

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian	: Seni dan Industri Kreatif
Program Keahlian	: Seni Rupa
Kompetensi Keahlian	: Animasi (C1)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Seni dan Industri Kreatif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional,</p>	<p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Seni dan Industri Kreatif.</p> <p>Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri,</p>

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
dan internasional.	<p>kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Menerapkan logika dan algoritma komputer	4.1.	Menggunakan fungsi-fungsi perintah (Command)
3.2	Menerapkan metode peta-minda	4.2.	Membuat peta-minda
3.3	Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasif	4.3.	Menyusun kembali format dokumen pengolah kata
3.4	Menerapkan logika dan operasi perhitungan data	4.4.	Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka
3.5	Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide	4.5.	Membuat slide untuk presentasi
3.6	Menerapkan teknik presentasi yang efektif	4.6.	Melakukan presentasi yang efektif
3.7	Menganalisis pembuatan e-book	4.7.	Membuat e-book dengan perangkat lunak e-book editor
3.8	Memahami konsep Kewargaan Digital	4.8.	Merumuskan etika Kewargaan Digital
3.9	Menerapkan teknik penelusuran <i>Search Engine</i>	4.9.	Melakukan penelusuran informasi
3.10	Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan	4.10.	Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan
3.11	Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	4.11.	Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)
3.12	Merancang dokumen tahap pra-produksi	4.12.	Membuat dokumen tahap pra-produksi
3.13	Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital	4.13.	Memproduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital
3.14	Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital	4.14.	Membuat laporan hasil pasca-produksi

Mata Pelajaran : Tinjauan Seni

Jam Pelajaran : 72 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Memahami konsep dasar seni	4.1.	Mengkomunikasikan konsep dasar seni
3.2	Memahami cabang-cabang seni	4.2.	Mendesripsikan cabang-cabang seni
3.3	Memahami konsep estetika	4.3.	Mengkomunikasikan konsep estetika
3.4	Menganalisis konsep karya seni Nusantara	4.4.	Menyajikan hasil analisis konsep karya seni Nusantara
3.5	Menganalisis sejarah seni Nusantara	4.5.	Menyajikan hasil analisis seni Nusantara
3.6	Menganalisis konsep karya seni Timur	4.6.	Menyajikan hasil analisis konsep karya seni Timur
3.7	Menganalisis sejarah seni Timur	4.7.	Menyajikan hasil analisis sejarah seni Timur
3.8	Menganalisis konsep karya seni Barat	4.8.	Menyajikan hasil analisis konsep karya seni Barat
3.9	Menganalisis sejarah seni Barat	4.9.	Menyajikan hasil analisis sejarah seni Barat
3.10	Menganalisis resensi karya seni	4.10.	Membuat resensi karya seni
3.11	Mengevaluasi karya seni	4.11.	Mengembangkan karya seni

Mata Pelajaran : Dasar-dasar Kreativitas

Jam Pelajaran : 72 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Memahami konsep kreativitas	4.1.	Mengkomunikasikan konsep kreativitas
3.2	Memahami konsep industri kreatif	4.2.	Mengkomunikasikan konsep industri kreatif
3.3	Memahami hubungan kreativitas dengan industri kreatif	4.3.	Mengkomunikasikan hubungan kreativitas dengan industri kreatif
3.4	Memahami bentuk-bentuk pengembangan kreativitas seni	4.4.	Mengkomunikasikan bentuk-bentuk pengembangan kreativitas seni
3.5	Menerapkan prinsip-prinsip kreativitas seni	4.5.	Mengeksplorasi prinsip-prinsip kreativitas seni
3.6	Menerapkan prosedur kreativitas seni	4.6.	Mendemonstrasikan prosedur kreativitas seni
3.7	Memahami level kreativitas seni	4.7.	Mengkomunikasikan level kreativitas seni
3.8	Menerapkan bentuk kemampuan kreatif dalam bidang seni	4.8.	Mengeksplorasi bentuk kemampuan kreatif dalam bidang seni
3.9	Menerapkan inovasi karya seni	4.9.	Membuat karya inovatif bidang seni
3.10	Menganalisis penuangan gagasan melalui proses kreatif	4.10.	Menuangkan gagasan melalui proses kreatif
3.11	Menganalisis teknik-teknik pemecahan masalah bidang seni	4.11.	Mengeksplorasi teknik-teknik pemecahan masalah bidang seni
3.12	Mengevaluasi karya kreatif bidang seni	4.12.	Mengembangkan karya kreatif bidang seni

