

**MODUL AJAR
BROADCASTING DAN PERFILMAN
FASE F KELAS XI SMK
MATERI : PENGEMBANGAN IDE DAN
KONSEP SKENARIO FILM**



Disusun oleh :

MOHAMMAD TAUFIK

NIP. 19951004 202012 1 009

**SMK NEGERI 1 TANJUNGANOM
NGANJUK
TAHUN 2025**



MODUL AJAR

BIDANG KEAHLIAN	:	SENI DAN EKONOMI KREATIF
PROGRAM KEAHLIAN	:	BROADCASTING DAN PERFILMAN
MATA PELAJARAN	:	PRODUKSI FILM
FASE	:	F
KELAS	:	XI

MODUL AJAR PEMBELAJARAN MENDALAM (DEEP LEARNING)
PRODUKSI FILM FASE F KELAS XI

Penyusun : Mohammad Taufik
Instansi : SMK Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk
Mata Pelajaran : Produksi Film
Semester : Ganjil
Kelas / Fase : XI / F
Elemen : Penulisan naskah dan Penyutradaraan Film
Topik Pembelajaran : Pengembangan Ide dan Konsep Skenario Film
Alokasi Waktu : 2 JP (2 x 45 menit) / 1 kali pertemuan

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none">• Kesiapan Belajar: Peserta didik kelas XI PROFI 1 memiliki keberagaman dalam kesiapan belajar. Berdasarkan tes kemampuan awal pada <i>asesmen awal pembelajaran (diagnostik kognitif)</i> didapatkan bahwa beberapa peserta didik memiliki pengetahuan awal yang baik tentang berbagai macam jenis atau genre film serta unsur-unsur dalam sebuah cerita seperti tokoh, latar, dan alur. Namun ada beberapa peserta didik belum memiliki pemahaman yang baik tentang genre film serta unsur cerita, baik sebagian atau sepenuhnya. Peserta didik masih perlu bimbingan tambahan untuk mengaitkan konsep-konsep yang berbeda. Dari analisis kesiapan awal, peserta didik dipetakan menjadi 3 (tiga) kelompok utama yaitu mahir, berkembang dan mulai berkembang (<i>hasil pemetaan peserta didik berdasarkan kemampuan awal terlampir</i>).• Minat dan Motivasi: Peserta didik memiliki minat yang bervariasi, sebagian besar peserta didik menunjukkan minat tinggi pada topik desain, fotografi, dan sinematografi. Sementara yang lain lebih tertarik pada topik menulis karangan, membaca komik, serta membuat
----------------------	---

	<p>lagu. Peserta didik termotivasi ketika materi pembelajaran dikaitkan dengan hobi dan hal-hal yang mereka sukai di luar kegiatan sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"> Latar Belakang Sosial: Peserta didik datang dari latar belakang sosial dan ekonomi yang beragam. Beberapa memiliki akses luas ke fasilitas digital sementara yang lainnya tidak. Gaya Belajar dan Preferensi Belajar: Berdasarkan asesmen diagnostik non-kognitif didapatkan bahwa gaya belajar peserta didik beragam, ada yang menyukai belajar dengan media belajar video dan gambar (visual), ada yang mudah memahami materi dengan penjelasan lisan atau mendengarkan podcast (auditori), serta ada yang lebih suka dengan praktik langsung atau bermain peran (kinestetik).
Mata Pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Cakupan pengetahuan: Materi pengembangan ide dan konsep skenario film mengintegrasikan tiga jenis pengetahuan utama. Pertama, pengetahuan naratif dan kreatif yaitu memahami unsur-unsur dasar cerita seperti karakter, plot, konflik, dan tema. Kedua, pengetahuan struktural yaitu menguasai format standar industri film (misalnya, logline, premise, dan sinopsis). Ketiga, pengetahuan praktis yaitu keterampilan praktis dalam melakukan riset, brainstorming, dan menulis untuk mengubah ide mentah menjadi konsep yang terperinci. Keterkaitan dengan kehidupan nyata: Materi ini sangat relevan dengan peserta didik karena mengajarkan bahwa ide cerita dalam penulisan film bisa berasal pengalaman pribadinya. Materi ini juga dapat menjadi wadah untuk menyalurkan perasaan, pemikiran, dan pandangan terhadap suatu hal yang dikemas kedalam sajian film.

