



ANIMASI - SMKN 2 SURABAYA

Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis WEB

MATERI
TOPOLOGI MODEL 3D
HARDSURFACE



Selamat datang di Dashboard Media Pembelajaran Berbasis Web Kelas 3D Animasi. Aplikasi ini dirancang untuk membantu peserta didik mengakses materi, mengelola tugas proyek, serta memantau progres pembelajaran secara mandiri dan terstruktur.



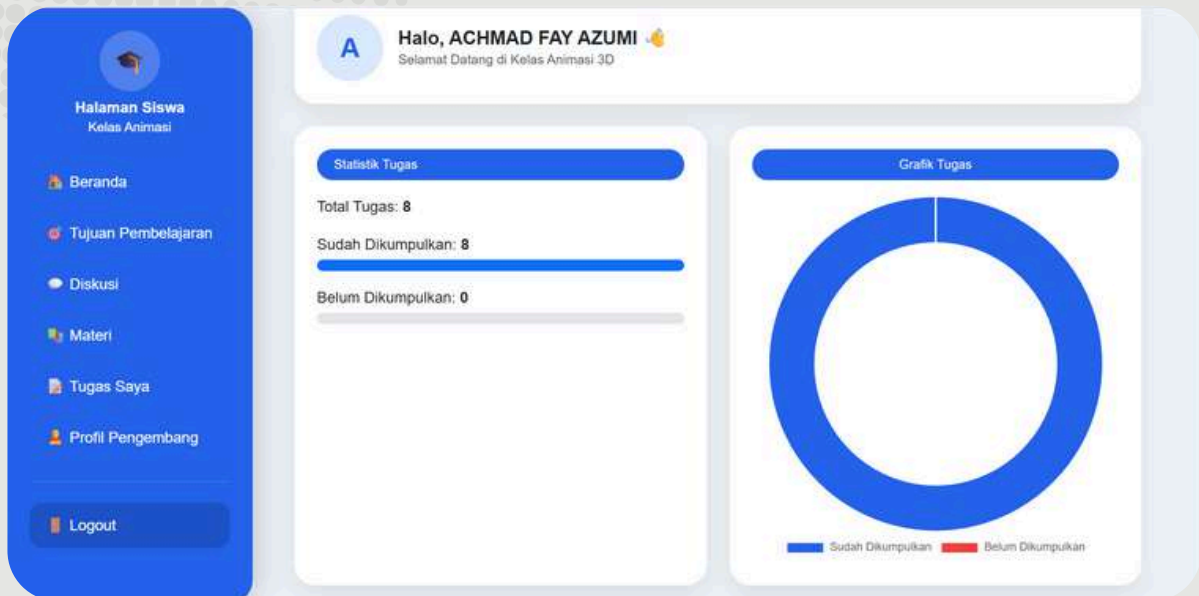
1. PANEL NAVIGASI (MENU SAMPING)

Terletak di sisi kiri layar dengan latar belakang biru, menu ini digunakan untuk berpindah antar halaman:

- **Beranda:** Halaman utama yang menampilkan statistik dan grafik tugas Anda saat ini.
- **Tujuan Pembelajaran:** Informasi mengenai kompetensi atau target yang harus dicapai dalam mata pelajaran ini.
- **Diskusi:** Fitur untuk berinteraksi atau bertanya mengenai materi pelajaran.
- **Materi:** Akses ke bahan ajar dan video pembelajaran.
- **Tugas Saya:** Daftar rincian tugas yang perlu dikerjakan atau diunggah.
- **Profil Pengembang:** Informasi mengenai pengembang aplikasi LMS ini.
- **Logout:** Digunakan untuk keluar dari akun Anda secara aman.



2. STATISTIK TUGAS



Panel ini memberikan ringkasan angka terkait status tugas Anda:

- Total Tugas: Menampilkan jumlah keseluruhan tugas yang diberikan (Contoh: 8 tugas).
- Sudah Dikumpulkan: Jumlah tugas yang telah Anda selesaikan dan dikirim (Contoh: 7 tugas).
- Belum Dikumpulkan: Jumlah tugas yang masih menjadi tanggungan Anda (Contoh: 1 tugas).