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian	: Seni dan Industri Kreatif
Program Keahlian	: Seni Rupa
Kompetensi Keahlian	: Animasi (C2)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Seni Rupa pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Seni Rupa.</p> <p>Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta</p>

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
	<p>mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>

Mata Pelajaran : Dasar-dasar Seni Rupa

Jam Pelajaran : 144 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Memahami unsur-unsur rupa	4.1	Mempresentasikan unsur-unsur rupa
3.2	Menerapkan eksplorasi unsur-unsur rupa dua dimensional	4.2	Mengeksplorasi unsur-unsur rupa dua dimensional
3.3	Memahami prinsip pengorganisasian unsur rupa dua dimensional	4.3	Memperesentasikan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa dua dimensional
3.4	Menerapkan prinsip mengarahkan dalam penyusunan unsur-unsur rupa dua dimensional	4.4	Membuat desain dasar dua dimensional dengan prinsip mengarahkan
3.5	Menerapkan prinsip memusatkan dalam penyusunan unsur-unsur rupa dua dimensional	4.5	Membuat desain dasar dua dimensional dengan prinsip memusatkan
3.6	Menerapkan prinsip menyatukan dalam penyusunan unsur-unsur rupa dua dimensional	4.6	Membuat desain dasar dua dimensional dengan prinsip menyatukan
3.7	Mengevaluasi desain dasar dua dimensional	4.7	Mengembangkan desain dasar dua dimensional
3.8	Memahami desain dasar tiga dimensional	4.8	Mempresentasikan desain dasar tiga dimensional
3.9	Menganalisis keterkaitan desain dua dan tiga dimensional	4.9	Membuat dasar-dasar desain tiga dimensional
3.10	Menganalisis desain dasar tiga dimensional dengan prinsip konfigurasi linier	4.10	Membuat desain dasar tiga dimensional dengan prinsip konfigurasi linier
3.11	Menganalisis desain dasar tiga dimensional dengan prinsip konfigurasi ruang	4.11	Membuat desain dasar tiga dimensional dengan prinsip konfigurasi ruang
3.12	Menganalisis desain dasar tiga dimensional dengan prinsip transformasi volumetrik	4.12	Membuat desain dasar tiga dimensional dengan prinsip transformasi volumetrik
3.13	Mengevaluasi karya desain dasar tiga dimensional	4.13	Mengembangkan desain dasar tiga dimensional

Mata Pelajaran : Gambar

Jam Pelajaran : 252 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami konsep menggambar dalam bidang seni rupa	4.1 Mempresentasikan konsep menggambar dalam bidang seni rupa
3.2 Memahami teknik menggambar dalam bidang seni rupa	4.2 Mempresentasikan teknik menggambar dalam bidang seni rupa
3.3 Menerapkan prosedur menggambar alam benda (<i>still life</i>)	4.3 Menggambar alam benda (<i>still life</i>)
3.4 Menerapkan prosedur menggambar flora	4.4 Menggambar flora
3.5 Menerapkan prosedur menggambar fauna	4.5 Menggambar fauna
3.6 Menganalisis gambar model manusia	4.6 Menggambar model manusia
3.7 Menerapkan prosedur menggambar ornamen	4.7 Menggambar ornamen
3.8 Menerapkan prosedur menggambar teknik (proyeksi dan perspektif)	4.8 Menggambar teknik (proyeksi dan perspektif)
3.9 Menganalisis gambar ilustrasi	4.9 Menggambar ilustrasi
3.10 Mengevaluasi gambar dalam bidang seni rupa dengan teknik digital	4.10 Menggambar dalam bidang seni rupa dengan teknik digital