	<ul style="list-style-type: none"> Integrasi nilai dan karakter: Nilai dan karakter yang ingin ditanamkan pada materi ini yaitu kreativitas, ketekunan, ketelitian, dan kemampuan berpikir kritis. Peserta didik juga dilatih untuk berkolaborasi dalam tim dan menerima masukan.
Dimensi Profil Lulusan (DPL)	<p>Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan dimensi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Penalaran Kritis: peserta didik mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi informasi untuk menemukan solusi dalam pengembangan ide dan konsep film. Kreativitas: mampu menghasilkan ide-ide orisinal dan inovatif dalam menciptakan konsep film. Kemandirian: mampu bertanggung jawab atas proses belajar dan pengembangan ide secara individu maupun kelompok. Kolaborasi: mampu bekerja sama secara efektif dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Elemen	Penulisan naskah dan Penyutradaraan Film
Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase F, dengan menggunakan rujukan naskah film yang disediakan bagi peserta didik, peserta didik mampu menganalisis prosedur penulisan naskah film, perumusan ide pokok, tema/logline, basic story, sinopsis, treatment dan skenario, bentuk dan format naskah, jenis naskah, struktur penulisan, dan pengembangan ide penulisan naskah. Peserta didik mampu menerapkan analisis terhadap: naskah, breakdown naskah untuk penyutradaraan, analisis storyboard, perumusan photoboard dan/atau videoboard, pemahaman look dan mood film, fungsi hunting lokasi, perumusan director's shot atau shot list, bloking pemain, mengarahkan reading, rehearsal, penerapan garis imajiner, mengarahkan talent dan kru produksi. Peserta didik dapat melaksanakan prosedur kesehatan, keselamatan, dan keamanan di tempat kerja, menerapkan etika, tata krama, dan tanggung jawab

	profesi, dan melaksanakan tanggung jawab kerja. Peserta didik juga mampu berkomunikasi secara lisan dalam bahasa Inggris, menyusun dokumen, laporan, dan lembaran kerja, menyusun laporan kebutuhan fasilitas seluruh aktor atau talent selama proses produksi dan menyediakan data aktor atau talent yang telah ditetapkan.
Topik Pembelajaran	Pengembangan Ide dan Konsep Skenario Film
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan diskusi kelompok dan analisis studi kasus, peserta didik dapat menganalisis elemen-elemen penting dalam pengembangan konsep film (judul film, tema, genre film, penokohan karakter, plot cerita, latar, pesan) dengan tepat sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing kelompok. (Ranah Kognitif – C4) 2. Setelah mempelajari materi pengembangan ide dan konsep film, peserta didik dapat merancang konsep skenario film (logline / sinopsis) dari ide cerita yang dipilih secara mandiri, terstruktur, dan orisinal. (Ranah Kognitif – C6)
Praktik Pedagogik	<p>Pendekatan Pembelajaran : Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)</p> <p>Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)</p> <p>Metode Pembelajaran : Diskusi kelompok, presentasi, tanya jawab</p>
Sarana dan Sumber Belajar	<p>Alat dan Bahan sebagai Sarana Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop 2. LCD proyektor 3. Pointer 4. Speaker 5. Smartphone yang terkoneksi dengan internet <p>Media / Sumber Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point (PPT) 2. Bahan ajar untuk peserta didik 3. Poster Film