Visualisasi berbentuk diagram lingkaran (donut chart) untuk membantu Anda melihat perbandingan progres secara cepat:

- Warna Hijau: Mewakili persentase tugas yang Sudah Dikumpulkan.
- Warna Merah: Mewakili persentase tugas yang Belum Dikumpulkan.

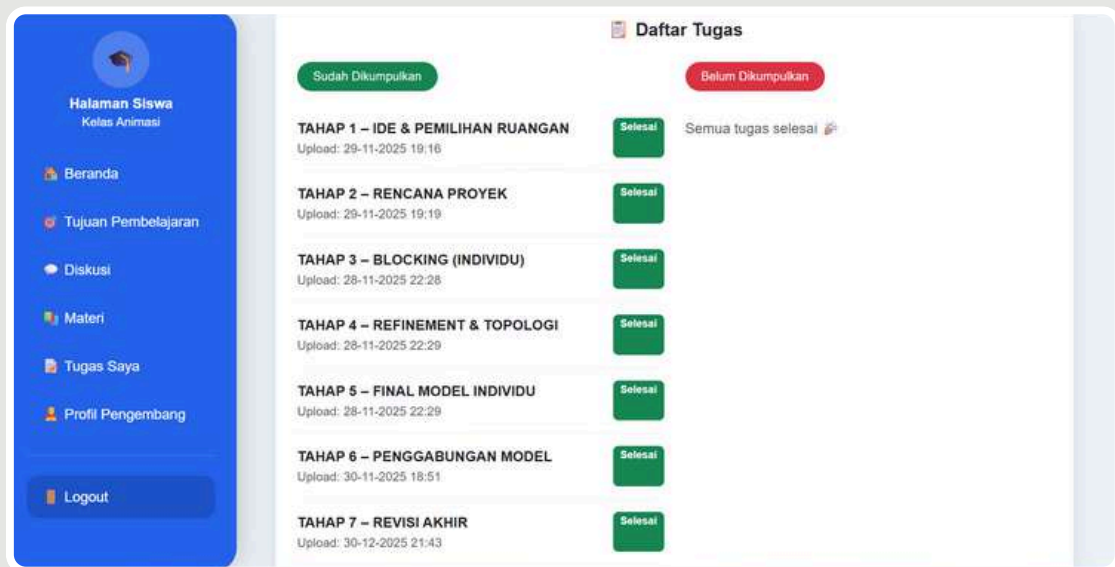


Tips Penggunaan:

Selalu pastikan bagian "Belum Dikumpulkan" di panel Statistik berjumlah 0 untuk memastikan Anda telah menyelesaikan seluruh kewajiban tugas tepat waktu.



3. DAFTAR TUGAS



Menu Daftar Tugas dirancang untuk:

- Membantu siswa mengelola waktu dan tahapan proyek
- Meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab belajar
- Memberikan gambaran progres belajar secara visual dan sistematis
- Mendukung pembelajaran berbasis proyek yang terstruktur

