

MODUL PEMBELAJARAN SISTEM BLOK DASAR-DASAR ANIMASI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D & ANIMASI PROMOSI PRODUK



**FASE F
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Sopyan Hadiyanto S.Sn., MM
NUPTK 7154770671130333

MODUL AJAR SISTEM BLOK

CLUSTER DASAR-DASAR ANIMASI

I. Identitas

- Nama Penyusun : Sopyan Hadiyanto S.Sn., MM
 - Instansi : SMKN 1 Rangkasbitung
 - Jenjang/Kelas : SMK / XI
 - Program Keahlian : Desain Komunikasi Visual (DKV)
 - Materi : Dasar–Dasar Animasi
 - Topik Modul : Pembuatan Film Animasi 2D & Animasi Promosi Produk
 - Alokasi Waktu : 10 JP (1 Blok Pembelajaran)
 - Fase : F
 - Model Pembelajaran : Sistem Blok Integrasi TeFa Pentahelix - PjBL (*Project-Based Learning*)
-

II. Dimensi Profil Lulusan

No.	Dimensi Profil Lulusan	Indikator dalam Proyek Animasi Promosi
1.	Keimanan & Ketakwaan	Menghasilkan konten animasi yang positif, inspiratif, dan tidak melanggar norma sosial/agama.
2.	Penalaran Kritis	Menganalisis brief produk, merancang alur cerita (<i>storyboard</i>) yang logis dan persuasif.
3.	Kolaborasi	Bekerja dalam tim (jika berkelompok), berbagi peran (animator, desainer aset), dan saling memberi masukan.
4.	Kesehatan	Menjaga postur tubuh saat bekerja di depan komputer, mengatur waktu istirahat untuk kesehatan mata.

No.	Dimensi Profil Lulusan	Indikator dalam Proyek Animasi Promosi
5.	Kewargaan	Menggunakan aset (musik, gambar) yang bebas hak cipta atau membuat aset orisinal.
6.	Kreativitas	Mendesain karakter atau objek yang unik dan menerapkan 12 prinsip animasi agar gerakan terlihat hidup.
7.	Kemandirian	Mampu menyelesaikan bagian animasi yang menjadi tanggung jawabnya secara mandiri dan tepat waktu.
8.	Komunikasi	Mempresentasikan hasil akhir animasi dengan jelas, menjelaskan konsep dan proses pembuatannya.

III. Deskripsi Proyek

Proyek ini dirancang untuk membekali peserta didik DKV dengan keterampilan fundamental dalam **produksi animasi 2D**, dengan studi kasus pembuatan **animasi promosi produk sederhana**. Proyek ini relevan dengan kebutuhan industri kreatif modern di mana animasi menjadi media promosi yang sangat efektif untuk menarik perhatian audiens di platform digital.

Peserta didik akan melalui seluruh tahapan produksi animasi, mulai dari **pra-produksi** (ide, konsep, *storyboard*, desain aset), **produksi** (proses menganimasikan objek menggunakan *keyframe* dan prinsip dasar animasi), hingga **pasca-produksi** (editing, penambahan audio, dan *rendering*).

Proyek ini tidak hanya melatih keterampilan teknis menggunakan *software* animasi, tetapi juga mengasah kemampuan **bercerita secara visual** (*visual storytelling*), kreativitas, manajemen waktu, dan komunikasi. Di akhir proyek, setiap peserta didik diharapkan mampu menghasilkan sebuah video animasi promosi pendek (10-15 detik) yang fungsional, menarik, dan sesuai dengan kaidah animasi serta desain komunikasi visual.

A. Ruang Lingkup Proyek

1. Pra-Produksi:

- Pemilihan produk (bisa fiksi atau produk lokal).
- Pembuatan konsep dan *storyboard* sederhana (3-5 adegan).
- Desain aset visual (karakter/maskot produk, latar belakang, elemen grafis).