Mata Pelajaran : Sketsa

Jam Pelajaran : 144 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1. Memahami konsep gambar sketsa dalam bidang seni rupa	4.1 Mempresentasikan konsep gambar sketsa dalam bidang seni rupa
3.2. Memahami teknik gambar sketsa	4.2 Mempresentasikan teknik gambar sketsa
3.3. Menerapkan teknik dan media gambar sketsa	4.3 Melakukan eksperimen teknik dan media gambar sketsa
3.4. Menerapkan teknik gambar sketsa sebagai catatan visual	4.4 Membuat sketsa sebagai catatan visual
3.5. Menerapkan teknik gambar sketsa sebagai studi bentuk dan warna	4.5 Membuat sketsa sebagai studi bentuk dan warna
3.6. Menerapkan teknik gambar sketsa rancangan	4.6 Membuat sketsa rancangan
3.7. Menerapkan teknik gambar sketsa murni	4.7 Membuat sketsa murni
3.8. Menganalisis sketsa Seni Lukis	4.8 Mengembangkan karya sketsa seni lukis
3.9. Menganalisis sketsa seni patung	4.9 Mengembangkan sketsa seni patung
3.10. Menganalisis sketsa desain desain komunikasi visual	4.10 Mengembangkan sketsa desain komunikasi visual
3.11. Menganalisis sketsa interior dan furnitur	4.11 Mengembangkan sketsa interior dan furnitur
3.12. Menganalisis sketsa animasi	4.12 Mengembangkan sketsa animasi
3.13. Mengevaluasi teknik dan media gambar sketsa	4.13 Mengembangkan teknik dan media gambar sketsa

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian	: Seni dan Industri Kreatif
Program Keahlian	: Seni Rupa
Kompetensi Keahlian	: Animasi (C3)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Animasi pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Animasi.</p> <p>Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta</p>

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
	<p>mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>

Mata Pelajaran : Videografi

Jam Pelajaran : 216 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Memahami dasar-dasar videografi	4.1	Mempresentasikan dasar-dasar videografi
3.2	Menerapkan cara penggunaan alat videografi	4.2	Menggunakan alat videografi
3.3	Menerapkan teknik kamera, sudut pengambilan gambar dan pergerakan kameran dalam videografi	4.3	Menggunakan teknik kamera, sudut pengambilan gambar dan pergerakan kamera dalam videografi
3.4	Menganalisis dasar-dasar videografi dalam pembuatan live shoot sebagai referensi gerak dalam animasi	4.4	Mempraktikkan dasar-dasar videografi dalam pembuatan live shoot sebagai referensi gerak dalam animasi
3.5	Menerapkan prosedur penulisan cerita menjadi skrip/skenario/naskah sesuai format penulisan skrip/skenario/naskah	4.5	Menulis cerita menjadi skrip/skenario/naskah sesuai format penulisan skrip/skenario/naskah
3.6	Menganalisis naskah ke dalam bentuk storyboard	4.6	Mengubah naskah ke dalam bentuk storyboard
3.7	Menilai storyboard	4.7	Mengembangkan storyboard
3.8	Memahami prosedur perekaman dialog	4.8	Mempresentasikan prosedur perekaman dialog
3.9	Menerapkan prosedur perekaman dialog	4.9	Melakukan perekaman dialog
3.10	Menerapkan prosedur perekaman efek suara	4.10	Melakukan perekaman efek suara
3.11	Menerapkan proses penyuntingan dialog dan efek suara menggunakan aplikasi penyunting suara	4.11	Melakukan penyuntingan dialog dan efek suara menggunakan aplikasi penyunting suara
3.12	Menerapkan prosedur pembuatan animatic dengan menggabungkan storyboard, dialog maupun suara menggunakan aplikasi penyunting	4.12	Membuat animatic dengan menggabungkan storyboard, dialog maupun suara menggunakan aplikasi penyunting
3.13	Mengevaluasi animatic	4.13	Memperbaiki animatic