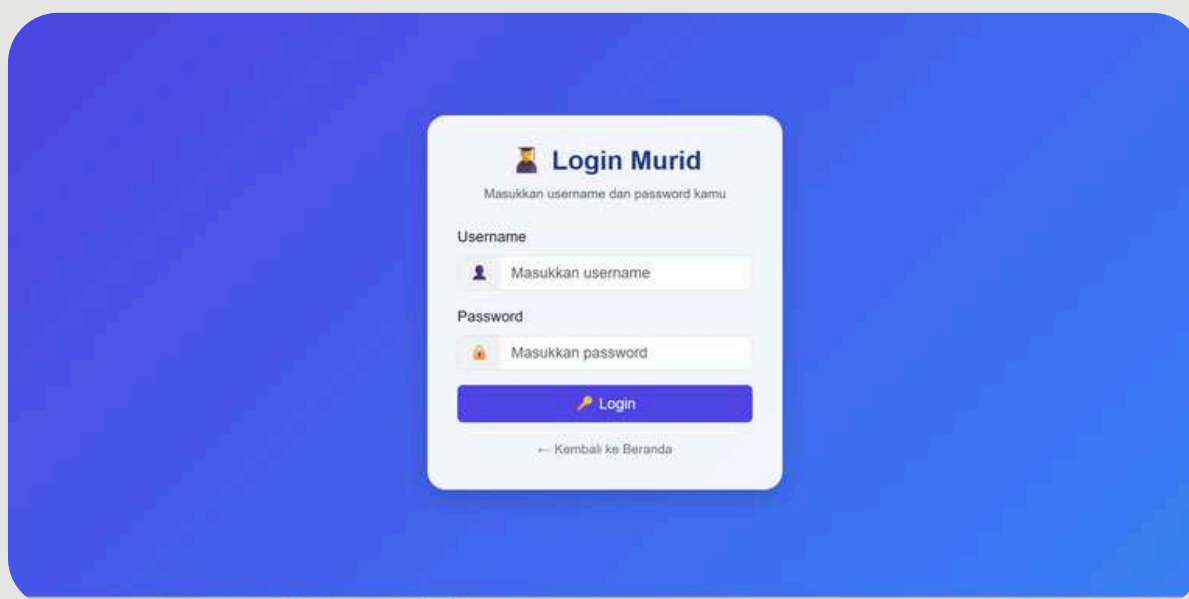


TAMPILAN MEDIA

LOGIN SISWA



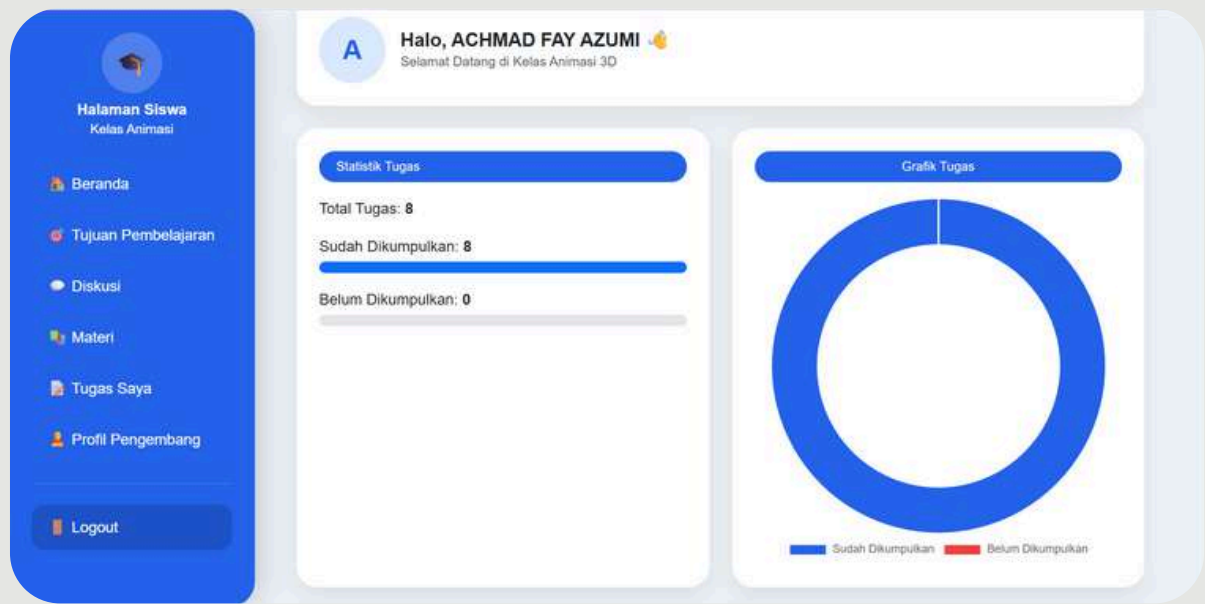
AKUN INDIVIDU





TAMPILAN MEDIA

BERANDA



TUJUAN PEMBELAJARAN

The page displays the learning objectives for the 3D Animation Class. It includes a 'Kembali' (Back) button and a 'Get Notion free' button. The main content describes the goals of the course, focusing on learning Blender software and creating 3D models.

