

Satuan Pendidikan	: SMK Bagimu Negeriku Semarang
Mata Pelajaran	: Scriptwriter
Kelas/Semester	: XI/Ganjil
Materi Pokok	: Memahami penulisan naskah pada animasi
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (1 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

KI-3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan Internasional

KI-4 Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika* Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar

3.1 Memahami gaya bahasa atau penulisan bahasa dalam membuat skenario atau naskah cerita

4.1 Mengetahui struktur bahasa yang baik dan benar yang digunakan untuk kebutuhan penulisan naskah

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

3.1.1 Mengetahui gaya Bahasa dalam cerita animasi dan ide pokok suatu cerita animasi

3.1.2 Mengembangkan cerita animasi berdasarkan sub tema yang telah di tentukan

3.1.3 Menentukan gaya Bahasa dalam cerita animasi berdasarkan ide pokok dan permasalahan yang ada

4.1.1 Menelaah struktur Bahasa untuk kebutuhan penulisan naskah berdasarkan ide pokok cerita

4.1.2 Membuat naskah sederhana sesuai kebutuhan cerita animasi dan penerapan dalam cerita animasi berdasarkan struktur Bahasa dan kaidah penulisan naskah

4.1.3 Mendemonstrasikan naskah yang telah dibuat berdasarkan sub tema yang diberikan dan kaidah kebahasaan yang sesuai

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melihat dan mendengarkan materi, peserta didik mampu memahami pentingnya sebuah scenario dalam proses produksi animasi
2. Setelah melihat dan mendengarkan presentasi guru, peserta didik mampu menelaah struktur Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan
3. Setelah berdiskusi, peserta didik membuat naskah sederhana berdasarkan sub tema yang diberikan dengan memperhatikan kaidah Bahasa yang sesuai dengan kebutuhan
4. Setelah membuat naskah sederhana peserta didik mampu mendemonstrasikan naskah tersebut didepan kelas dan peserta didik lain memberikan masukan terhadap kaidah kebahasaan yang digunakan
5. Setelah membuat naskah, peserta didik melihat referensi naskah berdasarkan cerita animasi dan membandingkan dengan naskha yang telah di buat

E. Materi Pembelajaran

1. Kaidah Bahasa ndoesia yang baik dan benar
2. Struktur naskah
3. Elemen naskah
4. Kebutuhan naskah dalam proses produksi

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatn : Saintifik
2. Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*
3. Metode Pembelajaran : ceramah, diskusi, tanya jawab, dan tugas mandiri

