



BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2022

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran

Animasi Fase F

Untuk SMK/MAK



Tentang Capaian Pembelajaran Animasi

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Untuk mata pelajaran Animasi, capaian yang ditargetkan di Fase F.

CP menjadi acuan untuk pembelajaran intrakurikuler. Sementara itu, kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila tidak perlu merujuk pada CP, karena lebih diutamakan untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila dirancang utamanya untuk mengembangkan dimensi-dimensi profil pelajar Pancasila yang diatur dalam Keputusan Kepala BSKAP tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, CP digunakan untuk intrakurikuler, sementara dimensi profil pelajar Pancasila untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Sebagai acuan untuk pembelajaran intrakurikuler, CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan terutama Standar Isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Animasi tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, cukup mengacu pada CP. Untuk Pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk setiap mata pelajaran. Bagi peserta didik berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual dapat menggunakan CP pendidikan khusus. Peserta didik berkebutuhan khusus tanpa hambatan intelektual menggunakan CP reguler ini dengan menerapkan prinsip modifikasi kurikulum dan pembelajaran.

Pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi yang ditargetkan. Namun demikian, sebagai kebijakan tentang target pembelajaran yang perlu dicapai setiap peserta didik, CP tidak cukup konkret untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu pengembang kurikulum operasional ataupun pendidik perlu menyusun dokumen yang lebih operasional yang dapat memandu proses pembelajaran intrakurikuler, yang dikenal dengan istilah alur tujuan pembelajaran. Pengembangan alur tujuan pembelajaran dijelaskan lebih terperinci dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen.



Gambar 1. Proses Perancangan Pembelajaran dan Asesmen

Memahami CP adalah langkah pertama dalam perencanaan pembelajaran dan asesmen (lihat Gambar 1 yang diambil dari [Panduan Pembelajaran dan Asesmen](#)). Untuk dapat merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Animasi dengan baik, CP mata pelajaran Animasi perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional mata pelajaran, tujuan, serta karakteristik dari mata pelajaran Animasi. Dokumen ini dirancang untuk membantu pendidik pengampu mata pelajaran Animasi memahami CP mata pelajaran ini. Untuk itu, dokumen ini dilengkapi dengan beberapa penjelasan dan panduan untuk berpikir reflektif setelah membaca setiap bagian dari CP mata pelajaran Animasi.

- i Untuk dapat memahami CP, pendidik perlu membaca dokumen CP secara utuh mulai dari rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, hingga capaian per fase.

Rasional Mata Pelajaran Animasi

Mata pelajaran Animasi merupakan mata pelajaran yang berisi kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki dalam penguasaan keahlian dalam bidang Animasi, yang berfungsi untuk menajamkan keahlian kerja, kepekaan kualitas karya, dan penguasaan terhadap suatu proses kerja produksi yang berorientasi terhadap kecakapan dan kecepatan kerja yang terukur.

Peserta didik diarahkan untuk mengamati kasus per kasus dalam setiap proyek kerja produksi, melakukan eksplorasi atau eksperimen untuk menemukan alur kerja produksi yang lebih baik, sehingga terbangun mentalitas kerja secara prosedural, jam kerja yang lebih matang serta membangun nilai-nilai baru secara mandiri.

Pembelajaran dapat dilakukan menggunakan berbagai pendekatan, strategi, metode serta model yang sesuai dengan karakteristik kompetensi yang harus dipelajari, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, rencana, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Model-model pembelajaran yang dapat digunakan antara lain *Project-based Learning*, *Teaching Factory*, *Discovery learning*, *Problem-based Learning*, *Inquiry Learning*, atau model lainnya serta metode yang relevan.

Mata pelajaran Animasi berkontribusi dalam membangun kemampuan melakukan tugas spesifik peserta didik dengan menguasai keahlian di bidang animasi dengan memegang teguh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia terhadap manusia dan alam, bernalar kritis, mandiri, kreatif, komunikatif, dan adaptif terhadap lingkungan sebagai bagian dari profil pelajar Pancasila.

- ? Setelah membaca bagian Rasional Mata Pelajaran, apakah dapat dipahami mengapa mata pelajaran ini penting? Apakah dapat dipahami tujuan utamanya?

Tujuan Mata Pelajaran Animasi

Rangkaian mata pelajaran Animasi bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, sikap (*soft skills* dan *hard skills*) pada kemampuan produksi animasi secara spesifik yang meliputi:

1. mengaplikasikan pekerjaan pada keahlian Gerak (*animation*);
2. mengaplikasikan pekerjaan pada keahlian Visual (*asset creation*); dan
3. mengaplikasikan pekerjaan pada keahlian Editorial (*visual storytelling*).

Adapun beban pembelajaran dari 3 rangkaian tersebut bisa disesuaikan berdasarkan kebutuhan, dengan *output* dapat menghasilkan portofolio karya dan mempunyai keahlian yang diinginkan oleh mitra dunia kerja pada setiap satuan pendidikan masing-masing.

