

SILABUS PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

I. KELOMPOK UNIT KOMPETENSI

- 1.1 Unit Kompetensi : Membuat Pergerakan (Motion) Objek Digital.
 Kerja Kode Unit : J.59ANM00.003.1
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 80 JP @ 45 menit
 Metode Pelatihan : Luring/Daring/ *Blended*

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Menyiapkan komponen/objek/model sesuai storyboard 2. Melaksanakan proses pergerakan 3. Melakukan preview pergerakan	Mampu membuat pergerakan objek non karakter sesuai dengan storyboard serta menerapkan prinsip animasi.	1. Menganimasikan objek/benda non karakter sesuai dengan jenis material benda tersebut. 2. Menganimasikan objek/benda non karakter sesuai dengan berat benda tersebut. 3. Menganimasikan objek/benda non karakter sesuai dengan mekanika gerak.	1. 12 Prinsip Animasi. 2. Fisika dalam animasi (berat, gravitasi, gaya, momentum) 3. Prosedur manajemen file kerja 4. Pengertian progressive file 5. Prosedur mengidentifikasi objek digital non

			<p>karakter yang akan dianimasikan</p> <p>6. Prosedur menguji coba <i>controller</i> gerak pada objek digital non karakter.</p> <p>7. Tahapan dalam proses membuat animasi (Blocking, Blocking plus, Refining, Polishing)</p> <p>8. Prosedur membuat preview animasi</p>
--	--	--	--

1.2 Unit Kompetensi : Membuat Gerak Berulang Karakter Motion Loop.
 Kerja Kode Unit : J.59ANM00.003.1
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 80 JP @ 45 menit
 Metode Pelatihan : Luring/Daring/ *Blended*

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Mengidentifikasi personality karakter yang akan digerakan 2. Merencanakan rangkaian pola gerak karakter yang dipilih 3. Membuat gerak berulang karakter (motion loop) 4. Melakukan review gerak dalam format video 5. Melakukan export data animasi	Mampu membuat gerakan berulang karakter (cycle/motion loop).	1. Mampu menganimasikan gerakan cycle sesuai storyboard. 2. Mampu menganimasikan gerakan cycle sesuai personality 3. Mampu menganimasikan gerakan cycle sesuai mekanika tubuh. 4. Mampu mengidentifikasi pola gerakan berulang/cycle	1. Pengertian gerakan berulang (loop/cycle) 2. Pengertian Mekanika Tubuh dan Locomotion 3. Pengertian Strong Pose dan Aspek-aspek dalam membuat strong pose (Line of action, Siluet, Break Simetry, COG, Push the Pose) 4. Pengertian dan penerapan Weight

			Shift.
			5. Manajemen file kerja
			6. Pengertian progressive file
			7. Pengertian personality karakter
			8. Pengenalan animation style
			9. Penggunaan dan pembuatan video referensi gerakan berulang (cycle/loop)
			10. Prosedur mengidentifikasi keypose pada video referensi gerakan berulang (cycle/loop)
			11. Kegunaan controller gerak

			<p>pada objek digital karakter.</p> <p>12. Tahapan dalam proses membuat animasi (Blocking, Blocking plus, Refining, Polishing)</p> <p>13. Prosedur membuat preview/playblast animasi</p>
--	--	--	--

1.3 Unit Kompetensi : Membuat Gerak Body Mechanic (Interaction) Karakter.
 Kerja Kode Unit : J.59ANM00.005.1
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 100 JP @ 45 menit
 Metode Pelatihan : Luring/Daring/Blended

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Mengidentifikasi sifat (Personality), anatomy, penampilan (appearance) dan koreografi gerak karakter sesuai brief dan cut/scene/shot papan cerita (storyboard) 2. Merencanakan rangkaian gerak karakter sesuai dengan animation style yang disepakati 3. Melakukan pengerjaan gerak karakter	Mampu membuat pergerakan karakter sesuai dengan storyboard, personality, serta koreografi gerak yang ditentukan melalui video referensi.	1. Menganimasikan karakter sesuai dengan personality, koreografi dan storyboard. 2. Menganimasikan interaksi karakter dengan objek serta menerapkan prinsip fisika dalam animasi. 3. Menganimasikan karakter sesuai dengan mekanika gerak.	1. 12 Prinsip Animasi. 2. Pengertian Mekanika Tubuh. 3. Pengertian Strong Pose dan Aspek-aspek dalam membuat strong pose (Line of action, Siluet, Break Symetry, COG, Push the Pose) 4. Fisika dalam animasi (berat, gravitasi, gaya, momentum)

			<ol style="list-style-type: none">5. Prosedur manajemen file kerja6. Pengertian progressive file7. Prosedur mengidentifikasi personality karakter dan animation style yang digunakan8. Prosedur membuat video referensi gerakan9. Prosedur mengidentifikasi keypose pada video referensi gerakan10. Kegunaan controller gerak pada rig karakter.11. Tahapan dalam proses membuat
--	--	--	--