Mata Pelajaran : Animasi 2D

Jam Pelajaran : 592 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami alat dan bahan dalam pembuatan animasi 2D	4.1 Mendemonstrasikan alat dan bahan dalam pembuatan animasi 2D
3.2 Memahami prosedur kerja animasi 2D	4.2 Mempresentasikan prosedur kerja animasi 2D
3.3 Menerapkan prosedur pembuatan sketsa karakter	4.3 Membuat sketsa karakter
3.4 Menerapkan prosedur pembuatan gambar desain karakter	4.4 Membuat gambar desain karakter
3.5 Menerapkan prosedur pembuatan sketsa latar (background dan foreground)	4.5 Membuat sketsa latar (background dan foreground)
3.6 Menerapkan prosedur pembuatan sketsa property	4.6 Membuat sketsa property
3.7 Memahami kombinasi warna berdasarkan suasana atau tema	4.7 Mempresentasikan kombinasi warna berdasarkan suasana atau tema
3.8 Menerapkan cara membuat sekuensial gambar gerak utama (key-frame) sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.8 Membuat sekuensial gambar gerak utama (key-frame) sesuai dengan 12 prinsip animasi
3.9 Menerapkan cara membuat sekuensial gambar sela/antara (Inbetween) sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.9 Membuat sekuensial gambar sela/antara (Inbetween) sesuai dengan 12 prinsip animasi
3.10 Menerapkan cara line test	4.10 Melakukan line test
3.11 Menilai hasil line test key frame dan inbetween	4.11 Melakukan penilaian hasil line test key frame dan inbetween
3.12 Memahami alur tahapan produksi animasi dan perkembangan software animasi 2D (bitmap dan vector)	4.12 Mempresentasikan alur tahapan produksi animasi dan perkembangan software animasi 2D (bitmap dan vector) dalam bentuk peta konsep
3.13 Memahami penamaan asset sesuai prosedur kerja	4.13 Mempresentasikan penamaan asset sesuai prosedur kerja

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.14 Menerapkan pengumpulan asset (karakter, background dan property)	4.14 Mengumpulkan asset (karakter, background dan property)
3.15 Menentukan pembagian layer dalam sebuah adegan	4.15 Membagi layer dalam sebuah adegan
3.16 Merancang pembuatan layout	4.16 Membuat layout
3.17 Menganalisis animasi karakter beraksi tanpa property sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.17 Menganimasikan karakter beraksi tanpa property sesuai dengan 12 prinsip animasi
3.18 Menganalisis animasi character beraksi dengan property sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.18 Menganimasikan character beraksi dengan property sesuai dengan 12 prinsip animasi
3.19 Menganalisis animasi karakter beraksi menggunakan asset sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.19 Menganimasikan karakter beraksi menggunakan asset sesuai dengan 12 prinsip animasi
3.20 Menerapkan asset lipsync	4.20 Membuat asset lipsync
3.21 Menerapkan pencitraan gambar digital (draft rendering) pada animasi 2D	4.21 Membuat pencitraan gambar digital (draft rendering) pada animasi 2D
3.22 Mengevaluasi pencitraan gambar digital (draft rendering) pada animasi 2D	4.22 Memperbaiki pencitraan gambar digital (draft rendering) pada animasi 2D