G. Alat dan Media Pembelajaran

1. Video
2. Buku pegangan peserta didik.
3. Laptop
4. Ponsel
5. Powerpoint
6. *Google meet*
7. *Whatsapp*
8. *Youtube*

H. Sumber Belajar

1. Internet
2. Pinterest
3. Youtube
4. Buku Pelajaran scriptwriter
5. Jurnal

I. Kegiatan Pembelajaran

Langkah/ Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<i>Peserta didik mempersiapkan diri untuk masuk dalam Google Clasroom</i> 1. Guru melakukan pembukaan pembelajaran dengan mengucapkan salam dengan sopan dan berdoa untuk memulai pembelajaran sebagai rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Esa.	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik mengisi presensi melalui <i>google classroom</i> dengan penuh kejujuran. 3. Guru melakukan pengkondisian peserta didik dengan memberikan motivasi agar dapat lebih tertarik pada materi pembelajaran dan peserta didik menyimak dengan baik. 4. Peserta didik menyimak penjelasan yang disampaikan guru tentang tujuan dan manfaat pembelajaran. 	
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimak materi yang diberikan oleh guru dan aktif di kelas dengan menjawab setiap pertanyaan kecil yang diberikan oleh guru sebagai bahan stimulus untuk masuk dalam pembelajaran 2. Guru menyajikan contoh naskah pada salah satu cerita animasi, kemudian peserta didik melakukan telaah terhadap karya seni tersebut <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik menyampaikan pendapat secara tertulis atau lisan tentang pentingnya naskah sebuah karya yang sudah disampaikan dengan metode video conference 4. Guru dan peserta didik bertanya jawab dengan panduan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap estetika <p>Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari dua orang (karena peserta didik berada di asrama seluruhnya maka untuk kegiatan ini guru memantau melalui <i>video call whatsapp</i> untuk pemantauan) 6. Masing-masing peserta didik melakukan membuat naskah sederhana berdasarkan kaidah kebahasaan sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru 7. Guru memberikan dukungan/motivasi kepada peserta didik jika ada yang mendapatkan kesulitan dalam melakukan penulisan naskah cerita animasi sederhana <p>Mengasosiasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Peserta didik bergantian membacakan dan menampilkan hasil research dan menyampaikan pemahaman terhadap naskah yang di telaah 9. Setiap anggota kelompok saling memberikan masukan mengenai naskah yang telah dibuat berdasarkan kaidah kebahasaan <p>Mengomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Peserta didik dengan antusias membacakan hasil telaah sebuah naskah 11. Peserta didik memberikan komentar terhadap penampilan teman untuk perbaikan dan menjelaskan naskah berdasarkan tema 	<p>10 menit</p> <p>60 menit</p>
Penutup	<p>Melalui Google Meet:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil kegiatan yang telah dilakukan. 2. Guru dan peserta didik merefleksi pembelajaran yang diperoleh dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari- 	<p>10 menit</p>

	<p>hari.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memberikan umpan balik kepada peserta didik tentang proses dan hasil pembelajaran secara lisan. 4. Peserta didik merespon umpan balik secara lisan. 5. Guru menyampaikan soal sebagai evaluasi berupa analisis terhadap karya seni yang disajikan oleh guru 6. Soal penugasan tersebut dapat dikerjakan di luar jam pembelajaran dan dikirim ke <i>google classroom</i> dengan diberikan ketentuan batas maksimal pengumpulannya. 7. Guru dan peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan saling mengucapkan salam dan berterima kasih dengan santun. 	
--	---	--

J. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

a. Teknik penilaian:

1. Teknik tes
2. Teknik non tes

b. Bentuk penilaian :

1. Teknik Tes : Uraian
2. Teknik Nontes : Observasi

c. Jenis Penilaian :

1. Penilaian Sikap

Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
Observasi	Jurnal	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (<i>assesment for and of learning</i>)

2. Penilaian Pengetahuan

Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
Tertulis	Uraian	Di akhir proses pembelajaran berlangsung	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assesment for and of learning</i>)

3. Penilaian Keterampilan

Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
Praktik/ Unjuk Kerja	Lembar Observasi Praktik	Saat proses pembelajaran berlangsung	<i>assesment for learning</i>

4. Pembelajaran Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar, membaca ulang pembacaan puisi dengan memerhatikan catatan atau masukan dari peserta didik lain dan dari guru.

5. Pembelajaran Pengayaan

Peserta didik diberikan materi pembacaan puisi kontemporer dari penyair lain

Mengetahui,
Kepala SMK Bagimu Negeriku

Drs. Christianus Dwi Estafianto

Semarang, Mei 2021

Guru Mata Pelajaran

Mira Umiga, S.Kom

MATERI AJAR

Satuan Pendidikan	: Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)
Kelas/Semester	: XI / Ganjil
Materi Pokok	: Naskah
Alokasi Waktu	: 1 x pertemuan

A. Kompetensi Inti

- KI-3** Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan Internasional
- KI-4** Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika* Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Memahami gaya bahasa atau penulisan bahasa dalam membuat skenario atau naskah cerita
4.1 Mengetahui struktur bahasa yang baik dan benar yang digunakan untuk kebutuhan penulisan naskah