	<p>4. Video Pembelajaran: https://www.youtube.com/watch?v=QXWcNgElbsU</p> <p>5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</p>
Lingkungan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Ruang Fisik: Ruang kelas dengan pojok inspirasi yang dilengkapi dengan koleksi buku dokumen produksi film yang sudah pernah dikerjakan oleh peserta didik angkatan sebelumnya serta ruang kelas yang diatur fleksibel untuk kemudahan dalam diskusi dan kegiatan kerja kelompok. Ruang Virtual: Pemanfaatan internet serta platform digital seperti video youtube, google drive, dan kuis online untuk mencari informasi tambahan, melakukan riset, berbagi karya, dan melakukan asesmen belajar. Budaya Belajar: Lingkungan yang mendukung eksplorasi, kolaborasi, berpartisipasi aktif dengan berdiskusi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (bertanya), serta saling menghargai pendapat.
Lintas Disiplin Ilmu	<ul style="list-style-type: none"> Bahasa Indonesia: kemampuan menulis kreatif, struktur naratif, pengembangan karakter dan dialog, serta pemahaman tentang unsur intrinsik dan ekstrinsik karya sastra (tema, alur, latar, penokohan, amanat) Seni Rupa: kemampuan dalam menginterpretasikan narasi ke dalam sebuah sajian visual yang memerhatikan prinsip-prinsip desain seperti membuat storyboard atau referensi visual untuk konsep film.
Mitra Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru: sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing. Peserta Didik: sebagai pembelajar aktif, kolaboratif dan mandiri. Orang Tua/Wali (optional): dapat berperan dalam mendukung eksplorasi materi di rumah. Sineas Perfilman atau Du/Di (optional, jika memungkinkan): memberikan wawasan tambahan mengenai pengembangan skenario film berdasarkan pengalaman pribadi.

Pemanfaatan Digital	<ul style="list-style-type: none"> Video pembelajaran: Video pendek tentang tahapan penting dalam menyusun cerita film pendek. Video diambil melalui platform video youtube yang dapat diputar atau diunduh pada link berikut, https://www.youtube.com/watch?v=QXWcNgElbsU Video musik instumen: Digunakan untuk mengiringi peserta didik dalam menyanyikan lagu nasional dan lagu daerah dalam kegiatan pembelajaran. Video musik instrumen diunduh memalui link, <ol style="list-style-type: none"> Lagu nasional – Garuda Pancasila https://youtu.be/eEg5LphuOnI?si=RkG2m6Ov2rRKNOpP Lagu daerah – Anak Kambing Saya https://youtu.be/2ujP9tUewvg?si=XrnFVK-sOi5k9VZ4 Poster film: Bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk grafis tentang film-film yang sudah pernah dibuat di Indonesia dengan berbagai macam genre. Poster diunduh pada platform instagram dengan rincian sebagai berikut, <ol style="list-style-type: none"> Poster Film Jumbo https://www.instagram.com/p/DGh8XPAT266/ Poster Film Agak Laen https://www.instagram.com/p/C1CI26puFIY/ Poster Film KKN di Desa Penari https://www.instagram.com/manojpunjabimd/p/CjhnefPLYM_R/ Powerpoint pada web Canva: Bertujuan untuk menyajikan informasi awal, panduan masalah, hingga kegiatan akhir pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar dan animasi yang menarik. Link powerpoint dapat diakses pada, https://www.canva.com/design/DAGtUB4i7J8/mBfHhoA2AuhPT
----------------------------	--

	<p>XlcSUfShA/edit?utm_content=DAGtUB4i7J8&utm_campaign=d esignshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton</p> <ul style="list-style-type: none"> • Google Drive: Akses google drive digunakan untuk melakukan asesmen awal (diagnostik kognitif) melalui link, https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdgy4z0mbT16V6kj4wxoJjpmzqJtKXG2PQ4eksjziRUjgQhvW/viewform
	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi web Quiziz atau Wayground formerly by quizizz: Aplikasi quiz online untuk menyajikan soal-soal evaluasi pembelajaran yang dikemas kedalam sajian yang menarik dan menyenangkan.

C. PENGALAMAN BELAJAR

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal (10 menit)	(Prinsip Pembelajaran: Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan)
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama dengan dipimpin ketua kelas. 3. Guru menyapa dengan menanyakan kabar dan keadaan perasaan peserta didik di hari ini. (PSE) 4. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu nasional “Garuda Pancasila” dengan diiringi musik instrumen yang diunduh pada link berikut: https://youtu.be/eEg5LphuOnI?si=RkG2m6Ov2rRKNOpP 5. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 6. Guru memberikan ice breaking “tepuk fokus” di awal pelajaran untuk memberikan semangat dan melatih fokus peserta didik. 7. Guru mengingatkan kembali kesepakatan kelas yang sudah dibuat dan disepakati bersama di awal semester. (Budaya Positif) 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik. <ul style="list-style-type: none"> • Kalian sudah pernah menonton film di bioskop?