- ? Setelah membaca tujuan mata pelajaran di atas, dapatkah Anda mulai membayangkan bagaimana hubungan antara kompetensi dalam CP dengan pengembangan kompetensi pada profil pelajar Pancasila? Sejauh mana Anda sebagai pengampu mata pelajaran ini, mendukung pengembangan kompetensi tersebut?

Karakteristik Mata Pelajaran Animasi

Mata pelajaran Animasi berfokus pada kemampuan teknis produksi yang harus dimiliki oleh pelajar SMK terkait keahlian gerak (*animation*), visual (*asset creation*), dan editorial (*visual storytelling*) pada bidang kerja 2D (dua dimensi) maupun 3D (tiga dimensi) sesuai *output* yang diinginkan oleh mitra dunia kerja.

Elemen dan deskripsi elemen pada mata pelajaran Animasi adalah sebagai berikut.

| Elemen | Deskripsi |
|--|---|
| Gerak (<i>animation</i>) | meliputi kemampuan logika dan alur kerja suatu pergerakan, teknik menggerakkan dan estetika pergerakan, yang mencakup sekuensial gerak karakter dan non karakter, mekanika gerak digital, aset gerak, dan akting, yang dapat diimplementasikan pada bidang kerja 2D atau 3D yang dipilih. |
| Visual (<i>asset creation</i>) | meliputi pengoperasian <i>tools</i> kerja visual, implementasi unsur artistik visual animasi yang mencakup pembuatan aset visual dan pembuatan artistik visual terakhir yang dapat diimplementasikan pada bidang kerja 2D atau 3D yang dipilih. |
| Editorial (<i>visual storytelling</i>) | meliputi teknik bercerita secara visual, teknik <i>cinematography</i> adegan, teknik editing yang tercakup pada seni penceritaan animasi. |

Keterangan:

1. Beban pembelajaran per setiap elemen dapat disesuaikan porsinya dengan kompetensi keahlian yang dituntut dari mitra Dunia Kerja pada setiap satuan pendidikan.
2. Pemilihan Teknik Produksi (2D/3D) disesuaikan dengan kompetensi keahlian yang dituntut dari mitra Dunia Kerja pada setiap satuan pendidikan.
3. Elemen dan capaian pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan kompetensi keahlian yang dituntut dari mitra Dunia Kerja pada setiap satuan pendidikan

? Kompetensi dan/atau materi esensial apa yang terus menerus dipelajari dan dikembangkan peserta didik dari fase ke fase?
Sejauh mana Anda sudah mengajarkan seluruh elemen-elemen mata pelajaran ini?

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Animasi Setiap Fase

- i** Capaian Pembelajaran disampaikan dalam dua bentuk, yaitu (1) rangkuman keseluruhan elemen dalam setiap fase dan (2) capaian untuk setiap elemen pada setiap fase yang lebih terperinci. Saat membaca CP, gunakan beberapa pertanyaan berikut untuk memahami CP:
- Kompetensi apa saja yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase?
 - Bagaimana kompetensi tersebut dapat dicapai?
 - Adakah ide-ide pembelajaran dan asesmen yang dapat dilakukan untuk mencapai dan memantau ketercapaian kompetensi tersebut?

Capaian Pembelajaran

► Fase F (Umumnya untuk kelas XI dan XII SMK/MAK)

Pada akhir fase F, peserta didik akan mampu mengimplementasikan teknik produksi pada elemen gerak (*animation*), visual (*asset creation*), dan editorial (*visual storytelling*) berdasarkan instruksi kerja pada bidang animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi yang selaras dengan kebutuhan industri. Capaian Pembelajaran pada elemen-elemen Animasi dijabarkan sebagai berikut.

- ?** Setelah membaca CP di atas, menurut Anda, apakah capaian pada fase tersebut dapat dicapai apabila peserta didik tidak berhasil menuntaskan fase-fase sebelumnya? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di fase yang lebih tinggi?

Capaian Pembelajaran Setiap Fase Berdasarkan Elemen



Saat membaca CP per elemen berikut ini, hal yang dapat kita pelajari adalah:

- Apakah ada elemen yang tidak dicapai pada suatu fase, ataukah semua elemen perlu dicapai pada setiap fase?