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- 3.1.1 Mengetahui gaya Bahasa dalam cerita animasi dan ide pokok suatu cerita animasi
3.1.2 Mengembangkan cerita animasi berdasarkan sub tema yang telah di tentukan
3.1.3 Menentukan gaya Bahasa dalam cerita animasi berdasarkan ide pokok dan permasalahan yang ada
4.1.1 Menelaah struktur Bahasa untuk kebutuhan penulisan naskah berdasarkan ide pokok cerita
4.1.2 Membuat naskah sederhana sesuai kebutuhan cerita animasi dan penerapan dalam cerita animasi berdasarkan struktur Bahasa dan kaidah penulisan naskah
4.1.3 Mendemonstrasikan naskah yang telah dibuat berdasarkan sub tema yang diberikan dan kaidah kebahasaan yang sesuai

Kegiatan Belajar 1 : Scriptwriter

Uraian Materi

Script Writer, sesuai dengan artinya, adalah orang yang bertugas menulis naskah siaran untuk dibacakan oleh penyiar. Secara umum, deskripsi tugasnya adalah memuat naskah siaran yang dibutuhkan selama program acara radio berlangsung. Sebagai contoh, dalam program acara musik, script writer yang bertugas mencari dan menulis informasi tentang profil artis atau musisi yang lagunya di putar, informasi album baru dari sang artis atau musisi. Untuk program teknologi misalnya, sang scriptwriter juga membuat informasi mengenai teknologi. Begitu pula untuk program kesehatan, scriptwriter harus menulis informasi seputar kesehatan. Pendeknya, scriptwriter bertugas menulis naskah yang dibutuhkan sesuai dengan program acara yang berlangsung.

Bukan hanya bertugas menulis beragam informasi, scriptwriter juga bertugas membuat naskah iklan, baik iklan yang dibacakan penyiar secara langsung (adlibs) atau membuat iklan yang di rekam (spot). Ada kalanya, seorang scriptwriter juga seorang produser acara dari program acara yang dia buat. Dia tidak hanya menulis naskah – naskah siaran yang dibutuhkan selama siaran berlangsung, tetapi juga merancang suatu program acara radio.

Di dunia radio, peran scriptwriter itu penting. Bahkan ada yang mengatakan kalau perannya sama dengan penyiar radio dalam hal menghidupkan sebuah acara. Bedanya, penyiar berkomunikasi langsung dengan pendengar, sedangkan scriptwriter memberikan hiburan dan informasi kepada pendengar melalui tulisan-tulisannya.

PRINSIP PENULISAN

- a. WTYT (Write The Way You Talk) Tuliskan sebagaimana diucapkan. Menulis untuk disuarakan, bukan untuk dibaca.
- b. ELF (Easy Listening Formula) Susunan kalimat yang jika diucapkan enak didengar dan mudah dimengerti pada pendengaran pertama
- c. KISS (Keep It Simple and Short) Hemat kata, tidak mengumbar kata. Menggunakan kalimat-kalimat pendek dan tidak rumit. Gunakan sesedikit mungkin kata sifat dan anak kalimat (adjectives).
- d. Nilai Berita (Aktual, Faktual, Penting, & Menarik)
- e. Unsur Berita (5W+1H)

Elemen teknis yang ada dalam skenario terdiri atas

1. scene heading (berfungsi untuk menjelaskan kepada pembaca tentang waktu dan tempat sebuah adegan terjadi),
2. general description (berfungsi untuk menjelaskan deskripsi visual dari scene heading),
3. character name atau nama karakter/tokoh, dialogue, parenthetical (keterangan perasaan atau gesture karakter),
4. shot (penggambaran angle kamera) dan
5. transition (bagaimana visualisasi perpindahan satu scene ke scene yang lain)

EXT. PARK - DAY

Rumble, pulls a still grasping robot hand from his arm, smirks as Glamm is placed in a waiting squad car.

RUMBLE
RUMBLE with us again and we'll give you more of the same!

DYLLIAN (a alluring young woman from the concert audience) approaches Rumble.