	<ul style="list-style-type: none"> • Kira-kira menarik tidak film yang sudah kalian tonton itu? <p>9. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi dengan manfaat secara nyata di kehidupan peserta didik.</p> <p>10. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p>
<p>Kegiatan Inti (65 menit)</p>	<p>Pengalaman Belajar: Memahami, Mengaplikasikan, Merefleksi (Prinsip Pembelajaran: Berkesadaran, Bermakna)</p> <p>Sintaks 1: Orientasi Peserta Didik pada Masalah (<i>Memahami</i>)</p> <p>11. Guru menampilkan sebuah studi kasus atau skenario masalah seperti berikut:</p> <p>“Bayangkan jika kalian adalah seorang produser film yang harus membuat film pendek untuk festival film dalam jangka waktu 3 bulan. Kalian belum punya ide sama sekali. Bagaimana cara kalian untuk memulai proses pengembangan ide dan konsep film agar bisa diproduksi tepat waktu dan menarik perhatian juri dan penonton?”</p> <p>12. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab singkat terkait studi kasus yang diberikan.</p> <p>13. Guru memberikan media ajar konkret berupa poster cetak untuk diamati. (<i>Diferensiasi Konten</i>)</p> <p>14. Guru memberikan konten digital untuk diamati peserta didik berupa video pembelajaran. (<i>Diferensiasi Konten</i>)</p> <p>15. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab untuk menanggapi studi kasus dan media ajar yang sudah diberikan.</p> <p>Sintaks 2: Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar (<i>Memahami</i>)</p> <p>16. Guru membagi peserta didik ke dalam 3 kelompok (5 – 6 orang) berdasarkan asesmen dagnostik kognitif yang sudah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Kelompok dibagi sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif peserta didik yaitu tinggi, sedang dan rendah.</p> <p>17. Guru menjelaskan petunjuk kegiatan yang harus dikerjakan peserta didik pada masing-masing LKPD.</p>

	<p>18. Guru membagikan lembar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok.</p> <p>19. Guru memberikan tambahan informasi kepada peserta didik terkait penggerjaan LKPD untuk memanfaatkan berbagai macam referensi dan internet.</p> <p>20. Guru memberikan bahan ajar cetak untuk menggunakannya sebagai salah satu pilihan sumber informasi.</p>
	<p>Sintaks 3: Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok (Mengaplikasikan)</p> <p>21. Peserta didik pada kelompok memulai diskusi (brainstrorming) untuk merumuskan solusi kreatif dalam menyelesaikan masalah (studi kasus) yang ada didalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). (Kolaborasi, Kemandirian, Penalaran Kritis)</p> <p>22. Guru memantau kemajuan setiap kelompok.</p> <p>23. Guru mengarahkan anggota kelompok untuk mengisi lembar refleksi dan umpan balik diskusi kelompok yang ada pada LKPD.</p> <p>24. Guru berkeliling membimbing dan mengarahkan peserta didik di tiap kelompok untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam pengembangan ide dan konsep film.</p>
	<p>Sintaks 4: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya (Mengaplikasikan)</p> <p>25. Peserta didik menyusun dan menuliskan hasil diskusi kelompok. (Kreativitas, Kolaborasi, Diferensiasi Produk).</p> <p>26. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>27. Peserta didik maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusinya.</p>
	<p>Sintaks 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah (Merefleksi)</p> <p>28. Peserta didik memberikan umpan balik berupa pertanyaan, tanggapan atau masukan.</p> <p>29. Kelompok penyaji merespon umpan balik yang diberikan.</p>