Tujuan Pembelajaran

[Kembali](#) [Get Notion free](#)

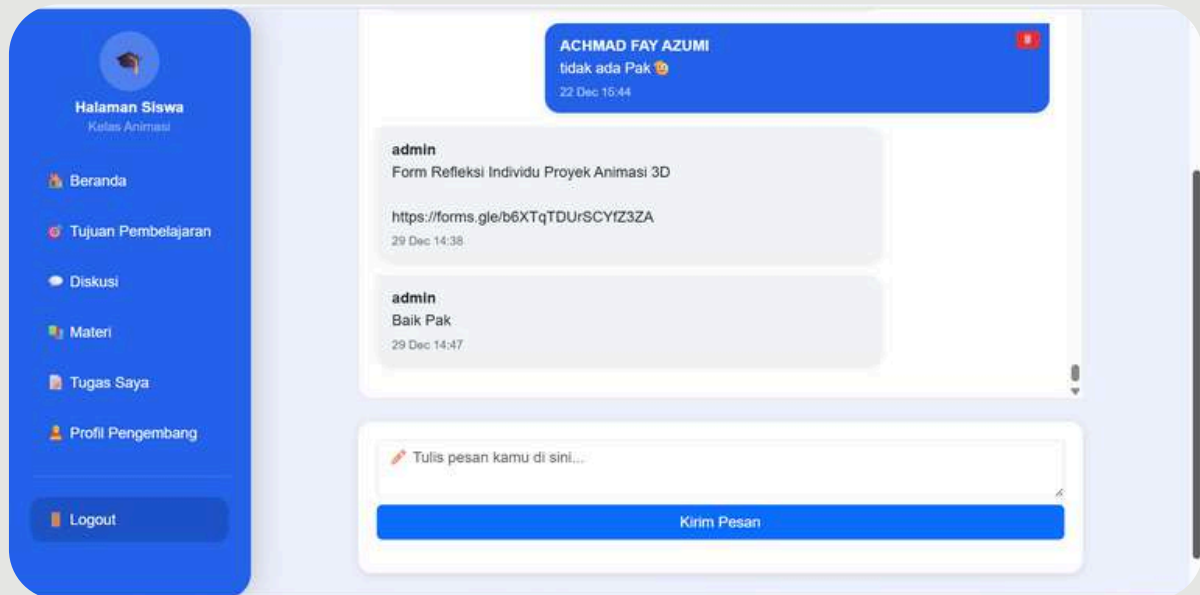
Melalui kegiatan pembelajaran ini, kalian akan diajak untuk **belajar dan berkarya menggunakan software Blender** layaknya seorang 3D artist profesional. Kalian akan mempelajari cara **menganalisis bentuk dan struktur model 3D berbasis hardsurface**, sehingga mampu memahami apakah topologi yang digunakan sudah rapi dan sesuai dengan standar industri animasi 3D. Dengan kemampuan analisis ini, kalian tidak hanya melihat hasil akhir model, tetapi juga memahami proses dan kualitas pembuatannya.

Selanjutnya, kalian akan menerapkan pemahaman tersebut untuk **membuat model 3D hardsurface secara mandiri** menggunakan Blender. Kalian akan berlatih menyusun topologi yang baik, rapi, dan efisien agar model siap digunakan dalam produksi animasi maupun game. Melalui proses ini, kalian diharapkan mampu menghasilkan karya 3D yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga **memenuhi standar industri animasi 3D**, serta melatih ketelitian, kreativitas, dan kemandirian dalam berkarya.



