

UKA 2015
MATA PELAJARAN / PROGRAM KEAHLIAN ANIMASI

	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru		Standar Isi	Indikator Esensial
		Kompetensi Inti	Kompetensi Guru MaPel/Guru Kelas	Kompetensi Dasar	
1A	Pedagogik	1. Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.	1.1. Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.	Menjelaskan karekteristik peserta didik	1.1.1 Dapat menganalisa perkembangan psikologis peserta didik
2A	Pedagogik				1.1.2 Dapat menjabarkan perkembangan peserta didik dalam aktivitas mendesain animasi
2B	Pedagogik				
3A	Pedagogik		1.2. Mengidentifikasi potensi peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu	Menjelaskan potensi peserta didik	1.2.1 Dapat menjelaskan potensi peserta didik dalam proses pembelajaran desain animasi 2D dan 3D

4A	Pedagogik		1.3. Mengidentifikasi bekal-ajar awal peserta didik yang diampu	Menjelaskan bekal ajar	1.3.1 Dapat merancang bahan ajar dalam mata pelajaran survei dan pemetaan
5A	Pedagogik	2. Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.	2.1 Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	Menjelaskan teori belajar dan prinsip-prinsip belajar	2.1.1 Dapat menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran sesuai dengan teori belajar desain animasi 2D dan 3D yang mendidik.
6A	Pedagogik		2.2 Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam mata pelajaran yang diampu.	Menjelaskan pendekatan dan teknik pembelajaran yang mendidik	2.2.1 Dapat menerapkan pendekatan strategi dan metode pembelajaran secara kreatif dalam proses pembelajaran desain animasi 2D dan 3D yang mendidik secara kreatif.
7A	Pedagogik	3. Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	3.1 Memahami prinsip-prinsip pengembangan kurikulum.	Menjelaskan prinsip-prinsip pengembangan kurikulum pembelajaran animasi	3.1.1 Dapat mengidentifikasi prinsip-prinsip pengembangan kurikulum pembelajaran desain animasi 2D dan 3D sesuai dengan Standar Proses.

8A	Pedagogik		3.2 Menentukan tujuan pembelajaran yang diampu.	Menentukan tujuan kognitif pembelajaran	3.3.1 Dapat menentukan tujuan kognitif pembelajaran desain animasi 2D dan 3D
9A	Pedagogik		3.3 Menentukan pengalaman belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diampu	Menentukan pengalaman belajar yang sesuai untuk tujuan pembelajaran	3.3.1 Dapat menentukan pengalaman belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran desain animasi
10A	Pedagogik		3.4 Memilih materi pembelajaran yang diampu yang terkait dengan pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran.	Memilih materi pembelajaran animasi terkait dengan pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran	3.4.2 Dapat memilih materi pembelajaran desain animasi yang terkait dengan pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran.
11A	Pedagogik		3.5 Menata materi pembelajaran secara benar sesuai dengan pendekatan yang dipilih dan karakteristik peserta didik	Memilih materi pembelajaran sesuai dengan pendekatan animasi	3.5.1 Dapat memilih materi pembelajaran desain animasi secara benar sesuai karakteristik peserta didik
11B	Pedagogik				

12A	Pedagogik		3.6 Mengembangkan indikator dan instrumen penilaian.	Menjelaskan pengembangan indikator dan instrumen penilaian	3.6.1 Dapat mengembangkan indikator dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar desain animasi.
13A	Pedagogik	4. Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.	4.1 Memahami prinsip-prinsip perancangan pembelajaran yang mendidik	Menjelaskan prinsip-prinsip perancangan pembelajaran yang mendidik	4.1.1 Dapat menentukan prinsip-prinsip pembelajaran desain animasi yang mendidik
14A	Pedagogik		4.2 Mengembangkan komponen-komponen rancangan pembelajaran	menerapkan komponen-komponen rancangan pembelajaran	4.1.1 Dapat menemukan komponen-komponen rancangan pembelajaran desain animasi
15A	Pedagogik		4.5 Menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.	Menjelaskan media pembelajaran dan sumber belajar	4.5.1 Dapat memilih media pembelajaran dan sumber belajar desain animasi yang relevan dengan karakteristik peserta didik desain