2. Produksi:

- Proses *rigging* sederhana (jika menggunakan karakter).
- Penerapan minimal 3 dari 12 prinsip dasar animasi (misal: *Squash & Stretch*, *Timing*, *Anticipation*).
- Menganimasikan objek dan teks menggunakan *timeline* dan *keyframe*.

3. Pasca-Produksi:

- Menambahkan musik latar (*background music*) dan efek suara (*sound effect*) sederhana.
- Proses *rendering* menjadi format video (.MP4).
- Durasi akhir video: **10-15 detik**.

B. Relevansi Proyek

1. **Bagi Peserta Didik:** Memiliki portofolio karya animasi yang relevan dengan kebutuhan industri periklanan dan konten digital.
2. **Bagi Sekolah:** Menjadi bukti pembelajaran berbasis produk di jurusan DKV yang bisa dipamerkan.
3. **Bagi DU/DI:** Memberikan gambaran kompetensi siswa dalam produksi animasi 2D, membuka peluang magang atau proyek *freelance*.
4. **Bagi Masyarakat:** Menjadi inspirasi pemanfaatan animasi untuk mempromosikan produk lokal (UMKM).

C. Integrasi Dengan Teaching Factory (TeFa) dan Model Pentahelix

Proyek ini merupakan implementasi **Teaching Factory (TeFa)** di mana siswa menghasilkan produk animasi yang memiliki standar dan nilai jual. Proyek ini juga terhubung dengan **Model Pentahelix**:

1. **Akademisi (Sekolah):** Menyediakan kurikulum dan bimbingan teknis produksi animasi.
2. **Bisnis/Industri:** Dapat menjadi "klien" (memberikan brief produk) atau pengguna akhir dari karya animasi siswa.
3. **Pemerintah:** Mendukung melalui program vokasi dan kompetisi animasi tingkat nasional.
4. **Komunitas:** Menjadi wadah bagi siswa untuk menampilkan karyanya (misal: komunitas animator lokal).
5. **Media:** Mempublikasikan karya animasi siswa melalui media sosial atau platform video.

D. Canvas Business Model (CBM) untuk Portofolio DKV

Elemen	Isi
1. Key Partners (Mitra Utama)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mata pelajaran DKV - Industri kreatif/animasi (DUDI) - Penyedia software animasi (Adobe Animate, Toon Boom, Blender 2D, dsb.) - Tim multimedia sekolah
2. Key Activities (Aktivitas Utama)	<ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan konsep & ideasi - Storyboard & desain aset - Produksi animasi 2D (motion tween, shape tween, easing) - Pascaproduksi (audio, editing, rendering) - Presentasi & evaluasi produk animasi
3. Value Propositions (Nilai Tambah)	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu membuat film animasi 2D sederhana - Siswa menghasilkan iklan/animasi promosi produk - Mengasah kreativitas, kolaborasi, dan problem solving - Produk nyata dapat dipakai sebagai portofolio siswa
4. Customer Relationships (Hubungan dengan Peserta Didik)	<ul style="list-style-type: none"> - Pendampingan intensif guru - Feedback langsung melalui sesi kritik & saran - Kolaborasi dalam kelompok kecil - Presentasi hasil karya di kelas
5. Customer Segments (Sasaran/Penerima Manfaat)	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa kelas XI DKV - Guru DKV (sebagai fasilitator) - Sekolah (hasil karya jadi portofolio sekolah) - Industri (sebagai calon SDM kreatif)
6. Key Resources (Sumber Daya)	<ul style="list-style-type: none"> - Perangkat komputer/laptop - Software animasi (Adobe Animate/Blender/Krita) - Aset grafis (karakter, background, musik, SFX) - Modul pembelajaran sistem blok (10 JP)

7. Channels (Saluran Penyalpmaan)

- Tatap muka di kelas/lab komputer
- Media pembelajaran (modul digital, video tutorial)
- Platform online (Google Classroom, YouTube, LMS sekolah)

8. Cost Structure (Struktur Biaya)

- Lisensi software (jika berbayar)
- Listrik & pemakaian lab komputer
- Honor guru/tim pendamping
- Biaya produksi sederhana (audio, musik bebas royalti)