DYLLIAN
You tell 'em! Butting those robot heads together was so cool!

Rumble tosses the robot hand aside.

RUMBLE
You think so?

DYLLIAN
I KNOW so.

Cassie picks up one of the robot heads from the ground and starts fingering its eyeholes curiously.

Nate, with his neck in a brace, is loaded into an ambulance.

Ol' Flying Glory and Flying Glory watch as the ambulance speeds away in the background, <SIRENS> blaring.

FLYING GLORY
Grandma Elsie, please...

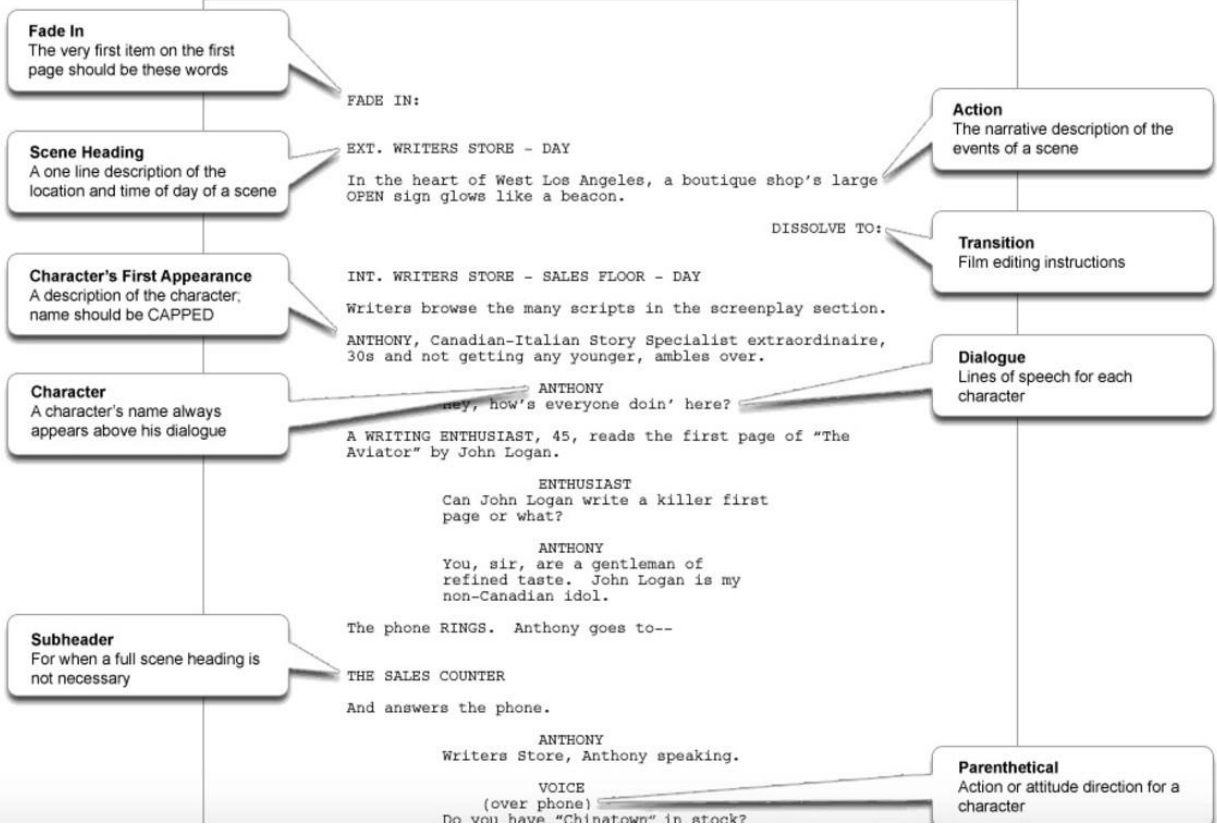
Tears stream down Flying Glory's face.

FLYING GLORY (CONT'D)
... please start training me before I lose people I LOVE.

