



KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR  
SEKOLAH MENENGAH ATAS/MADRASAH ALIYAH/SEKOLAH MENENGAH  
KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (SMA/MA/SMK/MAK)

PAKET KEAHILIAN : MULTIMEDIA  
MATA PELAJARAN : TEKNIK ANIMASI 2D & 3D Kelas XI

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
JAKARTA, 2016

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR  
TEKNIK ANIMASI 2D & 3D Kelas XI SMK/MAK

KELAS: XI

Jumlah Jam Pelajaran : 108 JP ( 6 JP x 18 Minggu Efektif)

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

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan 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)
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1. Memahami animasi tradisional	4.1. Menyajikan animasi tradisional pada produk animasi
3.2. Memahami aplikasi animasi 2D	4.2. Mengoperasikan aplikasi animasi 2D
3.3. Memahami animasi stop motion 2D	4.3. Membuat animasi stop motion 2D
3.4. Menganalisis prinsip - prinsip dasar animasi 2D.	4.4. Menerapkan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi
3.5. Menganalisis komponen- komponen storyboard 2D	4.5. Membuat storyboard sesuai perencanaan.
3.6. Memahami konsep gambar clean up dan sisip.	4.6. Mempraktekan gambar clean up dan sisip 2D.

3.7. Memahami konsep gambar kunci animasi.	4.7. Menerapkan konsep gambar kunci animasi.
3.8. Menerapkan teknik animasi 2D frame by frame.	4.8. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik frame by frame
3.9. Menerapkan teknik animasi tweening	4.9. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik tweening
3.10. Menerapkan teknik pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi	4.10. Membuat obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi
3.11. Menganalisis penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi	4.11. Membuat produk animasi multiscene
3.12. Menganalisis cara memberikan efek pada animasi 2 dimensi	4.12. Membuat produk animasi yang dilengkapi dengan efek
3.13. Mendeskripsikan berbagai format produk animasi 2 dimensi.	4.13. Melakukan konversi format file dari produk animasi yang dihasilkan.