9. Revenue Streams (Manfaat/Output)

- Hasil produk animasi 2D siswa
 - Video iklan promosi produk
 - Portofolio digital siswa
 - Nilai & penilaian keterampilan proyek
-

IV. Tujuan Proyek

Melalui proyek ini, peserta didik diharapkan dapat:

1. **Menghasilkan produk nyata** berupa video animasi promosi produk berdurasi 10-15 detik.
 2. Menerapkan alur kerja produksi animasi (pra-produksi, produksi, pasca-produksi).
 3. Merancang *storyboard* sebagai panduan visual sebelum proses animasi.
 4. Mengaplikasikan minimal **3 dari 12 prinsip dasar animasi** untuk menciptakan gerakan yang menarik.
 5. Mengoperasikan *software* animasi 2D untuk menggerakkan objek dan teks.
 6. Menggabungkan elemen visual dan audio menjadi sebuah karya animasi yang utuh.
 7. Membangun portofolio digital yang relevan dengan industri kreatif.
 8. Mengembangkan keterampilan abad 21 (kreativitas, komunikasi, kolaborasi, kemandirian).
-

V. Capaian Pembelajaran (CP) & Tujuan Pembelajaran (TP)

A. Capaian Pembelajaran (CP) Pada akhir Fase F, peserta didik mampu merancang, memproduksi, dan mengevaluasi produk animasi 2D sederhana dengan menerapkan prinsip dasar animasi dan alur kerja industri.

B. Tujuan Pembelajaran (TP) Setelah mengikuti proyek ini, peserta didik mampu:

1. Menjelaskan alur kerja produksi animasi 2D.
 2. Membuat *storyboard* untuk animasi promosi.
 3. Mendesain aset visual untuk keperluan animasi.
 4. Menggunakan *tools* dasar pada *software* animasi (*timeline, keyframe, layer*).
 5. Menerapkan prinsip *Timing* dan *Squash & Stretch* pada objek.
 6. Menganimasikan teks (*motion graphic*) secara sederhana.
 7. Menambahkan audio dan melakukan *render* video.
 8. Mempresentasikan hasil karya animasi promosi produk di depan kelas.
-

VI. Sarana & Prasarana

1. **Perangkat Keras:** PC/Laptop (Spesifikasi Core i5, RAM 8GB direkomendasikan), *Pen Tablet*.
 2. **Perangkat Lunak:** *Software* Animasi 2D (Adobe Animate, Toon Boom Harmony, atau alternatif gratis seperti OpenToonz/Krita), *Software* Desain (Adobe Illustrator/Photoshop), *Software* Editing Video (Adobe Premiere/DaVinci Resolve).
 3. **Prasarana:** Laboratorium Komputer, Proyektor, Akses Internet.
-

VII. Kegiatan Pembelajaran (Sistem Blok 10 JP)

Rancangan Kegiatan Pembelajaran Sistem Blok (8 Pertemuan, 10 JP)

Pertemuan	Durasi	Fokus	Aktivitas Pembelajaran
Hari 1	1 JP	Pengenalan Proyek	Guru menjelaskan brief, tujuan pembelajaran, memperlihatkan contoh animasi iklan, dan memberi gambaran output akhir.
Hari 2	1 JP	Ideasi & Konsep	Siswa memilih produk yang akan diiklankan, melakukan brainstorming, serta menentukan pesan utama iklan.