16A	Pedagogik	5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.	5.1 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu.	Menjelaskan teknologi informasi	5.1.1 Dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran desain animasi
16B	Pedagogik				
17A	Pedagogik	6. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki	6.1 Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi secara optimal	Menjelaskan berbagai kegiatan pembelajaran yang optimal	6.1.1 Dapat menyediakan kegiatan pembelajaran desain animasi untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi secara optimal
18A	Pedagogik		6.2 Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mengaktualisasikan potensi peserta didik, termasuk kreativitasnya	Menjelaskan berbagai kegiatan pembelajaran untuk aktualisasi	6.2.1 Dapat menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran kreasi desain animasi untuk mengaktualisasikan potensi peserta didik, termasuk kreativitasnya

18B	Pedagogik				
19A	Pedagogik	7. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.	7.1 Memahami berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik, dan santun, secara lisan, tulisan, dan/atau bentuk lain.	7.1 Menjelaskan strategi berkomunikasi yang efektif, empatik, dan santun, secara lisan, tulisan, dan/atau bentuk lain.	7.1.1 Dapat menjelaskan berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik, dan santun, secara lisan, tulisan, dan/atau bentuk lain dalam pembelajaran desain animasi
20A	Pedagogik		7.2 Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik dengan bahasa khas dalam interaksi kegiatan/permainan yang mendidik	Menjelaskan komunikasi yang efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik	7.2.1 Dapat berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik dalam pembelajaran berkreasi desain animasi

21A	Pedagogik	8. Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	8.1 Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu	Menjelaskan prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi	8.1.1 Dapat mengukur prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar sesuai dengan karakteristik pembelajaran desain animasi
22A	Pedagogik		8.2 Menentukan aspek-aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu	Menjelaskan aspek-aspek proses dan hasil belajar	8.2.1 Dapat mengaitkan aspek-aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik pembelajaran desain animasi.
22 B	Pedagogik				

23A	Pedagogik		8.3 Menentukan prosedur penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	Menjelaskan prosedur penilaian dan proses hasil belajar	8.3.1 Dapat menentukan prosedur penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar desain animasi
24A	Paedagogik		8.4 Mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	Menjelaskan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	8.4.1 Dapat mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar desain animasi
24B	Pedagogik				
25A	Paedagogik		8.5 Mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrumen	menjelaskan administrasi penilaian proses dan hasil belajar	8.5.1 Dapat mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar desain animasi secara berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrumen

26A	Pedagogik		8.1 Menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan	menjelaskan hasil penilaian proses dan hasil belajar	8.6.1 Dapat menguji hasil penilaian proses dan hasil belajar desain animasi
27A	Pedagogik	9. Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	9.1 Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar	Menjelaskan informasi hasil penilaian dan evaluasi	9.1.1 Dapat menerapkan ketuntasan belajar minimal untuk pembelajaran desain animasi
28A	Pedagogik		9.2 Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remedial dan pengayaan	Menjelaskan informasi hasil penilaian dan evaluasi	9.2.1 Dapat memproses informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remedial dan pengayaan
28B	Pedagogik				

29A	Pedagogik	10. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran	10.1 Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan	Melakukan refleksi melalui evaluasi terhadap pembelajaran animasi	10.1.1 Dapat melakukan evaluasi terhadap pembelajaran desain animasi yang telah dilaksanakan
30A	Pedagogik		10.2 Memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan dan pengembangan pembelajaran dalam mata pelajaran yang diampu	Menjelaskan tentang perbaikan dan pengembangan pembelajaran	10.2.1. Dapat melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pembelajaran desain animasi berdasarkan hasil refleksi
30B	Pedagogik				
31A	Profesional	1. Memahami wawasan animasi	1.1. Menjelaskan sejarah animasi	1.1.1. Menyelidiki sejarah animasi	1.1.1.1. Menyelidiki sejarah animasi dunia