	<p>30. Guru memberikan evaluasi berupa saran terhadap hasil diskusi yang sudah dilakukan.</p> <p>31. Guru dan peserta didik memberikan apresiasi berupa ice breaking dalam bentuk yel-yel “Iki lho jempolku” serta tepuk tangan pada setiap kelompok yang dapat menyampaikan hasil diskusi kelompoknya dengan baik.</p>
Kegiatan Penutup (15 menit)	<p>(Prinsip Pembelajaran: Berkesadaran)</p> <p>32. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran melalui tanya jawab interaktif.</p> <p>33. Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengerjakan soal evaluasi melalui quizizz (asesmen formatif).</p> <p>34. Guru memberikan arahan untuk mengerjakan lembar penilaian diri.</p> <p>35. Guru menyerahkan lembar penilaian diri kepada peserta didik.</p> <p>36. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi melalui aplikasi web Quiziz “Wayground formerly by quizizz” serta mengerjakan lembar penilaian diri.</p> <p>37. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan.</p> <p>38. Guru memberikan apresiasi positif kepada peserta didik.</p> <p>39. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu daerah “Anak Kambing Saya” dengan diiringi musik instrumen yang diunduh pada link berikut:</p> <p style="text-align: center;">https://youtu.be/2ujP9tUewvg?si=XrnFVK-sOi5k9VZ4</p> <p>40. Guru menyampaikan materi pertemuan berikutnya yaitu sistematika penulisan skenario.</p> <p>41. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam penutup.</p>

D. ASESMEN

Asesmen as Learning	Asesmen awal (diagnostik) dilakukan sebelum pembelajaran dimulai yaitu pada pertemuan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik untuk memberikan gambaran tentang kebutuhan belajar individu agar pembelajaran dapat disesuaikan dan lebih efektif. Asesmen Diagnostik yang dilakukan berupa: <ul style="list-style-type: none"> • Asesmen Diagnostik Non-kognitif (<i>instrumen terlampir</i>) • Asesmen Diagnostik Kognitif (<i>instrumen terlampir</i>)
Asesmen for Learning	Asesmen dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Asesmen ini didasarkan pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diberikan kepada peserta didik. Asesmen for learning yang dilakukan yaitu: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Sikap berupa observasi guru selama proses pembelajaran, serta penilaian diri peserta didik (<i>instrumen dan rubrik penilaian terlampir</i>) • Penilaian Keterampilan berupa Penilaian Diskusi dan Presentasi (<i>instrumen dan rubrik penilaian terlampir</i>)
Asesmen of Learning	Asesmen yang dilakukan diakhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik. Asesmen yang dilakukan adalah Penilaian Pengetahuan berupa Penilaian Tes (<i>instrumen butir soal terlampir</i>)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

DIARBUDI SUSILO, M.Pd

NIM. 19770704 200801 1 010



Nganjuk, 21 Juli 2025
Mahasiswa PPG Guru Tertentu

MOHAMMAD TAUFIK
NIM. 24001039258622271



BAHAN AJAR

LAMPIRAN 1



BAHAN AJAR

PENGEMBANGAN
IDE & KONSEP FILM

UNTUK SISWA KELAS XI



IDE DAN KONSEP SKENARIO FILM



**Halo para calon
pembuat film!**

Selamat datang di materi pengembangan ide dan konsep skenario film. Ini adalah langkah awal yang krusial dalam perjalanan menciptakan sebuah film yang hebat. Tanpa ide yang kuat dan konsep yang matang, skenario film tidak akan memiliki fondasi yang kokoh.



DARI MANA IDE BERASAL ?

Ide film bisa datang dari mana saja! Tidak ada formula ajaib, tetapi ada beberapa sumber umum yang bisa kamu gali:

1

Pengalaman Pribadi:

Apakah kamu pernah mengalami sesuatu yang menarik, lucu, sedih, atau menginspirasi? Pengalaman pribadi seringkali menjadi bahan bakar terbaik untuk cerita yang otentik.



2

Pengamatan Lingkungan:

Perhatikan orang-orang di sekitarmu, peristiwa di masyarakat, atau bahkan hal-hal kecil yang terjadi setiap hari. Dari sana, kamu bisa menemukan konflik, karakter, atau situasi yang menarik.



3

Berita dan Kisah Nyata:

Dunia ini penuh dengan cerita. Berita-berita aktual, kisah-kisah heroik, atau bahkan kasus kriminal bisa menjadi inspirasi untuk film fiksi maupun dokumenter.



4

Buku, Komik, atau Karya

Seni Lain:

Adaptasi dari karya lain sangat umum dalam industri film. Jika kamu menemukan cerita yang sangat kamu sukai, mungkin kamu bisa mempertimbangkan untuk mengadaptasinya ke dalam bentuk film (tentu saja, dengan izin yang diperlukan!).



5

Imajinasi dan Mimpi:

Jangan ragu untuk berkhayal! Terkadang, ide paling unik datang dari alam bawah sadar atau imajinasi liar kita. Catat setiap mimpi atau ide gila yang melintas di pikiranmu.