PAGE NO.	7.25" TO 7.5"	0.5"
SLUGLINE	1.5" TO 7.5"	
ACTION DESCRIPTION	1.5" TO 7.5"	
CHARACTER NAME	3.5"	
DIALOGUE	2.5" TO 5.5"	
PARENTHETICAL	3.0" to 5.5"	
TRANSITION	6.0"	

EXT. FAMOUS MOVIE STUDIO - DAY
Hustle and bustle everywhere. EXTRAS in costume coming and going. CARS line up at the studio gate, awaiting entrance.
JASON SPENCER, 22 year old star-struck Hoosier bounds up to the SECURITY GUARD, 50s, stuffy and humorless.
JASON
I made it! Can you believe it?
SECURITY GUARD
I don't believe anything. I'm a professional skeptic.
JASON (nonplussed)
Gosh, I guess they need everything in Hollywood, don't they?
DISSOLVE TO:

RIGHT MARGIN (MAX)



Kegiatan Belajar 2 : Contoh Skenario Animasi ●

Contoh Skenario Animasi 20 detik

Judul : Berlibur Di Pantai (Beach Picnic)

Skenario / Cerita : Maya Hanna Assalmy

Durasi : 20 Detik

Scene 1.

Ext.Pantai-Sore Hari.

Seseorang yang sedang berlibur di pantai mencari tempat yang nyaman untuk menyiapkan Alas , Lalu dengan hati senang ia pun segera mengeluarkan semua bekal pikniknya yang ia bawa dari rumah di atas alas tersebut .

Cut To..

Scane 2.

Ext.Pantai-Sore Hari.

Setelah Selesai mengeluarkan semua bekal pikniknya , Ia pun pergi sebentar Untuk sekedar main air.

Cut To..

Scane 3.

Ext.Pantai-Sore Hari.

Diantara gundukan pasir pantai , ada seekor semut yang sedang mencari makanan .

Cut to..

Scene 4.

Ext.Pantai-Sore Hari.

Setelah beberapa saat akhirnya seekor semut itu pun mencium aroma sedap yang berasal dari Tempat Bekal piknik orang tadi . dan langsung memberi komando pada teman-teman semutnya untuk mengikutinya .

Cut to..

Scene 5.

Ext.Pantai-Sore Hari.

Tanpa basa basi Segerombolan Semut pun Langsung membawa semua makanan yang ada di tempat itu tanpa tersisa , dan berjalan baris berbaris membawa makanan tersebut ke sarang mereka .

Cut to..

Scene 6.

Ext.Pantai-Sore Hari.

Sesaat kemudian , karena sudah capek main air , Orang tersebut kembali ke tempat bekal pikniknya , dan melihat bawa semua bekal makanannya telah hilang tanpa tersisa .

Kegiatan Belajar 3 : Menelaah scenario dalam cerita animasi ●



The thumbnail shows two cartoon characters against a yellow background. On the left is an orange cat with a grumpy expression, and on the right is a white bear with a surprised expression. The channel name 'VERNALTA' is in the top right corner. Below the image, the video title is 'Martin cabut nyawa pengemis' and it has 422,131 views as of June 13, 2021. Interaction icons for likes (41K), comments (259), share, save, and a menu are visible.

#vernaita
Martin cabut nyawa pengemis
422,131 views • Jun 13, 2021
41K 259 SHARE SAVE ...



The video player shows a scene from an animated film featuring several colorful, anthropomorphic characters. A yellow character in the center has a wide, open-mouthed smile. Other characters include a blue character with a large eye, a red character, and a purple character. The video player interface at the bottom shows a progress bar at 0:02 / 1:11:45 and various control icons.

0:02 / 1:11:45

Kegiatan Belajar 4 : Membuat scenario sederhana untuk cuplikan animasi ●

Disediakan storyboard cerita animasi peserta didik membuat script berdasarkan storyboard tersebut!