Pertemuan	Durasi	Fokus	Aktivitas Pembelajaran
Hari 3	1 JP	Storyboard (Bagian 1)	Siswa membuat draft storyboard sederhana: alur adegan, teks/dialog, transisi. Guru memberi masukan.
Hari 4	1 JP	Storyboard (Bagian 2) & Desain Aset Awal	Penyempurnaan storyboard. Siswa mulai membuat desain aset visual (karakter, objek, background).
Hari 5	2 JP	Produksi Animasi (Dasar)	Guru mendemonstrasikan teknik dasar animasi (motion tween, shape tween, easing). Siswa mempraktikkan dengan menganimasikan adegan pertama.
Hari 6	2 JP	Produksi Animasi (Lanjutan)	Siswa melanjutkan animasi adegan berikutnya sesuai storyboard. Guru memberikan bimbingan teknis individual.
Hari 7	1 JP	Pascaproduksi (Audio & Editing)	Siswa menambahkan musik latar, efek suara, serta menggabungkan semua adegan menjadi satu rangkaian.
Hari 8	1 JP	Finalisasi & Presentasi	Siswa melakukan rendering ke format MP4, lalu mempresentasikan hasil iklan animasi di depan kelas untuk evaluasi bersama.

VIII. Asesmen / Penilaian

A. Penilaian Keterampilan (Produk Animasi) Menggunakan rubrik penilaian produk dengan aspek:

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Konsep & Storyboard	Alur cerita sangat jelas, kreatif, dan persuasif.	Alur cerita jelas dan mudah dipahami.	Alur cerita kurang jelas.	Tidak ada alur cerita.
Desain Visual	Aset visual orisinal, estetis, dan sangat konsisten.	Aset visual baik dan konsisten.	Aset visual kurang menarik.	Kualitas aset rendah.
Kualitas Animasi	Gerakan sangat halus, menerapkan >3 prinsip animasi dengan baik.	Gerakan cukup halus, menerapkan 2-3 prinsip animasi.	Gerakan kaku, hanya menerapkan 1 prinsip.	Gerakan patah-patah.
Audio & Komunikasi	Audio sangat mendukung visual, pesan promosi tersampaikan dengan kuat.	Audio mendukung visual, pesan tersampaikan.	Audio kurang pas, pesan kurang jelas.	Tidak ada audio, pesan tidak jelas.

B. Penilaian Sikap Dilakukan melalui observasi selama proyek berdasarkan **Dimensi Profil Lulusan** (kreativitas, kemandirian, kolaborasi, dll).

A. Penilaian Sikap

Instrumen : Observasi, jurnal guru, dan penilaian diri/teman sebaya.

Indikator :

Dimensi	Indikator Sikap dalam Proyek
Keimanan	Menyajikan konten positif, menghargai karya sebagai anugerah Tuhan.
Penalaran Kritis	Menganalisis struktur website, memilih desain yang sesuai kebutuhan.

Dimensi	Indikator Sikap dalam Proyek
Kolaborasi	Bekerja sama dengan kelompok, berbagi peran, memberi masukan positif.
Kesehatan	Menjaga posisi tubuh saat mengetik, istirahat mata, mengatur waktu belajar.
Kewargaan	Menghargai hak cipta, menggunakan sumber daya digital secara etis.
Kreativitas	Menyajikan tampilan website dengan ide visual orisinal sesuai prinsip DKV.
Kemandirian	Mengisi portofolio dengan karya orisinal, menyelesaikan tugas tanpa bergantung penuh pada orang lain.
Komunikasi	Memaparkan hasil website portofolio dengan percaya diri dan bahasa yang jelas.

C. Rubrik Penilaian Produk, Proyek Animasi Iklan & Film Edukasi

Total Skor: 100

Aspek Penilaian	Bobot (%)	Indikator Penilaian	Skala (1–4)
1. Ide & Konsep	15%	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian ide dengan brief - Pesan iklan jelas dan kreatif 	1 = Tidak sesuai 2 = Kurang sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat sesuai & kreatif
2. Storyboard & Desain Aset	20%	<ul style="list-style-type: none"> - Storyboard lengkap & runtut - Desain aset (karakter/objek, background) orisinal dan mendukung pesan 	1 = Tidak runtut/tidak lengkap 2 = Cukup runtut 3 = Runtut & jelas 4 = Sangat runtut, kreatif, estetik

