



**PROGRAM SMA DOUBLE TRACK
DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA TIMUR
BEKERJASAMA DENGAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER (ITS)**



KURIKULUM PELATIHAN

Ketrampilan : Multimedia

Topik : Animasi

Informasi Standar Kompetensi

Okupasi : Produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekaman suara dan penerbitan musik

SKKNI : No. 400 tahun 2014

Kerangka Program Pelatihan

No.	Kompetensi	Teori	Praktek	Keterangan
1.	<p>J.591120.001.01</p> <p>UNIT KOMPETENSI : Melakukan pemindaian digital.</p> <p>Deskripsi : <i>Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan pemindaian digital</i></p> <p>Elemen Unit 1.1 Menyiapkan urutan pemindaian</p> <p>Elemen Unit 1.2</p>	<p>1. Prosedur penggunaan alat pemindai.</p> <p>2. Prosedur pengoperasian perangkat lunak alat pemindai</p> <p style="text-align: center;">(1 JP)</p>	<p>1. Prosedur penceritaan dikategorikan berdasar urutan adegan</p> <p>2. Melakukan peletakan kertas sesuai posisi penyangga kertas dan pemindaian digital secara bertahap berdasar urutan kertas</p> <p>3. Pengelolaan data pemindaian</p> <p>4. Pengelompokan data digital dan pelaporan</p>	<p>Perangkat keras komputer</p> <p>Perangkat keras pemindaian digital</p> <p>Aplikasi pemindaian digital</p> <p>.</p>

No.	Kompetensi	Teori	Praktek	Keterangan
	Menyiapkan perangkat pemindaian digital Elemen Unit 1.3 Melaksanakan pemindaian digital Elemen Unit 1.4 Mengorganisir data digital		kerja terhadap data yang telah diorganisir (4 JP)	
2.	J. 591120.002.01 UNIT KOMPETENSI : Melakukan pewarnaan gambar karakter (coloring). Deskripsi : <i>Unit ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan pewarnaan gambar karakter pada berbagai media penggambaran.</i> Elemen Unit 2.1 Menyiapkan desain warna dan program aplikasi yang sudah ditentukan Elemen Unit 2.2 Melakukan pewarnaan gambar karakter sesuai kode warna (colour sheet) dan mengorganisir data digital	Teori psikologi warna Teori perancangan karakter animasi Teori warna digital Kajian eksisting karakter animasi (1 JP)	1. Prosedur langkah kerja pewarnaan digital menggunakan <i>brush tool</i> 2. Prosedur alternatif langkah kerja pewarnaan digital menggunakan <i>pen tool</i> 3. Pembuatan <i>color sheet</i> menggunakan kode warna sebagai landasan pewarnaan 4. Prosedur penamaan dan penyimpanan data digital (8 JP)	Perangkat keras komputer Perangkat lunak pewarnaan digital
3.	J. 591120.003.01 UNIT KOMPETENSI : Melakukan perekaman rancangan dialog Deskripsi : <i>Unit ini berkaitan dengan pengetahuan, ketrampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan perekaman rancangan</i>	teori copywriting naskah cerita film teori penciptaan personalitas karakter panduan	1. Prosedur waktu rekaman dan penggunaan peralatan rekam 2. Prosedur pengambilan rekaman suara ditempat yang disediakan 3. Prosedur identifikasi	Peralatan rekaman suara Perangkat keras komputer Ruangan pengambilan