			<p>animasi (Blocking, Blocking plus, Refining, Polishing)</p> <p>12. Prosedur membuat preview animasi</p> <p>13. Interaksi dengan benda berat</p> <p>14. Penggunaan IK/FK</p> <p>15. Penggunaan constraint obyek</p> <p>16. Penggunaan reversal line of action.</p>
--	--	--	---

1.4 Unit Kompetensi : Membuat Akting Pergerakan Karakter
 Kerja Kode Unit : J.59ANM00.006.1
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 80 JP @ 45 menit
 Metode Pelatihan : Luring/Daring/ *Blended*

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Mengidentifikasi cerita dan alur gerak berdasarkan <i>cut/scene/shot</i> papan cerita (<i>storyboard</i>) 2. Membuat perencanaan akting dan ekspresi setiap karakter 3. Melakukan Pengadeganan karakter (<i>akting</i>)	Mampu dan tepat membuat akting (ekspresi, gerak tubuh, interaksi) karakter sesuai <i>layout</i> dan <i>cut/scene/shot</i> papan cerita (<i>storyboard</i>).	1. Membuat akting untuk gerak tubuh dan interaksinya dengan karakter lain. 2. Membuat facial acting sesuai dengan personality dan status emosi karakter. 3. Menerapkan body kinematik dalam konteks akting.	1. Prinsip animasi 2. Animation brief dan karakter brief. 3. Acting beat dalam gerak. 4. Irama gerak 5. Pengadeganan dan <i>layout</i> suatu shot. 6. Sifat dan kekhasan karakter. 7. Ekspresi wajah 8. Acting choice

1.5 Unit Kompetensi : Membuat Lip Sync Karakter
 Kerja Kode Unit : J.59ANM00.007.1
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 80 JP @ 45 menit
 Metode Pelatihan : Luring/Daring/*Blended*

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Mengidentifikasi suara/dialog, Personality dan akting dari cut/scene/shot papan cerita (storyboard) 2. Merencanakan gerakan bibir/mulut sesuai fonem yang dipakai 3. Melakukan sinkronisasi suara/dialog dengan fonem dari karakter	Mampu dan tepat membuat bentuk mulut sesuai dengan suara dialog (fonem) yang dikeluarkan karakter.	1. Mengidentifikasi suara dialog (fonem) 2. Gerakan dan bentuk bibir sinkron dan sesuai dengan suara/dialog.	1. Konsep LipSync 2. Mouth shape 3. Referensi gerakan mulut 4. Phrasing dalam dialog.

1.6 Unit Kompetensi : Membaca Shot/Scene/Sequences Storyboard
 Kode Unit : J.59ANM00.010.1
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 10 JP @ 45 menit
 Metode Pelatihan : Luring/Daring/Blended

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Mengidentifikasi komponen dalam storyboard. 2. Membaca dan menganalisis cut/scene/shot papan cerita (storyboard).	Mampu mengidentifikasi <i>element</i> (jumlah karakter/posisi/arah gerak objek / karakter /kamera, <i>layout</i>) sesuai yang terdapat dalam <i>shot/scene/sequences storyboard</i> .	1. Mampu mengidentifikasi komponen dalam storyboard. 2. Mampu membaca dan menganalisis cut/scene/shot storyboard.	1. Struktur dan komponen dalam storyboard. 2. Dasar Cinematografi. 3. Visualisasi adegan dan alur cerita. 4. <i>Resource</i> audio dan asset visual.

1.7 Unit Kompetensi : Mengoperasikan Perangkat Kerja Produksi Animasi
 Kode Unit : J.59ANM00.067.1
 Perkiraan Waktu Pelatihan : 10 JP @ 45 menit
 Metode Pelatihan : Luring/Daring/Blended

ELEMEN KOMPETENSI	CAPAIAN UNIT KOMPETENSI	KRITERIA CAPAIAN	POKOK PEMBAHASAN
1. Mengidentifikasi jenis perangkat kerja. 2. Melakukan pengenalan mekanisme kerja alat produksi animasi	Mampu mengoperasikan perangkat kerja sesuai fungsi dan kegunaan perangkat kerja secara benar	1. Mampu menjalankan workflow area kerja 2. Mampu mengoperasikan perangkat digital / non digital	1. Prosedur mengidentifikasi fungsi dan kegunaan perangkat kerja sesuai area pekerjaan produksi. 2. Prosedur mengidentifikasi Workflow perangkat kerja sesuai <i>pipeline</i> kerja produksi. 3. Prosedur mengidentifikasi kapasitas perangkat kerja (digital/non digital) sesuai area pekerjaan. 4. Prosedur mengidentifikasi Area tools kerja pada perangkat sesuai area pekerjaan produksi. 5. Cara melakukan uji coba

			<p>tahapan kerja alat (digital/non digital) sesuai area kerja produksi.</p> <p>6. Cara melakukan uji coba Fungsi tools kerja sesuai area kerja produksi.</p> <p>7. Cara melakukan uji coba Output kerja alat (digital/non digital) sesuai area kerja produksi.</p> <p>8. Manajemen File</p>
--	--	--	---