Aspek Penilaian	Bobot (%)	Indikator Penilaian	Skala (1–4)
3. Teknik Animasi (Produksi)	30%	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan motion tween, shape tween, easing sesuai fungsi - Gerakan animasi halus, konsisten, tidak kaku 	1 = Banyak kesalahan teknis 2 = Cukup halus 3 = Halus & konsisten 4 = Sangat halus, ekspresif, inovatif
4. Audio & Editing	15%	<ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan musik/efek suara sesuai suasana - Editing transisi antar adegan rapi 	1 = Tidak sesuai 2 = Cukup sesuai 3 = Sesuai & mendukung 4 = Sangat sesuai, harmonis
5. Finalisasi Produk	10%	<ul style="list-style-type: none"> - Format file sesuai (MP4) - Kualitas rendering baik (gambar/audio jelas) 	1 = Tidak sesuai format 2 = Format sesuai tapi kualitas rendah 3 = Format & kualitas baik 4 = Sangat baik, profesional
6. Presentasi & Komunikasi	10%	<ul style="list-style-type: none"> - Penyampaian presentasi jelas, runtut - Mampu menjawab pertanyaan/guru & teman 	1 = Tidak jelas 2 = Cukup jelas 3 = Jelas & runtut 4 = Sangat jelas, percaya diri, komunikatif

IX. Refleksi Proyek Animasi (10 JP, XI DKV)

A. Refleksi Peserta Didik

(Diisi oleh siswa setelah menyelesaikan proyek animasi)

1. Bagian mana dari proses **pra-produksi** (ide, konsep, storyboard, desain aset) yang menurutmu paling sulit? Mengapa?
 2. Bagaimana pengalamanmu saat **bekerja sama dalam kelompok** (jika ada)? Apa peranmu yang paling menonjol?
 3. Prinsip animasi apa yang paling berhasil kamu terapkan dalam karya (misalnya: timing, squash & stretch, anticipation)?
 4. Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan teknis saat mengerjakan animasi?
 5. Apa hal baru yang kamu pelajari tentang **software animasi** selama proyek ini?
 6. Jika diberi kesempatan lagi, apa yang ingin kamu **ubah atau tingkatkan** dari hasil animasi yang kamu buat?
 7. Bagaimana menurutmu kualitas audio (musik/efek suara) yang kamu pilih untuk animasimu? Apakah sudah sesuai dengan pesan iklan?
 8. Seberapa besar **rasa percaya diri** kamu saat mempresentasikan hasil karya di depan kelas?
 9. Menurutmu, apa keterampilan terpenting yang kamu kembangkan dari proyek ini (misalnya: kreativitas, komunikasi, kolaborasi, problem solving)?
 10. Dari skala 1–10, bagaimana kamu menilai kepuasanmu terhadap hasil karya animasi yang telah kamu buat? Jelaskan alasannya.
-

B. Refleksi Guru

(Diisi oleh guru setelah kegiatan pembelajaran selesai)

1. Apakah alokasi waktu **10 JP** cukup untuk tahap pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi? Jika tidak, bagian mana yang perlu ditambah/dikurangi?
2. Bagaimana tingkat partisipasi dan antusiasme siswa selama proyek berlangsung?
3. Metode bimbingan apa yang paling efektif membantu siswa (demo, diskusi, pendampingan individu, peer learning, dll.)?
4. Bagian dari proyek mana yang paling **menunjukkan perkembangan keterampilan siswa** (misalnya: storyboard, animasi, editing audio)?
5. Apa kendala teknis yang muncul (misalnya: software, perangkat, waktu, koordinasi siswa)? Bagaimana solusinya?

6. Bagaimana kualitas hasil animasi siswa secara keseluruhan (aspek teknis, kreativitas, pesan iklan)?
7. Apakah pembelajaran berbasis proyek ini efektif meningkatkan **kemandirian dan kolaborasi** siswa?
8. Apa umpan balik dari siswa terkait proyek ini (kesulitan, kepuasan, saran perbaikan)?
9. Bagaimana sebaiknya proyek animasi ini dikembangkan untuk **tingkatan kelas selanjutnya** atau tahun berikutnya?
10. Sumber daya apa yang perlu ditambah (software, perangkat, modul, contoh karya, waktu) agar pembelajaran lebih optimal?