33A	Profesional			1.1.2. Menjelaskan dan mencontohkan perkembangan animasi	1.1.2.1. Menjelaskan perkembangan animasi tradisional
34A	Profesional			1.1.3. Menyeleksi perkembangan animasi	1.1.3.1. Menyeleksi perkembangan animasi
35A	Profesional		1.2. Menggambarkan proses produksi animasi	1.2.1. Menggambarkan proses produksi animasi	1.2.1.1 Menyeleksi proses produksi animasi
36A	Profesional		1.3. Menjelaskan teori dasar animasi dan sinematografi	1.3.1. Menjelaskan teori dasar animasi dan sinematografi	1.3.1.1. Menjelaskan teori dasar animasi dan sinematografi
36B	Profesional				
37A	Profesional	2. Merancang nirmana datar dan ruang	2.1. Menjelaskan unsur dan prinsip nirmana dua dan tiga dimensi	2.1.1. Menjelaskan unsur desain dua dan tiga dimensi	2.1.1.1. Menjelaskan unsur desain dua dan tiga dimensi
38A	Profesional			2.1.2. Menentukan prinsip desain	2.1.2.1. Menyeleksi prinsip desain
39A	Profesional		2.2. Menjelaskan bahan dan alat dalam menciptakan nirmana dua dimensi dan tiga dimensi	2.2.1. Menentukan bahan untuk nirmana datar	2.2.1.1. Menyeleksi bahan untuk nirmana datar dua dimensi

40A	Profesional			2.2.2. Menentukan alat untuk nirmana ruang	2.2.2.1. Menyeleksi alat untuk nirmana ruang dua dan tiga dimensi
41A	Profesional		2.3. Membuat komposisi berdasarkan elemen estetis	2.3.1 Menentukan efek cahaya melalui komposisi nirmana ruang	2.3.1.1. Menentukan efek cahaya melalui komposisi nirmana ruang
42A	Profesional				2.3.1.2. Menyeleksi efek cahaya melalui komposisi nirmana ruang
43A	Profesional		2.4. Menyusun komposisi wujud geometris dalam nirmana ruang	2.4.1. Menentukan berbagai wujud komposisi wujud geometris nirmana	2.4.1.1 Menyeleksi berbagai wujud komposisi wujud geometris nirmana
44A	Profesional		2.5. Membuat komposisi warna dalam nirmana datar	2.5.1. Mendeteksi berbagai wujud komposisi warna nirmana datar	2.5.1.1. Menentukan berbagai wujud komposisi warna nirmana datar
45A	Profesional			2.5.2. Mengemukakan berbagai wujud komposisi warna nirmana datar	2.5.2.1. Mengemukakan berbagai wujud komposisi warna nirmana datar

45B	Profesional				
46A	Profesional	3. Menggambar Sketsa	3.1. Menjelaskan pengertian dan media sketsa	3.1.1. Menjelaskan jenis-jenis gambar sketsa	3.1.1.1. Menyeleksi jenis-jenis gambar sketsa
47A	Profesional		3.2. Menggambar sketsa dengan obyek benda, manusia, binatang, tumbuhan, dan gedung	3.2.1. Menjelaskan langkah menggambar sketsa makhluk hidup	3.2.1.1 Menjelaskan langkah menggambar sketsa makhluk hidup
48A	Profesional	4. Menggambar Bentuk	4.1. Mendeskripsikan menggambar bentuk	4.1.1. Menjelaskan jenis-jenis gambar bentuk	4.1.1.1. Menentukan jenis-jenis gambar bentuk
49A	Profesional		4.2. Mengidentifikasi bahan dan alat menggambar bentuk	4.2.1. Menentukan jenis-jenis alat gambar bentuk	4.2.1.1. Menentukan jenis-jenis alat gambar bentuk
50A	Profesional		4.3. Membuat gambar bentuk manusia	4.3.1. Menentukan langkah-langkah dalam gambar bentuk manusia	4.3.1.1. Menentukan langkah-langkah dalam gambar bentuk manusia
51A	Profesional	5. Menggambar Teknik	5.1. Mengidentifikasi peralatan dan perlengkapan gambar teknik	5.1.1. Menentukan peralatan gambar teknik	5.1.1.1. Menyeleksi peralatan gambar teknik dua dimensi

