

Abstrak

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Telkom mendirikan jurusan animasinya pada tahun 2023. Sebagai jurusan animasi yang baru, menemukan berbagai macam kesulitan dan hambatan dalam proses belajar mengajar, khususnya di perencanaan materi dan metode pembelajaran animasi 3D yang akan dilaksanakan pada kelas 11 yang dapat mengakomodir kesulitan dan hambatan yang ada. Penelitian ini akan menggunakan studi kasus dengan metode kualitatif dan validasi data menggunakan triangulasi data. Analisis dan perancangan mengikuti struktur 4D *Define, Design, Develop, dan Disseminate*; Namun fokusnya hingga fase Desain untuk mengusulkan rekomendasi desain pembelajaran mendasar Animasi 3D. Hasil wawancara dari beberapa sekolah dibandingkan untuk menemukan praktek yang dilaksanakan di sekolah lain serta masalah – masalahnya, dari situ dapat disimpulkan limitasi dan praktek yang sebaiknya dapat dilaksanakan. Selanjutnya, perbandingan dibuat antara wawancara sekolah, wawancara industri, dan kesimpulan yang diambil dari studi Perpustakaan untuk menentukan variabel penting dalam merumuskan desain pembelajaran. Sebuah metode kemudian dirancang, dan materi pendidikan dianimasikan menggunakan pendekatan Breadth-first untuk menawarkan teknik alternatif yang ringkas dan koheren. Hasil dari penelitian ini menjadi rekomendasi desain pembelajaran materi dasar animasi 3D kepada Siswa SMK Telkom Bandung jurusan Animasi.

Kata Kunci : *Breadth-first Approach*, Animasi 3D, Pendidikan Animasi Indonesia, Metode Pembelajaran Animasi, Sekolah Menengah Kejuruan.