Lebak, 25 September 2025

Penyusun,

Sopyan Hadiyanto S.Sn., MM

NUPTK 7154770671130333

LEMBAR PENGESAHAN

Modul Ajar / Proyek : Pembuatan Film Animasi 2D & Animasi Promosi Produk

Nama Penyusun : Sopyan Hadiyanto S.Sn., MM

Nama Sekolah : SMKN 1 Rangkasbitung

Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)

Kelas – Fase : XI – Fase F

Metode Pembelajaran : Sistem Bloking Integrasi TeFa Pentahelix

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Dengan ini modul ajar/proyek telah diperiksa dan disahkan untuk digunakan sebagai pedoman pembelajaran.

A. Tabel Pengesahan

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Rini Marlina, M.Kom.	Kepala Program Keahlian DKV	
NIP 197802012008012009		
Otong Hidayat, M.Pd.	Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum	
NIP 197402142005021001		
Edi Ruslani, S.E.,M.M.	Kepala Sekolah SMKN 1 Rangkasbitung	
NIP 197404272007011012		

RENCANA PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Orientasi Proyek & Analisis Film Animasi

- **Tujuan:** Memahami tujuan proyek film animasi 5 menit.
 - **Aktivitas:**
 1. Guru menjelaskan proyek akhir (film animasi 5 menit).
 2. Menonton contoh film animasi pendek (*Pixar Short, Disney Short, Studio Lokal*).
 3. Diskusi unsur cerita (alur, karakter, konflik, pesan).
 - **Output:** Ringkasan analisis film animasi pendek.
-

Pertemuan 2

Ideasi Cerita & Sinopsis

- **Tujuan:** Menentukan ide cerita yang kuat.
 - **Aktivitas:**
 1. Brainstorming ide cerita (tema: persahabatan, lingkungan, budaya, produk lokal).
 2. Menulis sinopsis (1 paragraf).
 3. Menentukan pesan moral/tujuan cerita.
 - **Output:** Sinopsis film animasi (maks. 150 kata).
-

Pertemuan 3

Pembuatan Naskah Skenario

- **Tujuan:** Membuat naskah lengkap dengan dialog.
- **Aktivitas:**
 1. Guru memberi contoh skenario animasi.

2. Siswa menulis skenario 3–5 halaman.
 3. Guru memberi revisi.
- **Output:** Draft skenario final.
-

Pertemuan 4

Storyboard & Concept Art

- **Tujuan:** Membuat storyboard visual & desain karakter.
 - **Aktivitas:**
 1. Membuat storyboard minimal 12–15 panel.
 2. Mendesain karakter utama (turn around, ekspresi wajah).
 3. Mendesain background utama (setting tempat).
 - **Output:** Storyboard lengkap + concept art karakter & background.
-

Pertemuan 5

Animatic (Layout & Timing)

- **Tujuan:** Membuat *animatic* untuk menguji alur.
 - **Aktivitas:**
 1. Memasukkan storyboard ke software editing.
 2. Menambahkan *temp sound* (musik, suara kasar).
 3. Mengatur timing (durasi tiap adegan).
 - **Output:** Video animatic ± 5 menit.
-

Pertemuan 6

Produksi Animasi (Keyframe & Blocking)

- **Tujuan:** Membuat keyframe penting untuk tiap adegan.

- **Aktivitas:**
 1. Membuat gerakan utama karakter.
 2. Menentukan blocking animasi (pose inti).
 - **Output:** Draft animasi kasar (blocking).
-

Pertemuan 7

Produksi Animasi (In-between & Clean-up)

- **Tujuan:** Menyempurnakan gerakan dengan *in-between*.
 - **Aktivitas:**
 1. Menambahkan in-between frame.
 2. Clean-up line art agar konsisten.
 - **Output:** Animasi halus (draft final tanpa warna).
-

Pertemuan 8

Coloring & Effects

- **Tujuan:** Memberi warna & efek visual.
 - **Aktivitas:**
 1. Pewarnaan karakter & background.
 2. Menambahkan efek (lighting, blur, transisi).
 - **Output:** Draft animasi berwarna.
-

