021

Penelaaah Bahan Ajar Dasar-Dasar Animasi

BBPPMPV Seni dan Budaya

SLAMET RAHARJO, S.Sn., M.Pd.