Mata Pelajaran : Animasi 3D

Jam Pelajaran : 592

KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Memahami tools dan menu pada software animasi 3D	4.1	Mempresentasikan tools dan menu pada software animasi 3D
3.2	Memahami prosedur kerja animasi 3D	4.2	Mempresentasikan prosedur kerja animasi 3D dalam bentuk peta konsep
3.3	Menerapkan prosedur modeling hard surface secara sederhana	4.3	Melakukan modeling hard surface secara sederhana
3.4	Menerapkan prosedur modeling Background dan property (environment modelling)	4.4	Melakukan modeling Background dan property (environment modelling)
3.5	Menerapkan prosedur pemberian material pada modeling	4.5	Melakukan pemberian material pada modelling
3.6	Menerapkan mekanika gerak digital (rigging) sederhana	4.6	Membuat mekanika gerak digital (rigging) sederhana
3.7	Menerapkan prosedur pembuatan rancangan mekanika gerak digital (rigging) inverse kinematic dan forward kinematic	4.7	Membuat rancangan mekanika gerak digital (rigging) inverse kinematic dan forward kinematic
3.8	Menerapkan rancangan antar sambungan mekanika dan objek digital (skinning)	4.8	Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek digital (skinning)
3.9	Menganalisis cara animasi bola pantul sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.9	Membuat animasi bola pantul sesuai dengan 12 prinsip animasi
3.10	Menganalisis cara animasi pendulum sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.10	Membuat animasi pendulum sesuai dengan 12 prinsip animasi
3.11	Menganalisis cara animasi bola berekor sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.11	Membuat animasi bola berekor sesuai dengan 12 prinsip animasi
3.12	Menganalisis cara pembuatan animasi bola berkaki (walking, run, jump action) sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.12	Membuat animasi bola berkaki (walking, run, jump action) sesuai dengan 12 prinsip animasi
3.13	Mengevaluasi hasil animasi bola berkaki (walking, run, jump dan action) sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.13	Memperbaiki animasi bola berkaki (walking, run, jump dan action) sesuai dengan 12 prinsip animasi

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.14 Menerapkan alur tahapan (pipeline) animasi 3D	4.14 Membuat alur tahapan (pipeline) animasi 3D
3.15 Menerapkan prosedur pembuatan modeling organik hewan	4.15 Membuat modeling organik hewan
3.16 Menerapkan prosedur pembuatan modeling organik manusia	4.16 Membuat modeling organik manusia
3.17 Menerapkan prosedur pembuatan uv mapping	4.17 Membuat uv mapping
3.18 Menerapkan prosedur pembuatan pencitraan permukaan (tekstur)	4.18 Membuat pencitraan permukaan (tekstur)
3.19 Menerapkan pembuatan animasi karakter beraksi tanpa property sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.19 Menganimasikan karakter beraksi tanpa property sesuai dengan 12 prinsip animasi
3.20 Menerapkan pembuatan animasi karakter beraksi dengan property sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.20 Menganimasikan karakter beraksi dengan property sesuai dengan 12 prinsip animasi
3.21 Menerapkan pembuatan animasi karakter beraksi menggunakan suara (lipsync) sesuai dengan 12 prinsip animasi	4.21 Menganimasikan karakter beraksi menggunakan suara (lipsync) sesuai dengan 12 prinsip animasi
3.22 Menerapkan pemakaian sudut pandang kamera digital pada animasi 3D	4.22 Mengatur sudut pandang kamera digital pada animasi 3D
3.23 Menerapkan pemakaian pencitraan cahaya digital pada animasi 3D	4.23 Mengatur pencitraan cahaya digital pada animasi 3D
3.24 Menerapkan pencitraan gambar digital (draft rendering) pada animasi 3D	4.24 Membuat pencitraan gambar digital (draft rendering) pada animasi 3D
3.25 Mengevaluasi pencitraan gambar digital (draft rendering) pada animasi 3D	4.25 Memperbaiki pencitraan gambar digital (draft rendering) pada animasi 3D