No.	Kompetensi	Teori	Praktek	Keterangan
	<p><i>dialog</i></p> <p>Elemen Unit 3.1 Melakukan persiapan perekaman rancangan dialog</p> <p>Elemen Unit 3.2 Mengorganisir komponen dialog dan data perekaman</p>	<p>penggunaan peralatan rekam dan aplikasi rekam di komputer (1 JP)</p>	<p>perekaman sesuai dengan adegan</p> <p>4. Prosedur format penyimpanan dan kesesuaian dengan kebutuhan data perekaman (4 JP)</p>	<p>suara</p> <p>Konverter format rekaman baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak</p> <p>Stationary</p> <p>Media penyimpanan digital</p> <p>Perangkat pencetakan digital (printer)</p>
4.	<p>J. 591120.004.01</p> <p>UNIT KOMPETENSI : Membuat gerak digital <i>non character</i></p> <p>Deskripsi : <i>Unit ini berkaitan dengan pengetahuan, ketrampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat gerak digital non character</i></p> <p>Elemen Unit 4.1 Menyiapkan komponen/objek/model sesuai storyboard</p> <p>Elemen Unit 4.2 Melaksanakan proses pergerakan</p>	<p>Teori 12 prinsip animasi (2 JP)</p>	<p>1. Mempraktekkan <i>solid drawing</i> dan <i>appeal</i> sesuai prinsip animasi dalam gerak digital non karakter</p> <p>2. Prosedur mengujicoba kontrol pergerakan dalam komponen/objek</p> <p>3. Prosedur penyimpanan proses pengerjaan secara berkala</p> <p>4. Preview gerak dilakukan sesuai prosedur (10 JP)</p>	<p>Perangkat keras komputer.</p> <p>Alat perekam video</p> <p>Perangkat lunak gerak digital 3 dimensi</p>
5.	<p>J. 591120.005.01</p>	<p>Teori 12 prinsip animasi</p>	<p>1. Menyiapkan gambar utama (key drawing)</p>	<p>Perangkat light box</p>

No.	Kompetensi	Teori	Praktek	Keterangan
	<p>UNIT KOMPETENSI : Membuat sekuensial gambar gerak sela (<i>inbetween</i>)</p> <p>Deskripsi : <i>Unit ini berkaitan dengan pengetahuan, ketrampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat sekuensial gambar gerak sela (<i>inbetween</i>)</i></p> <p>Elemen Unit 5.1 Menyiapkan gambar utama (<i>key drawing</i>)</p> <p>Elemen Unit 5.2 Menggambar sekuensial gerak dari gambar utama (<i>key drawing</i>)</p> <p>Elemen Unit 5.3 Melakukan <i>clean up</i> gambar</p>	(2 JP)	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mengidentifikasi alur pergerakan dan jumlah penggambaran 3. Menggambar gerakan dan ekspresi setiap benda secara sequensial sesuai storyboard 4. Membersihkan garis sketsa gambar utama dan gambar sketsa 5. Mempertegas garis gambar utama dan gambar sela (<i>tracing</i>) <p>(10 JP)</p>	<p>Perangkat keras komputer</p> <p>stationary</p>
6.	<p>J. 591120.006.01</p> <p>UNIT KOMPETENSI : Melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita (<i>animatic/previsualization</i>)</p> <p>Deskripsi : <i>Unit ini berkaitan dengan pengetahuan, ketrampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita (<i>animatic/previsualisation</i>).</i></p> <p>Elemen Unit 6.1 Mempersiapkan skenario dan storyboard</p> <p>Elemen Unit 6.2 Mengorganisir aset gambar dan suara kedalam aplikasi</p>	<p>Teori sinematografi</p> <p>Teori 12 prinsip animasi</p> <p>(1 JP)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilah urutan penggambaran berdasarkan scene atau adegan 2. Mengurutkan aset gambar dan suara digital sesuai cerita dalam aplikasi penyunting gambar digital <p>(8 JP)</p>	<p>Perangkat perekaman suara</p> <p>Perangkat keras komputer</p> <p>Media penyimpanan digital</p> <p>Aplikasi digital video editing</p>