52A	Profesional		5.2. Menggambar segi banyak beraturan, elips, parabola, hiperbola	5.2.1. Menjelaskan langkah menggambar teknik segi banyak beraturan	5.2.1.1. Menyeleksi aspek dalam menggambar teknik segi banyak beraturan
53A	Profesional		5.3. Menggambar perspektif satu dan dua titik mata, obyek geometris	5.3.1. Menjelaskan menggambar konstruksi perspektif	5.3.1.1. Menganalisis menggambar konstruksi perspektif
54A	Profesional	6. Mengoperasikan komputer grafis dan animasi	6.1. Menjelaskan prosedur penggunaan program photoshop	6.1.1. Menjelaskan prosedur penggunaan program photoshop dalam penerapan image manipulation	6.1.1.1. Menjelaskan prosedur penggunaan program photoshop dalam penerapan image manipulation
55A	Profesional			6.1.2. Membedakan prosedur penggunaan program photoshop dalam penerapan image manipulation	6.1.2. Membedakan prosedur penggunaan program photoshop dalam penerapan image manipulation

56A	Profesional		6.2. Mengaplikasikan menu dan tool program <i>photoshop</i>	6.2.1. Menentukan fungsi menu dan tool aplikasi photoshop dalam penerapan image manipulation	6.2.1.1. Menentukan fungsi menu dan tool aplikasi photoshop dalam penerapan image manipulation berkaitan dengan tool yang digunakan
56B	Profesional				
57A	Profesional		6.3. Menjelaskan dasar-dasar penggunaan program CTP / Adobe Flash	6.3.1. Menjelaskan fungsi penggunaan program CTP/Adobe Flash	6.3.1.1. Menjelaskan fungsi penggunaan program CTP/Adobe Flash terutama berkaitan objek graphic
58A	Profesional			6.3.2. Menentukan fungsi penggunaan program CTP/Adobe Flash	6.3.1.2. Menentukan fungsi penggunaan program CTP/Adobe Flash terutama berkaitan objek graphic

59A	Profesional		6.4. Mengaplikasikan menu dan <i>tool</i> program animasi grafis	6.4.1. Mendeteksi fungsi menu dan tool pada program aplikasi CTP/Adobe Flash untuk animasi	6.4.1.1. Mengoreksi fungsi menu dan tool pada program aplikasi CTP / Adobe Flash untuk animasi
60A	Profesional		6.5. Menjelaskan prosedur penggunaan program animasi grafis	6.5.1. Menjelaskan prosedur penggunaan animasi frame	6.5.1.1. Menjelaskan prosedur penggunaan animasi frame berkaitan prosedur
61A	Profesional				6.5.1.2. Menyeleksi prosedur penerapan efek animasi
62A	Profesional			6.5.2. Menjelaskan menu penerapan animasi motion dan shape tween	6.5.2.1. Menyeleksi penerapan efek pada animasi motion tween
63A	Profesional	7. Memahami prinsip menggambar animasi	7.1. Menjelaskan prinsip menggambar animasi pose to pose dan timing	7.1.1. Menjelaskan prosedur menggambar animasi Straight Ahead Action dan Pose to Pose	7.1.1.1. Membedakan prosedur menggambar animasi Straight Ahead Action dan Pose to Pose