| Elemen | Capaian Pembelajaran |
|----------------------------|---|
| Gerak (<i>animation</i>) | <p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu menerapkan teknik serta workflow kerja dalam pembuatan sekuensial gerak (<i>motion</i>) obyek digital karakter dan non karakter, <i>body mechanic</i> (<i>interaction</i>) karakter, gerak berulang karakter (<i>motion loop</i>), akting pergerakan karakter, dan <i>lip sync</i>. Peserta didik mampu membaca <i>shot/scene/sequences/storyboard</i> pada bidang kerja 2 atau 3 dimensi yang dipilih sesuai dengan SOP (<i>Standard Operational Procedure</i>) yang berlaku pada lingkungan kerja industri animasi.</p> |

| Elemen | Capaian Pembelajaran |
|--|---|
| Visual (<i>asset creation</i>) | <p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu menerapkan teknik serta <i>workflow</i> kerja dalam mengimplementasikan elemen visual baik berupa: aset visual animasi/visual latar belakang/<i>set location (environment production design)</i> sesuai desain produksi yang disepakati dan SOP (<i>Standard Operational Procedure</i>) yang berlaku pada lingkungan kerja industri animasi 2D maupun 3D. Peserta didik memahami teknik 2 dimensi meliputi pembuatan <i>layout</i> 2D, gambar latar (<i>background</i>) 2D, melakukan proses pewarnaan gambar latar (<i>background</i>) 2D dan objek gambar 2D (karakter dan non karakter), melakukan <i>clean up</i> gambar <i>keypose</i> 2D, dan membuat aset gambar 2D <i>puppeteer</i> pada bidang kerja 2 dimensi. Peserta didik memahami teknik 3 dimensi meliputi pembuatan model 3D berbasis <i>hard surface/organik/digital sculpting, retopology</i> permukaan objek 3D, membuat proyeksi UV <i>mesh</i> dari objek 3D, tekstur permukaan 3D, susunan (<i>layout</i>) aset pada bidang 3D, artistik pencahayaan 3D (<i>set lighting artist</i>), <i>set design</i> 3D (<i>set dressing/3D set designer/look dev</i>) dan proses rendering.</p> |
| Editorial (<i>visual storytelling</i>) | <p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu mengimplementasikan pembuatan seni penceritaan animasi yang mencakup pembuatan gambar penceritaan animasi (<i>storyboard</i>), perencanaan rekam dialog animasi, pembuatan <i>animatic</i>, dan penyuntingan gambar akhir animasi (<i>online editing</i>) sesuai dengan SOP (<i>Standard Operational Procedure</i>) yang berlaku pada lingkungan kerja industri animasi.</p> |

- ? Setelah membaca CP, dapatkah Anda memahami: Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki peserta didik sebelum ia masuk pada fase yang lebih tinggi? Bagaimana pendidik dapat mengetahui apakah peserta didik memiliki kompetensi untuk belajar di suatu fase? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di fase tersebut?

Refleksi Pendidik

Memahami CP adalah langkah yang sangat penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dan asesmen. Setiap pendidik perlu memahami apa yang perlu mereka ajarkan, terlepas dari apakah mereka akan mengembangkan kurikulum, alur tujuan pembelajaran, atau silabusnya sendiri ataupun tidak.

Beberapa contoh pertanyaan reflektif yang dapat digunakan untuk memandu guru dalam memahami CP, antara lain:

- Kata-kata kunci apa yang penting dalam CP?
- Apakah capaian yang ditargetkan sudah biasa saya ajarkan?
- Apakah ada hal-hal yang sulit saya pahami? Bagaimana saya mencari tahu dan mempelajari hal tersebut? Dengan siapa saya sebaiknya mendiskusikan hal tersebut?
- Sejauh mana saya dapat mengidentifikasi kompetensi yang diharapkan dalam CP ini?
- Dukungan apa yang saya butuhkan agar dapat memahami CP dengan lebih baik? Mengapa?

Selain untuk mengenal lebih mendalam mata pelajaran yang diajarkan, memahami CP juga dapat memantik ide-ide pengembangan rancangan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik ide:

- Bagaimana capaian dalam fase ini akan dicapai peserta didik?
- Proses atau kegiatan pembelajaran seperti apa yang akan ditempuh peserta didik untuk mencapai CP?
 - Alternatif cara belajar apa saja yang dapat dilakukan peserta didik untuk mencapai CP?
 - Materi apa saja yang akan dipelajari? Seberapa luas? Seberapa dalam?
- Bagaimana menilai ketercapaian CP setiap fase?

Sebagian guru dapat memahami CP dengan mudah, namun berdasarkan monitoring dan evaluasi Kemendikbudristek, bagi sebagian guru CP sulit dipahami. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu menjadi perhatian:

1. Pelajari CP bersama pendidik lain dalam suatu komunitas belajar. Melalui proses diskusi, bertukar pikiran, mengecek pemahaman, serta berbagai ide, pendidik dapat belajar dan mengembangkan kompetensinya lebih efektif, termasuk dalam upaya memahami CP.
2. Dalam lampiran Ketetapan Menteri mengenai Kurikulum Merdeka dinyatakan bahwa pendidik tidak wajib membuat alur tujuan pembelajaran, salah satunya adalah karena penyusunan alur tersebut membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang CP dan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dapat berangsur-angsur meningkatkan kapasitasnya untuk terus belajar memahami CP hingga kelak dapat merancang alur tujuan pembelajaran mereka sendiri.