Mata Pelajaran : Digital Processing

Jam Pelajaran : : 314 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Memahami perangkat pemindaian digital	4.1	Mempresentasikan perangkat pemindaian digital
3.2	Menerapkan prosedur pemindaian gambar manual ke dalam bentuk digital	4.2	Melakukan pemindaian gambar manual ke dalam bentuk digital sesuai urutan
3.3	Menerapkan prosedur pemindaian gambar dengan teknik <i>Black and White</i> dan <i>Colour</i>	4.3	Melakukan pemindaian gambar dengan teknik <i>Black and White</i> dan <i>Colour</i>
3.4	Menerapkan prosedur penyimpanan <i>file</i> dengan aturan <i>pipeline</i> produksi	4.4	Melakukan penyimpanan <i>file</i> dengan aturan <i>pipeline</i> produksi
3.5	Menerapkan prosedur <i>tracing</i> gambar karakter menggunakan <i>software</i> animasi 2D	4.5	Melakukan <i>tracing</i> gambar karakter menggunakan <i>software</i> animasi 2D
3.6	Menerapkan prosedur pengecekan kualitas hasil <i>tracing</i> gambar karakter	4.6	Melakukan pengecekan kualitas hasil <i>tracing</i> gambar karakter
3.7	Menganalisis pengaturan timing pada hasil <i>tracing</i> gambar karakter	4.7	Mengatur timing pada hasil <i>tracing</i> gambar karakter
3.8	Menerapkan penentuan jenis file penyimpanan pada hasil <i>tracing</i> gambar karakter	4.8	Melakukan penentuan jenis file penyimpanan pada hasil <i>tracing</i> gambar karakter
3.9	Menerapkan prosedur mewarnai gambar karakter dengan proses digital berbasis <i>vector</i> dan <i>bitmap</i> sesuai dengan <i>colour sheet</i> menggunakan <i>software</i> pewarnaan dalam animasi	4.9	Mewarnai gambar karakter dengan proses digital berbasis <i>vector</i> dan <i>bitmap</i> sesuai dengan <i>colour sheet</i> menggunakan <i>software</i> pewarnaan dalam animasi
3.10	Menerapkan prosedur teknik mewarnai sesuai dengan standar industri	4.10	Melakukan teknik pewarnaan sesuai dengan standar industri
3.11	Menerapkan prosedur mewarnai gambar latar dengan proses digital berbasis <i>vector</i> berdasarkan warna yang sesuai dengan situasi/tema	4.11	Mewarnai gambar latar dengan proses digital berbasis <i>vector</i> berdasarkan warna yang sesuai dengan situasi/tema

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
menggunakan <i>software</i> pewarnaan dalam animasi.	menggunakan <i>software</i> pewarnaan dalam animasi.
3.12 Menganalisis cara <i>digital painting property</i> berdasarkan warna yang sesuai dengan situasi / tema menggunakan <i>software painting</i> dalam animasi.	4.12 Melakukan <i>digital painting property</i> berdasarkan warna yang sesuai dengan situasi/ tema menggunakan <i>software painting</i> dalam animasi.
3.13 Menganalisis cara digital painting gambar latar (<i>foreground</i> dan <i>background</i>) berdasarkan warna yang sesuai dengan situasi/tema menggunakan <i>software painting</i> dalam animasi	4.13 Melakukan digital painting gambar latar (<i>foreground</i> dan <i>background</i>) berdasarkan warna yang sesuai dengan situasi/tema menggunakan <i>software painting</i> dalam animasi
3.14 Mengevaluasi hasil digital painting gambar latar sesuai dengan situasi/tema menggunakan <i>software painting</i> dalam animasi	4.14 Memperbaiki hasil digital painting gambar latar sesuai dengan situasi/tema menggunakan <i>software painting</i> dalam animasi
3.15 Menganalisis perorganisasian aset gambar dan suara digital sesuai <i>storyboard</i> dalam aplikasi <i>composing</i> animasi dan perkembangan <i>software</i> animasi 2D (<i>bitmap</i> dan <i>vector</i>)	4.15 Mengelola perorganisasian aset gambar dan suara digital sesuai <i>storyboard</i> dalam aplikasi <i>composing</i>
3.16 Merancang pergerakan aset gambar 2D sesuai dengan <i>storyboard</i>	4.16 Menggerakkan aset gambar 2D sesuai dengan <i>storyboard</i>
3.17 Merancang penggabungan <i>asset lip sync</i> dengan <i>audio dubbing</i>	4.17 Menggabungkan <i>asset lip sync</i> dengan <i>audio dubbing</i>
3.18 Merancang penggabungan gambar karakter dengan <i>background</i> dan <i>foreground</i> pada <i>software composing</i> .	4.18 Menggabungkan gambar karakter dengan <i>background</i> dan <i>foreground</i> pada <i>software composing</i> .
3.19 Merancang penggunaan transisi dengan menggunakan <i>software editing</i>	4.19 Membuat transisi dengan menggunakan <i>software editing</i>
3.20 Menerapkan prosedur <i>editing sound effects</i> dengan <i>software audio</i> sederhana	4.20 Melakukan <i>editing sound effects</i> dengan <i>software audio</i> sederhana

