

KISI-KISI MATERI PLPG MATA PELAJARAN ANIMASI

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
1	Pedagogik	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.	Memahami karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, sosial-emosional, moral, spiritual, dan latar belakang sosial- budaya.	Mengidentifikasi karakteristik belajar peserta didik
2	Pedagogik	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.	Mengidentifikasi potensi peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu	Mengidentifikasi potensi peserta didik dalam membuat animasi
3.	Pedagogik	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.	Mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu	Menentukan alternatif solusi atas kesulitan belajar pada siswa
4.	Pedagogik	Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik	Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik terkait dengan mata pelajaran yang diampu	Menerapkan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi animasi
5.	Pedagogik	Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik	Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam mata pelajaran yang diampu	Menerapkan pendekatan pembelajaran secara kreatif dalam proses pembelajaran animasi
6.	Pedadogik	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	Memahami prinsip-prinsip Pengembangan kurikulum.	Menerapkan prinsip-prinsip pengembangan kurikulum.

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
7.	Pedagogik	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	Menentukan tujuan pembelajaran yang diampu.	Menentukan tujuan pembelajaran animasi.
8.	Pedagogik	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	Memilih materi pembelajaran yang diampu terkait dengan pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran	Menerapkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran animasi
9.	Pedagogik	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	Memilih materi pembelajaran yang diampu terkait dengan pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran	Mengembangkan materi pembelajaran animasi yang sesuai kebutuhan dunia industry
10.	Pedagogik	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	Menata materi pembelajaran secara benar sesuai dengan pendekatan yang dipilih dan karakteristik peserta didik	Menyusun materi pembelajaran animasi sistematis yang sesuai dengan tingkatan kognitif siswa
11.	Pedagogik	Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik	Mengembangkan komponen-komponen rancangan pembelajaran	Menentukan indikator pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi Animasi
12.	Pedagogik	Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik	Mengembangkan komponen-komponen rancangan pembelajaran	Mengidentifikasi komponen penyusun dalam merancang pembelajaran efektif untuk kompetensi animasi
13.	Pedagogik	Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik	Menyusun rancangan pembelajaran yang lengkap, baik untuk kegiatan di dalam kelas, laboratorium, maupun lapangan.	Merancang pembelajaran yang lengkap untuk kompetensi animasi

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
14.	Pedagogik	Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik	Menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai ujian pembelajaran secara utuh	Merancang media yang akan digunakan dalam pembelajaran animasi yang mengarah pada peningkatan berpikir dan kreatifitas peserta didik
15.	Pedagogik	Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik	Melaksanakan pembelajaran yang mendidik di kelas, di laboratorium, dan di lapangan dengan memperhatikan standar keamanan yang dipersyaratkan	Melaksanakan pembelajaran yang mendidik di laboratorium yang sesuai dengan kompetensi animasi
16.	Pedagogik	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu	Menerapkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran animasi
17.	Pedagogik	Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.	Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi secara optimal	Memilih kegiatan pembelajaran yang mendorong kreatifitas peserta didik
18.	Pedagogik	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik	Memahami berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik, dan santun, secara lisan, tulisan, dan/atau bentuk lain	Memahami makna komunikasi efektif dalam kegiatan pembelajaran kompetensi animasi
19.	Pedagogik	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik dengan bahasa yang khas dalam interaksi kegiatan/permainan yang mendidik yang terbangun secara siklikal dari (a) penyiapan kondisi psikologis peserta didik untuk ambil bagian dalam permainan	Memahami cara melakukan bujukan untuk peserta didik agar ambil bagian dalam pembelajaran

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
			ajakan kepada peserta didik untuk ambil bagian, (c) respons peserta didik terhadap ajakan guru, dan (d) reaksi guru terhadap respons peserta didik, dan seterusnya.	
20.	Pedagogik	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu	Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar yang sesuai dengan pembelajaran animasi
21.	Pedagogik	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu	Melaksanakan penilaian dengan berbagai teknik dan jenis penilaian
22.	Pedagogik	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	Menentukan prosedur penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	Menentukan prosedur evaluasi proses belajar pembelajaran animasi
23.	Pedagogik	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	Menentukan prosedur penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	Menentukan prosedur penilaian hasil belajar pembelajaran animasi
24.	Pedagogik	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	Menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan	Menganalisis hasil penilaian proses belajar untuk berbagai tujuan pembelajaran animasi
25.	Pedagogik	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	Menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan	Menganalisis hasil penilaian hasil belajar untuk berbagai tujuan pembelajaran animasi