TAMPILAN MEDIA

DISKUSI



MATERI





TAMPILAN MEDIA

LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

Halaman Siswa
Kelas Animasi

- Beranda
- Tujuan Pembelajaran
- Diskusi
- Materi
- Tugas Saya
- Profil Pengembang
- Logout

Topologi Model 3D Hardsurface

Topologi Model 3D Hardsurface

Tahap	Nama Tahap	Isi yang Dikumpulkan	Format/Folder
1	Pada tahap pertama, silakan berimajinasi dan mencari ide. Amatilah sekeliling rumah, sekolah, atau tempat favorit kalian, lalu pilih satu ruangan yang menurut kalian paling menarik, seperti kamar tidur, ruang tamu, dapur, atau ruang belajar. Tidak ada jawaban benar atau salah, yang terpenting adalah berani memilih dan memiliki ide sendiri. Setelah itu, tuliskan ide kalian dan kumpulkan beberapa gambar referensi sebagai inspirasi.	- Ruangan terpilih - Daftar anggota & properti - Referensi awal	PDF/DOCX Folder: Tahap 1
2	Pada tahap ini, silakan mulai menyusun rencana proyek. Buatlah daftar benda-benda yang akan ada di dalam ruangan pilihan kalian, misalnya meja, kursi, lemari, atau lampu. Tentukan urutan pengerjaan agar pekerjaan kalian lebih terarah dan tidak terburu-buru. Catat rencana tersebut agar dapat digunakan sebagai panduan selama proses pembuatan.	- Sketsa - Referensi lengkap - Timeline - Pembagian tugas	PDF/DOCX Folder: Tahap 2
3	Pada tahap blocking model, silakan mulai	- File (.blend, blocking)	BLEND +

TUGAS SAYA

Halaman Siswa
Kelas Animasi

- Beranda
- Tujuan Pembelajaran
- Diskusi
- Materi
- Tugas Saya
- Profil Pengembang
- Logout

Kategori	Judul	Deadline	Aksi
Modeling 3D	TAHAP 1 – IDE & PEMILIHAN RUANGAN	30-11-2025	Lihat ☒ Sudah Upload Download Revisi Masukan Guru: Bagus
Modeling 3D	TAHAP 2 – RENCANA PROYEK	30-11-2025	Lihat ☒ Sudah Upload Download Revisi
Animasi Dasar	TAHAP 3 – BLOCKING (INDIVIDU)	30-11-2025	Lihat ☒ Sudah Upload Download Revisi
Modeling 3D	TAHAP 4 – REFINEMENT & TOPOLOGI	30-11-2025	Lihat ☒ Sudah Upload Download Revisi
Modeling 3D	TAHAP 5 – FINAL MODEL INDIVIDU	30-11-2025	Lihat ☒ Sudah Upload Download Revisi
Modeling 3D	TAHAP 6 – PENGABUNGAN MODEL	30-11-2025	Lihat ☒ Sudah Upload Download Revisi



TAMPILAN MEDIA

TUGAS SAYA - UPLOAD TUGAS

Halaman Siswa

Kelas Animasi

Beranda

Tujuan Pembelajaran

Diskusi

Materi

Tugas Saya

Profil Pengembang

Logout

Edit Upload Tugas

TAHAP 2 – RENCANA PROYEK

Pilih File Baru (Optional)

Choose File

No file chosen

Maksimal 1 MB (PDF, DOCX, JPG, PNG, ZIP)

Jika file lebih dari 1 MB, upload ke [Google Drive](#) lalu tempelkan link-nya di kolom keterangan.

Keterangan / Catatan

<https://drive.google.com/drive/folders/1lcByHz0tut7Fm6RMxvSKsfRpuiZCJDgW>

Update Tugas

PROFIL PENGEMBANG

Halaman Siswa

Kelas Animasi

Beranda

Tujuan Pembelajaran

Diskusi

Materi

Tugas Saya

Profil Pengembang

Logout

Pengembang

Kembali

Get Notion free

Profil Pengembang

SEKTIAWAN

S2 TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Narahubung:

082336664577

24010905029@mhs.unesa.ac.id