Pertemuan 9

Audio Design & Editing

- **Tujuan:** Menyempurnakan audio.
- **Aktivitas:**

1. Merekam atau mengambil dubbing/dialog.
 2. Menambahkan musik latar & efek suara.
 3. Sinkronisasi audio dengan animasi.
- **Output:** Draft final film animasi dengan audio.
-

Pertemuan 10

Rendering & Presentasi Final

- **Tujuan:** Menyelesaikan proyek animasi 5 menit.
 - **Aktivitas:**
 1. Rendering ke format MP4 Full HD.
 2. Screening film animasi di kelas.
 3. Siswa presentasi proses produksi + refleksi.
 - **Output:** Film animasi 2D berdurasi 5 menit.
-

Contoh Proyek Film Animasi (Durasi 5 Menit)

Judul: *“Sahabat Pohon”*

- **Durasi:** 5 menit
- **Tema:** Lingkungan
- **Sinopsis:**

Seorang anak kecil bernama Raka bersahabat dengan pohon besar di dekat rumahnya. Pohon itu memberi keteduhan, oksigen, dan buah. Namun ketika pohon akan ditebang oleh pengembang, Raka berusaha menyelamatkannya. Dengan ide kreatif, ia mengajak teman-temannya membuat kampanye agar pohon tetap berdiri.
- **Karakter:**
 - Raka (anak ceria, kreatif)
 - Pohon Tua (bijak, bisa berbicara)
 - Kontraktor (antagonis)
- **Alur:**

1. Opening: Raka bermain di bawah pohon (ceria).
 2. Konflik: Kontraktor datang untuk menebang.
 3. Klimaks: Raka sedih, bermimpi pohon menangis.
 4. Resolusi: Raka membuat kampanye bersama teman, warga mendukung.
 5. Ending: Pohon tetap berdiri, Raka tersenyum.
- **Pesan Moral:** Jaga lingkungan, pohon adalah sahabat kehidupan.

Rubrik Penilaian Proyek Akhir (Film Animasi 5 Menit)

Aspek yang Dinilai	Bobot	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
Kreativitas Ide & Naskah	20%	Ide klise, naskah lemah	Ide sederhana, naskah cukup jelas	Ide kreatif, naskah cukup kuat	Ide sangat kreatif, naskah kuat & emosional
Storyboard & Visual Design	15%	Storyboard tidak lengkap, desain seadanya	Storyboard ada, desain kurang detail	Storyboard jelas, desain cukup menarik	Storyboard detail, desain sangat mendukung cerita
Animatic & Timing	10%	Tidak ada animatic	Animatic seadanya, timing tidak konsisten	Animatic cukup jelas, timing pas	Animatic rapi, timing sangat baik
Kualitas Animasi (Gerak, Prinsip Animasi)	25%	Gerak kaku, banyak kesalahan	Gerak sederhana, kurang konsisten	Gerak cukup lancar, prinsip terlihat	Gerak halus, ekspresif, prinsip animasi kuat

Aspek yang Dinilai	Bobot	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
Audio (Musik, Efek, Dubbing)	10%	Audio tidak sinkron	Audio ada tapi tidak mendukung	Audio cukup sesuai, sinkron	Audio sangat mendukung, sinkron & berkualitas
Teknik Produksi (Coloring, Editing, Rendering)	10%	Banyak kesalahan teknis	Editing dasar, masih ada error	Editing cukup rapi, teknis baik	Editing sangat rapi, teknis profesional
Presentasi Proyek	5%	Tidak percaya diri, penjelasan minim	Presentasi sederhana, kurang meyakinkan	Presentasi jelas, cukup meyakinkan	Presentasi sangat baik, profesional & komunikatif
Kolaborasi & Kemandirian	5%	Tidak aktif, bergantung pada tim	Sedikit berkontribusi	Cukup aktif berkontribusi	Sangat aktif, mandiri, bisa memimpin