64A	Profesional			7.1.2.Mendeteksi prosedur menggambar animasi timing dan spacing	7.1.2.1. Menganalisis prosedur menggambar animasi timing dan spacing
65A	Profesional		7.2. Menjelaskan prinsip menggambar animasi secondary action dan ease in and out	7.2.1. Menjelaskan prinsip menggambar animasi secondary action dan ease in and out	7.2.1.1. Menganalisis prosedur menggambar animasi secondary action dan ease in and out
66A	Profesional		7.3. Menjelaskan prinsip menggambar animasi anticipation dan follow through	7.3.1. Menjelaskan prosedur menggambar animasi anticipation dan follow through	7.3.1.1. Menganalisis prosedur menggambar animasi anticipation dan follow through
67A	Profesional		7.4. Menjelaskan prinsip menggambar animasi squash and stretch	7.4.1. Menjelaskan prosedur menggambar animasi squash and stretch	7.4.1.1. Menganalisis prosedur menggambar animasi squash and stretch
68A	Profesional		7.5. Menjelaskan prinsip menggambar animasi arcs and exaggaration	7.5.1. Menjelaskan prosedur menggambar animasi arcs and exaggaration	7.5.1.1. Menganalisis prosedur menggambar animasi arcs and exaggaration
69A	Profesional		7.6. Menjelaskan prinsip menggambar animasi appeal and personality	7.6.1. Menjelaskan prosedur menggambar animasi appeal and personality	7.6.1.1. Menganalisis prosedur menggambar animasi appeal and personality

70A	Profesional	8. Menggambar karakter	8.1. Menggambar karakter manusia	8.1.1. Menentukan langkah menggambar karakter manusia	8.1.1.1. Mengukur konsep menggambar karakter manusia
71A	Profesional	9. Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	9.1. Mendeskripsikan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	9.1.1. Mendeskripsikan K3	9.1.1.1. Menjelaskan K3
72A	Profesional		9.2. Melaksanakan prosedur K3	9.2.1. Menjelaskan prosedur K3	9.2.1.1. Menjelaskan prosedur K3
73A	Profesional				9.2.1.2. Menjelaskan prosedur K3
74A	Profesional				9.2.1.3. Menerapkan prosedur K3
75A	Profesional		9.3. Menerapkan ketentuan pertolongan pertama pada kecelakaan.	9.3.1. Menerapkan ketentuan pertolongan pertama dan darurat	9.3.1.1. Menerapkan ketentuan pertolongan pertama dan darurat
76A	Profesional	10. Membuat script continuity	10.1. Menjelaskan langkah-langkah membuat script continuity	10.1.1. Menjelaskan langkah-langkah membuat script continuity	10.1.1.1. Menyeleksi langkah-langkah dan komponen dalam membuat script continuity
77A	Profesional		10.2. Menyelaraskan teknis cerita.	10.2.1. Menjelaskan teknis cerita berdasar suatu naskah animasi	10.2.1.1. Menjelaskan teknis cerita berdasar suatu naskah animasi

78A	Profesional	11. Membuat exposure sheets	11.1. Menjelaskan langkah-langkah membuat exposure sheet	11.1.1. Menjelaskan langkah-langkah membuat exposure sheet	11.1.1.1. Menyeleksi langkah-langkah membuat exposure sheet
79A	Profesional	12. Melengkapi exposure sheets dengan kode bibir dan soundtrack lainnya	12.1. Menuliskan kode bibir dan soundtrack pada exposure sheet sesuai dengan dialog.	12.1.1. Menentukan kode bibir dan soundtrack pada exposure sheet sesuai dengan dialog	12.1.1.1. Menentukan kode bibir dan soundtrack pada exposure sheet sesuai dengan dialog
81A	Profesional		12.2. Menentukan acting dan ekspresi setiap karakter	12.2.1. Menentukan acting dan ekspresi setiap karakter	12.2.1.1. Menentukan acting dan ekspresi setiap karakter
83A	Profesional	13. Melakukan pekerjaan pewarnaan	13.1. Memilih bahan pewarnaan yang sesuai	13.1.1. Menentukan bahan pewarnaan yang sesuai dalam pewarnaan menggunakan komputer	13.1.1.1. Menentukan bahan pewarnaan yang sesuai dalam pewarnaan menggunakan komputer
85A	Profesional			13.1.2. Menjelaskan tool untuk pewarnaan berdasar aplikasi grafis yang dipilih	13.1.2.1. Menentukan tool untuk pewarnaan berdasar aplikasi grafis yang dipilih