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.21 Merancang pembuatan <i>visual effects</i> menggunakan <i>software composing/ editing/ visual effects</i>	4.21 Membuat <i>visual effects</i> menggunakan <i>software composing/ editing/ visual effects</i> .
3.22 Menerapkan penggabungan adegan dengan <i>visual effect</i> menggunakan <i>software composing/ editing/ visual effects</i>	4.22 Menggabungkan adegan dengan <i>visual effect</i> menggunakan <i>software composing/ editing/ visual effects</i> .
3.23 Menerapkan penggabungan suara (musik dan <i>sound effects</i>) dan gambar dengan <i>software editing</i>	4.23 Menggabungkan suara (musik dan <i>sound effects</i>) dan gambar dengan <i>software editing</i>
3.24 Menerapkan <i>set up Final Output</i>	4.24 Membuat <i>set up Final Output</i>
3.25 Menganalisa proses <i>rendering</i> menggunakan <i>software editing</i> dan <i>transfer file Final Output</i> menjadi <i>hardcopy</i> (CD/DVD)	4.25 Melakukan <i>rendering</i> menggunakan <i>software editing</i> dan <i>transfer file Final Output</i> menjadi <i>hardcopy</i> (CD/DVD)
3.26 Mengevaluasi proses <i>rendering</i> menggunakan <i>software editing</i> dan <i>transfer file Final Output</i> menjadi <i>hardcopy</i> (CD/DVD)	4.26 Memperbaiki <i>rendering</i> menggunakan <i>software editing</i> dan <i>transfer file Final Output</i> menjadi <i>hardcopy</i> (CD/DVD)
3.27 Menerapkan proses pengolahan <i>Final Output</i> menjadi <i>hardcopy</i> (CD/DVD)	4.27 Menyajikan <i>Final Output</i> menjadi <i>hardcopy</i> (CD/DVD)

Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Jam Pelajaran : 524 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan	4.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan
3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa	4.2 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa
3.3 Memahami hak atas kekayaan intelektual	4.3 Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual
3.4 Menganalisis konsep desain/ <i>prototype</i> dan kemasan produk barang/jasa	4.4 Membuat desain/ <i>prototype</i> dan kemasan produk barang/jasa
3.5 Menganalisis proses kerja pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.5 Membuat alur dan proses kerja pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.6 Menganalisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.6 Membuat lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.7 Menganalisis biaya produksi <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.7 Menghitung biaya produksi <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.8 Menerapkan proses kerja pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.8 Membuat <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.9 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.9 Menguji <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.10 Menganalisis perencanaan produksi massal	4.10 Membuat perencanaan produksi massal
3.11 Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal	4.11 Membuat indikator keberhasilan tahapan produksi massal
3.12 Menerapkan proses produksi massal	4.12 Melakukan produksi massal
3.13 Menerapkan metoda perakitan produk barang/jasa	4.13 Melakukan perakitan produk barang/jasa
3.14 Menganalisis prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa	4.14 Melakukan pengujian produk barang/jasa
3.15 Mengevaluasi kesesuaian hasil produk dengan rancangan	4.15 Melakukan pemeriksaan produk sesuai dengan

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
	kriteria kelayakan produk/standar operasional
3.16 Memahami paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa	4.16 Menyusun paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa
3.17 Menentukan media promosi	4.17 Membuat media promosi berdasarkan segmentasi pasar
3.18 Menyeleksi strategi pemasaran	4.18 Melakukan pemasaran
3.19 Menilai perkembangan usaha	4.19 Membuat bagan perkembangan usaha
3.20 Menentukan standard laporan keuangan	4.20 Membuat laporan keuangan