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
26.	Pedagogik	Memfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar	Menganalisis hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar
27.	Pedagogik	Memfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remedial dan pengayaan	Merancang program remedial dan pengayaan berdasarkan informasi hasil penilaian
28.	Pedagogik	Memfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	Mengkomunikasikan hasil penilaian dan evaluasi kepada pemangku kepentingan	Membuat laporan hasil penilaian dan evaluasi kepada pemangku pimpinan
29.	Pedagogik	Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.	Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan	Memahami langkah-langkah refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan
30.	Pedagogik	Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.	Melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran yang diampu	Memahami struktur penulisan laporan penelitian tindakan kelas
31	Profesional	Memahami wawasan animasi	Menjelaskan sejarah animasi	Menganalisis sejarah animasi dunia
32	Profesional	Memahami wawasan animasi	Menjelaskan sejarah animasi	Menyelidiki sejarah animasi dunia
33	Profesional	Memahami wawasan animasi	Menjelaskan sejarah animasi	Menganalisis perkembangan animasi tradisional
34	Profesional	Memahami wawasan animasi	Menjelaskan sejarah animasi	Menyeleksi perkembangan animasi
35	Profesional	Memahami wawasan animasi	Menggambarkan proses produksi animasi	Menyeleksi proses produksi animasi

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
36	Profesional	Memahami wawasan animasi	Menjelaskan teori dasar animasi dan sinematografi	Menggali teori dasar sinematografi
37	Profesional	Merancang nirmana datar dan ruang	Menjelaskan unsur dan prinsip nirmana dua dan tiga dimensi	Menentukan unsur desain dua dimensi
38	Profesional	Merancang nirmana datar dan ruang	Menjelaskan unsur dan prinsip nirmana dua dan tiga dimensi	Menyeleksi prinsip desain
39	Profesional	Merancang nirmana datar dan ruang	Menjelaskan bahan dan alat dalam menciptakan nirmana dua dimensi dan tiga dimensi	Menyeleksi bahan untuk nirmana datar dua dimensi
40	Profesional	Merancang nirmana datar dan ruang	Menjelaskan bahan dan alat dalam menciptakan nirmana dua dimensi dan tiga dimensi	Menyeleksi alat untuk nirmana ruang dua dimensi
41	Profesional	Merancang nirmana datar dan ruang	Membuat komposisi berdasarkan elemen estetis	Menentukan efek cahaya melalui komposisi nirmana ruang
42	Profesional	Merancang nirmana datar dan ruang	Membuat komposisi berdasarkan elemen estetis	Menyeleksi efek cahaya melalui komposisi nirmana ruang dua dimensi
43	Profesional	Merancang nirmana datar dan ruang	Menyusun komposisi wujud geometris dalam nirmana ruang	Menyeleksi berbagai komposisi wujud geometris nirmana
44	Profesional	Merancang nirmana datar dan ruang	Membuat komposisi warna dalam nirmana datar	Menentukan berbagai komposisi warna nirmana datar
45	Profesional	Merancang nirmana datar dan ruang	Membuat komposisi warna dalam nirmana datar	Mengemukakan berbagai wujud komposisi warna nirmana datar
46	Profesional	Menggambar Sketsa	Menjelaskan pengertian dan media sketsa	Menyeleksi jenis-jenis gambar sketsa
47	Profesional	Menggambar Sketsa	Menggambar sketsa dengan obyek benda, manusia, binatang, tumbuhan, dan gedung	Menentukan langkah menggambar sketsa makhluk hidup
48	Profesional	Menggambar Bentuk	Mendeskripsikan menggambar bentuk	Mengklasifikasikan jenis-jenis gambar bentuk