Judul :
Skenario / Cerita :
Durasi : 20 Detik

Scene 1.
Ext.Lokasi.
Deskripsi cerita

Cut To..

Scane 2.
Ext.Lokasi
Deskripsi cerita

Cut To..

LAMPIRAN 2 : EVALUASI

1. Penilaian Sikap

INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

INDIKATOR	Bobot	DESKRIPSI	Skor	Nilai
Jujur	1	Jawaban tidak memiliki kesamaan dengan jawaban orang lain	4	4
		Jawaban memiliki kesamaan dengan jawaban orang lain (20 – 49 %)	3	3
		Jawaban memiliki kesamaan dengan jawaban orang lain (50 – 89%)	2	2
		Jawaban memiliki kesamaan dengan jawaban orang lain (90 – 100 %)	1	1
Tanggung Jawab	1	Mengumpulkan hasil dengan tepat waktu dan jawaban benar	4	4
		Mengumpulkan hasil jawaban dengan tepat waktu dan memiliki kesamaan dengan jawaban orang lain (20 – 49 %)	3	3
		Mengumpulkan hasil jawaban dengan tepat waktu dan memiliki kesamaan dengan jawaban orang lain(50 – 89%)	2	2
		Mengumpulkan hasil jawaban dengan tepat waktu tapi jawaban memiliki kesamaan dengan jawaban orang lain (90 – 100 %)	1	1
JUMLAH				20

Nilai = (Skor diperoleh : Skor maksimal) X 100

2. Penilaian Pengetahuan

INSTRUMEN PENILAIAN KOMPETENSI PENGETAHUAN

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami gaya bahasa atau penulisan bahasa dalam membuat skenario atau naskah cerita	<p>3.1.1 Mengetahui gaya Bahasa dalam cerita animasi dan ide pokok suatu cerita animasi</p> <p>3.1.2 Mengembangkan cerita animasi berdasarkan sub tema yang telah di tentukan</p> <p>3.1.3 Menentukan gaya Bahasa dalam cerita animasi berdasarkan ide pokok dan permasalahan yang ada</p>

KISI- KISI

Kompetensi Dasar	Materi pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator soal	Jenis Soal	Nomor Soal
3.1 Memahami gaya bahasa atau penulisan bahasa dalam membuat skenario atau naskah cerita	Scriptwriter	Mengetahui gaya Bahasa dalam cerita animasi dan ide pokok suatu cerita animasi	Peserta didik dapat mengetahui gaya Bahasa penulisan naskah pada animasi	Uraian	1
		Mengembangkan cerita animasi berdasarkan sub tema yang telah ditentukan	Peserta didik mampu mengembangkan naskah pada cerita animasi berdasarkan tema	Uraian	2
		Menentukan gaya Bahasa dalam cerita animasi berdasarkan ide pokok dan permasalahan yang ada	Peserta didik mampu memiliki ciri khas gaya Bahasa berdasarkan ide pokok	Uraian	3

ASPEK YANG DINILAI

No	Soal	Indikator Jawaban	Skor	Bobot
1.	Peserta didik dapat mengetahui gaya Bahasa penulisan naskah pada animasi	Peserta didik dapat menuliskan jawaban dengan lengkap dan benar.	3	3
		Peserta didik dapat menuliskan jawaban dengan baik dan benar, tapi kurang lengkap.	2	
		Peserta didik dapat menuliskan jawaban tapi salah sebagian besar.	1	
		Peserta didik tidak dapat menuliskan dengan benar	0	
2.	Peserta didik mampu mengembangkan naskah pada cerita animasi berdasarkan tema	Peserta didik dapat menjelaskan secara tertulis dengan lengkap dan benar.	3	3
		Peserta didik dapat menjelaskan secara tertulis dengan baik dan benar, tapi kurang lengkap.	2	
		Peserta didik dapat menjelaskan secara tertulis tapi salah sebagian besar.	1	
		Peserta didik tidak dapat menjelaskan secara tertulis dengan benar	0	
3.	Peserta didik mampu memiliki ciri khas gaya Bahasa	Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri khas dalam penulisan <i>script</i> lengkap dan benar.	3	3