86A	Profesional			13.1.3. Menyebutkan prosedur pewarnaan berdasar aplikasi grafis yang dipilih	13.1.3.1. Menjelaskan prosedur untuk pewarnaan berdasar aplikasi grafis yang dipilih
87A	Profesional	14. Mewarnai gambar background	14.1. Menjelaskan langkah-langkah mewarnai gambar background	14.1.1. Menjelaskan gambar background berdasarkan dari background designer atau layout	14.1.1.1. Menjelaskan gambar background berdasarkan dari background designer atau layout
88A	Profesional	15. Membuat gambar interior dan eksterior	15.1. Menjelaskan langkah-langkah membuat gambar interior dan eksterior	15.1.1. Menjelaskan bentuk-bentuk ruang	15.1.1.1. Menjelaskan bentuk-bentuk ruang
89A	Profesional			15.1.2. Menyebutkan gaya desain interior dan eksterior	15.1.2.1. Menjelaskan gaya desain interior dan eksterior
90A	Profesional			15.1.3. Menjelaskan fungsi bahan dan alat dalam membuat gambar interior dan eksterior	15.1.3.1. Menjelaskan bahan dan alat dalam membuat gambar interior dan eksterior

91A	Profesional	16. Membuat gambar property	16.1. Menginterpretasikan kebutuhan property berdasarkan deskripsi yang dinyatakan dalam naskah	16.1.1. Menjelaskan kebutuhan property berdasarkan deskripsi yang dinyatakan dalam naskah	16.1.1. Menjelaskan kebutuhan property berdasarkan deskripsi yang dinyatakan dalam naskah
92A	Profesional	17. Membuat model obyek 3D bentuk hard surface dan organik	17.1. Menjelaskan konsep bentuk model 3D	17.1.1. Menjelaskan konsep bentuk model 3D	17.1.1.1. Menjelaskan konsep bentuk model organik dan hard surface
93A	Profesional	18. Membuat gambar tekstur	18.1. langkah-langkah membuat wujud tekstur	18.1.1. Menjelaskan gambar tekstur	18.1.1.1. Menjelaskan gambar tekstur
94A	Profesional			18.1.2. Menyebutkan langkah-langkah mapping modifier	18.1.1.1. Menyebutkan langkah-langkah mapping modifier
95A	Profesional	19. Mengaplikasi kan gambar background	19.1. Mendesain gambar background	19.1.1. Menerapkan desain gambar background	19.1.1.1. Menerapkan desain gambar background
96A	Profesional	20. Menggambar karakter dan property	20.1. Menjelaskan skenario dan storyboard	20.1.1. Menjelaskan konsep desain karakter dan property berdasar skenario dan storyboard	20.1.1.1 Menjelaskan konsep desain karakter dan property berdasar skenario dan storyboard

97A	Profesional	21. Mendesain pipeline produksi	21.1. Menjelaskan skenario dan storyboard	21.1.1. Menjelaskan ide cerita berdasar skenario dan storyboard	21.1.1.1. Menjelaskan ide cerita berdasar storyboard
98A	Profesional			21.1.2. Menyebutkan kebutuhan perangkat keras dalam produksi animasi	21.1.1.1. Menyeleksi kebutuhan perangkat keras dalam produksi animasi
99A	Profesional	22. Membuat game	22.1. Mengembangkan sebuah konsep menjadi sebuah game	22.1.1. Mengembangkan sebuah konsep menjadi sebuah game	22.1.1.1. Menyeleksi sebuah konsep menjadi sebuah game dua dan tiga dimensi
100A	Profesional			22.1.2. Mengembangkan sebuah game lewat optimalisasi SDM	22.1.2.1. Membangun sebuah game lewat optimalisasi SDM menjadi game dua dimensi dan tiga dimensi