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
49	Profesional	Menggambar Bentuk	Mengidentifikasi bahan dan alat menggambar bentuk	Menentukan jenis-jenis alat gambar bentuk
50	Profesional	Menggambar Bentuk	Membuat gambar bentuk manusia	Menentukan langkah-langkah dalam gambar bentuk manusia
51	Profesional	Menggambar Teknik	Mengidentifikasi peralatan dan perlengkapan gambar teknik	Menyeleksi peralatan gambar teknik dua dimensi
52	Profesional	Menggambar Teknik	Menggambar segi banyak beraturan, elips, parabola, hiperbola	Menyeleksi aspek dalam menggambar teknik segi banyak beraturan
53	Profesional	Menggambar Teknik	Menggambar perspektif satu dan dua titik mata, obyek geometris	Membuat gambar konstruksi perspektif
54	Profesional	Mengoperasikan komputer grafis dan animasi	Menjelaskan prosedur penggunaan program photoshop	Merinci prosedur penggunaan program photoshop dalam penerapan image manipulation
55	Profesional	Mengoperasikan komputer grafis dan animasi	Menjelaskan prosedur penggunaan program photoshop	Membedakan prosedur penggunaan program photoshop dalam penerapan image manipulation
56	Profesional	Mengoperasikan komputer grafis dan animasi	Mengaplikasikan menu dan tool program <i>photoshop</i>	Menentukan fungsi menu dan tool aplikasi photoshop dalam penerapan image manipulation berkaitan dengan tool yang digunakan
57	Profesional	Mengoperasikan komputer grafis dan animasi	Menjelaskan dasar-dasar penggunaan program CTP / Adobe Flash	Merinci fungsi penggunaan program CTP/Adobe Flash terutama berkaitan objek graphic
58	Profesional	Mengoperasikan komputer grafis dan animasi	Menjelaskan dasar-dasar penggunaan program CTP / Adobe Flash	Menentukan fungsi penggunaan program CTP/Adobe Flash terutama berkaitan objek graphic
59	Profesional	Mengoperasikan an	Mengaplikasikan menu dan <i>tool</i>	Merinci fungsi menu dan

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
		komputer grafis dan animasi	program animasi grafis	tool pada program aplikasi CTP / Adobe Flash untuk animasi
60	Profesional	Mengoperasikan komputer grafis dan animasi	Menjelaskan prosedur penggunaan program animasi grafis	Merinci prosedur penggunaan animasi frame
61	Profesional	Mengoperasikan komputer grafis dan animasi	Menjelaskan prosedur penggunaan program animasi grafis	Menyeleksi prosedur penerapan efek animasi
62	Profesional	Mengoperasikan komputer grafis dan animasi	Menjelaskan prosedur penggunaan program animasi grafis	Merinci penggunaan efek pada animasi motion tween
63	Profesional	Memahami prinsip menggambar animasi	Menjelaskan prinsip menggambar animasi pose to pose dan timing	Membedakan prosedur menggambar animasi Straight Ahead Action dan Pose to Pose
64	Profesional	Memahami prinsip menggambar animasi	Menjelaskan prinsip menggambar animasi pose to pose dan timing	Menganalisis prosedur menggambar animasi timing dan spacing
65	Profesional	Memahami prinsip menggambar animasi	Menjelaskan prinsip menggambar animasi secondary action dan ease in and out	Menganalisis prosedur menggambar animasi secondary action dan ease in and out
66	Profesional	Memahami prinsip menggambar animasi	Menjelaskan prinsip menggambar animasi anticipation dan follow through	Menganalisis prosedur menggambar animasi anticipation dan follow through
67	Profesional	Memahami prinsip menggambar animasi	Menjelaskan prinsip menggambar animasi squash and stretch	Menganalisis prosedur menggambar animasi squash and stretch
68	Profesional	Memahami prinsip menggambar animasi	Menjelaskan prinsip menggambar animasi arcs and exaggeration	Menganalisis prosedur menggambar animasi arcs and exaggeration
69	Profesional	Memahami prinsip menggambar animasi	Menjelaskan prinsip menggambar animasi appeal and personality	Menganalisis prosedur menggambar animasi appeal and personality
70	Profesional	Menggambar karakter	Menggambar karakter manusia	Merinci konsep menggambar karakter manusia