No.	Kompetensi	Teori	Praktek	Keterangan
	penyuntingan digital Elemen Unit 6.3 Mewujudkan cerita melalui gambar dan suara dengan pendekatan durasi penceritaan dari adegan ke adegan			
7.	J. 591120.007.01 UNIT KOMPETENSI : Membuat kumpulan aset digital (layout 3 dimensi) Deskripsi : <i>Unit ini berkaitan dengan pengetahuan, ketrampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat kumpulan aset digital (layout 3 dimensi)</i> Elemen Unit 7.1 Mengidentifikasi kumpulan aset dalam storyboard Elemen Unit 7.2 Melakukan pengumpulan aset	Teori staging dalam prinsip animasi Teori sinematografi layout kamera (2 JP)	1. Mendata kumpulan aset digital sesuai pengelompokan dalam storyboard 2. Menyamakan ukuran aset dalam kelompok scene sesuai storyboard (6 JP)	Perangkat keras computer Perangkat lunak berbasis digital 3 dimensi Media penyimpana digital stationary.
8.	J. 591120.008.01 UNIT KOMPETENSI : Membuat model digital hardsurface 3 dimensi Deskripsi : <i>Unit ini berkaitan dengan pengetahuan, ketrampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat model digital hardsurface 3 dimensi</i> Elemen Unit 8.1 Menyiapkan desain produksi ke dalam bentuk model 3 dimensi	Panduan penggunaan perangkat lunak sebagai pemodelan hardsurface Teori pemodelan hardsurface lowpoly (4 JP)	1. Mengidentifikasi proporsi, ukuran dan teknik kerja pemodelan 3D 2. Mengidentifikasi ketepatan ukuran dan volume bentuk sesuai desain produksi (12 JP)	Perangkat keras komputer Perangkat lunak berbasis aplikasi 3 dimensi Perangkat pencetakan digital Media penyimpanan

No.	Kompetensi	Teori	Praktek	Keterangan
	hardsurface./g Elemen Unit 8.2 Membuat bentuk / model 3D hardsurface			digital Media digital
9.	J. 591120.009.01 UNIT KOMPETENSI : Membuat model digital organik 3 dimensi Deskripsi : <i>Unit ini berkaitan dengan pengetahuan, ketrampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat model digital organik 3 dimensi</i> Elemen Unit 9.1 Menyiapkan desain produksi ke dalam bentuk model 3 dimensi organik Elemen Unit 9.2 Membuat bentuk/model 3D organik	Panduan penggunaan perangkat lunak sebagai pemodelan 3D Teori pemodelan 3D lowpoly (4 JP)	1. Mengidentifikasi proporsi, ukuran dan teknik kerja pemodelan 3D 2. Mengidentifikasi ketepatan ukuran dan volume bentuk sesuai desain produksi (12 JP)	Perangkat keras komputer Perangkat lunak berbasis aplikasi 3 dimensi Perangkat pencetakan digital Media penyimpanan digital Media digital
10.	J. 591120.010.01 UNIT KOMPETENSI : Membuat elemen gambar digital puppeteer Deskripsi : <i>Unit ini berkaitan dengan pengetahuan, ketrampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat elemen gambar digital puppeteer</i> Elemen Unit 10.1 Mendesain struktur hierarchy puppeteer	Panduan penggunaan perangkat lunak animasi 2D Teori 12 prinsip animasi (2 JP)	1. Membuat secara digital struktur <i>hierarchy</i> dari setiap element 2. Memilih desain komponen berdasarkan <i>hierarchy puppeteer</i> (12 JP)	Perangkat aplikasi berbasis digital 2D animation Perangkat keras komputer Perangkat pemindaian digital Kertas dan pewarna

No.	Kompetensi	Teori	Praktek	Keterangan
	Elemen Unit 10.2 Membuat komponen puppeteer			
11.	J. 591120.011.01 UNIT KOMPETENSI : Membuat pencitraan UV mesh Deskripsi : <i>Unit ini berkaitan dengan pengetahuan, ketrampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat pencitraan UV mesh</i> Elemen Unit 11.1 Mengidentifikasi struktur model 3 dimensi (topology) Elemen Unit 11.2 Mengubah bentuk 3 dimensi menjadi pola 2 dimensi	Teori pewarnaan digital Panduan <i>UV mesh</i> pada model 3 Dimensi (2 JP)	1. Mengidentifikasi topologi garis dalam model 3D 2. Membuat pemetaan bentuk 3 dimensi dalam pola 2 dimensi menggunakan aplikasi 3D software (12 JP)	Perangkat keras komputer Aplikasi 3D software Aplikasi digital imaging Kamera foto digital Media transfer USB/konektor
	TOTAL JAM PEMBELAJARAN	22 JP	98 JP	120 JP

Ket: 1 JP = 45 menit