berdasarkan ide pokok	Peserta didik dapat ciri khas dalam penulisan <i>script</i> dengan baik dan benar, tapi kurang lengkap.	2
	Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri khas dalam penulisan <i>script</i> tapi salah sebagian besar.	1
	Peserta didik tidak dapat mengidentifikasi ciri khas dalam penulisan <i>script</i> dengan benar.	0
Skor Maksimal		9

Penghitungan Nilai :
$$NA = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Scriptwriter
 KD 4.1 : Mengetahui struktur bahasa yang baik dan benar yang digunakan untuk kebutuhan penulisan naskah
 Judul Praktikum : Membuat *script* sederhana berdasarkan tema
 Alokasi Waktu : Menit
 Nama Siswa : _____
 Kelas : /

No	Instrumen Praktek	Bobot	Skor
1	Melakukan research tentang <i>script</i> animasi dan menonton serial animasi pada youtube	20	
2	Membuat <i>script</i> sederhana berdasarkan tema	70	
3	Mampu mendemonstrasikan naskah dengan cermat dan sesuai dengan kaidah bahasa	10	
TOTAL SKOR		100	

Instrumen Penilaian Ketrampilan

No.	Rincian Tugas Praktek	Skor	Kriteria Penilaian
1	Melakukan research tentang <i>script</i> animasi dan menonton serial animasi pada youtube	20	Mampu melakukan research <i>script</i> pada internet sesuai tema dengan benar dan lengkap
		10	Mengetahui pengetahuan <i>script</i> dan perbedaan <i>script</i> dalam setiap <i>scene</i> tetapi kurang lengkap
		5	Mampu melakukan <i>research</i> secara benar tidak sesuai SOP
		0	Tidak Mengerjakan
2		70	Mampu menelaah sebuah <i>script</i> pada sebuah serial animasi dan

	Membuat script sederhana berdasarkan tema		mempresentasikan didepan kelas dengan sikap kerja yang baik.
		50	Mampu menelaah sebuah <i>script</i> pada sebuah serial animasi dan mempresentasikan didepan kelas dengan sikap kerja kurang baik.
		40	Mampu menelaah sebuah <i>script</i> pada sebuah serial animasi dan mempresentasikan didepan kelas dengan sikap kerja tidak baik.
		20	Mampu menelaah sebuah <i>script</i> pada sebuah serial animasi dan mempresentasikan didepan kelas dengan sikap kerja belum bisa menjelaskan konsep estetika
		10	Tidak mengerjakan.
3	Mampu mendemonstrasikan naskah dengan cermat dan sesuai dengan kaidah bahasa	10	Mampu mendemonstrasikan <i>script</i> dengan cermat sesuai kaidah kebahasaan dengan baik dan benar
		5	Mampu mendemonstrasikan <i>script</i> dengan cermat sesuai kaidah kebahasaan dengan beberapa pembenahan kata
		0	Tidak mengerjakan sama sekali

Kriteria Penskoran : D = Kurang, C = Cukup, B = Baik, A = Amat Baik

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa/ Kelompok	Indikator Tugas Praktek					Nilai Akhir	Ket
		1	2	3	4	5		
1.								
2.								
3.								
4.								
5								
N								

$$\text{Nilai} = \frac{\text{SKOR DIPEROLEH}}{\text{SKOR TOTAL}} \times 100$$

Kriteria Penilaian :

- BS (Baik Sekali) : Apabila Memperoleh Nilai Akhir 100 - 85
 B (Baik) : Apabila Memperoleh Nilai Akhir 84 - 75
 C (Cukup) : Apabila Memperoleh Nilai Akhir 74 - 60
 K (Kurang) : Apabila Memperoleh Nilai Akhir 55 - 00