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
71	Profesional	Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	Mendeskripsikan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	Menerapkan K3
72	Profesional	Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	Melaksanakan prosedur K3	Mengemukakan prosedur K3
73	Profesional	Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	Melaksanakan prosedur K3	Menentukan prosedur K3
74	Profesional	Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	Melaksanakan prosedur K6	Menerapkan prosedur K3
75	Profesional	Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	Menerapkan ketentuan pertolongan pertama pada kecelakaan.	Menerapkan ketentuan pertolongan pertama dan darurat
76	Profesional	Membuat script continuity	Menjelaskan langkah-langkah membuat script continuity	Menentukan langkah-langkah membuat script continuity
77	Profesional	Membuat script continuity	Menyelaraskan teknis cerita.	Mengemukakan teknis cerita berdasar suatu naskah animasi
78	Profesional	Membuat exposure sheets	Menjelaskan langkah-langkah membuat exposure sheet	Menyeleksi langkah-langkah membuat exposure sheet
79	Profesional	Melengkapi exposure sheets dengan kode bibir dan soundtrack lainnya	Menuliskan kode bibir dan soundtrack pada exposure sheet sesuai dengan dialog.	Menentukan kode bibir pada exposure sheet sesuai dengan dialog
80	Profesional	Melengkapi exposure sheets dengan kode bibir dan soundtrack lainnya	Menuliskan kode bibir dan soundtrack pada exposure sheet sesuai dengan dialog.	Menentukan soundtrack pada exposure sheet sesuai dengan dialog
81	Profesional	Melengkapi exposure sheets dengan kode bibir dan soundtrack lainnya	Menentukan acting dan ekspresi setiap karakter	Menentukan acting dan ekspresi setiap karakter
82	Profesional	Melengkapi exposure sheets dengan kode bibir dan soundtrack lainnya	Menentukan acting dan ekspresi setiap karakter	Membedakan acting dan ekspresi setiap karakter

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
83	Profesional	Melakukan pekerjaan pewarnaan	Memilih bahan pewarnaan yang sesuai	Menentukan bahan pewarnaan yang sesuai dalam pewarnaan menggunakan komputer
84	Profesional	Melakukan pekerjaan pewarnaan	Memilih bahan pewarnaan yang sesuai	Menerapkan bahan pewarnaan yang sesuai dalam pewarnaan menggunakan komputer
85	Profesional	Melakukan pekerjaan pewarnaan	Memilih bahan pewarnaan yang sesuai	Menentukan tool untuk pewarnaan berdasar aplikasi grafis yang dipilih
86	Profesional	Melakukan pekerjaan pewarnaan	Memilih bahan pewarnaan yang sesuai	Mengemukakan prosedur untuk pewarnaan berdasar aplikasi grafis yang dipilih
87	Profesional	Mewarnai gambar background	Menjelaskan langkah-langkah mewarnai gambar background	Menentukan gambar background berdasarkan dari background designer atau layout
88	Profesional	Membuat gambar interior dan eksterior	Menjelaskan langkah-langkah membuat gambar interior dan eksterior	Membedakan bentuk-bentuk ruang
89	Profesional	Membuat gambar interior dan eksterior	Menjelaskan langkah-langkah membuat gambar interior dan eksterior	Menganalisis gaya desain interior
90	Profesional	Membuat gambar interior dan eksterior	Menjelaskan langkah-langkah membuat gambar interior dan eksterior	Menentukan bahan dan alat dalam membuat gambar interior dan eksterior
91	Profesional	Membuat gambar property	Menginterpretasikan kebutuhan property berdasarkan deskripsi yang dinyatakan dalam naskah	Menentukan kebutuhan property berdasarkan deskripsi yang dinyatakan dalam naskah
92	Profesional	Membuat model obyek 3D bentuk hard surface dan organik	Menjelaskan konsep bentuk model 3D	Mengemukakan konsep bentuk model organik
93	Profesional	Membuat gambar tekstur	langkah-langkah membuat wujud tekstur	Menelaah gambar tekstur
94	Profesional	Membuat gambar	langkah-langkah membuat wujud	Menentukan langkah-

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
		tekstur	tekstur	langkah mapping modifier
95	Profesional	Mengaplikasi kan gambar background	Mendesain gambar background	Menerapkan desain gambar background
96	Profesional	Menggambar karakter dan property	Menjelaskan skenario dan storyboard	Merinci konsep desain karakter dan property berdasar skenario
97	Profesional	Mendesain pipeline produksi	Menjelaskan skenario dan storyboard	Mengemukakan ide cerita berdasar storyboard
98	Profesional	Mendesain pipeline produksi	Menjelaskan skenario dan storyboard	Menyeleksi kebutuhan perangkat keras dalam produksi
99	Profesional	Membuat game	Mengembangkan sebuah konsep menjadi sebuah game	Menyeleksi sebuah konsep menjadi sebuah game dua dimensi
100	Profesional	Membuat game	Mengembangkan sebuah konsep menjadi sebuah game	Membangun sebuah game lewat optimalisasi SDM menjadi game dua dimensi