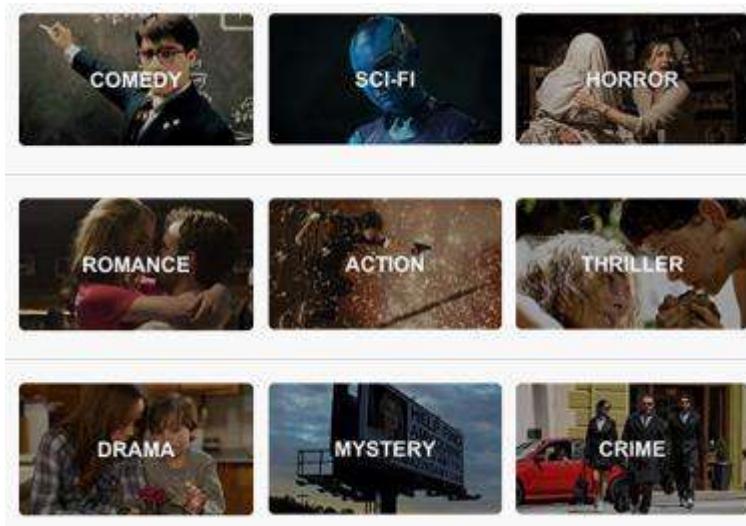
Selalu bawa catatan kecil atau gunakan aplikasi di ponselmu untuk mencatat setiap ide yang muncul, sekecil apapun itu. Ide-ide brilian seringkali datang saat kita tidak menduganya.

MENGEMBANGKAN IDE MENJADI KONSEP



Setelah kamu memiliki ide dasar, langkah selanjutnya adalah mengembangkan ide tersebut menjadi konsep skenario film. Konsep adalah kerangka dasar yang memberikan gambaran singkat namun jelas tentang apa filmmu nanti. Ini mencakup beberapa elemen penting:

1. Genre



Genre apa yang paling cocok untuk ceritamu? Apakah ini drama, komedi, horor, thriller, fiksi ilmiah, atau kombinasi genre? Menentukan genre akan membantu kamu dalam mengembangkan gaya penceritaan.

2. Penokohan



Penokohan dalam film adalah cara bagaimana karakter-karakter dalam cerita ditampilkan dan dikembangkan. Ini mencakup bagaimana sifat, perilaku, dan latar belakang karakter diungkapkan kepada penonton, sehingga penonton dapat memahami dan terhubung dengan mereka.

Secara umum, penokohan dalam film dapat dibagi menjadi beberapa kategori:

- a. Protagonis: Tokoh utama yang menjadi fokus cerita dan biasanya berjuang untuk mencapai tujuan tertentu.
- b. Antagonis: Tokoh yang menjadi lawan dari protagonis dan seringkali menjadi sumber konflik dalam cerita.
- c. Tritagonis: Tokoh ketiga yang memiliki peran penting dalam cerita, seringkali sebagai penengah antara protagonis dan antagonis, atau sebagai karakter yang membantu protagonis mencapai tujuannya.

2. Alur (plot)

Alur atau plot film adalah rangkaian peristiwa yang saling berhubungan dan membentuk cerita dalam sebuah film. Ini adalah bagaimana cerita tersebut diceritakan dan bagaimana peristiwa-peristiwa tersebut saling terkait melalui sebab-akibat.

Unsur-unsur Alur/Plot:

- Pengenalan (Exposition): Memperkenalkan karakter, latar

belakang, dan situasi awal cerita.

- Aksi Meningkat (Rising Action): Konflik mulai muncul dan cerita mulai berkembang, menuju titik puncak.
- Klimaks (Climax): Titik tertinggi ketegangan, di mana konflik mencapai puncaknya.
- Aksi Menurun (Falling Action): Peristiwa setelah klimaks, di mana konflik mulai mereda.
- Penyelesaian (Denouement): Akhir cerita, di mana semua masalah terpecahkan dan karakter mencapai penutupan.

4. Konflik Utama

Apa masalah atau rintangan terbesar yang harus dihadapi karakter utama? Konflik bisa bersifat internal (pergulatan batin) atau eksternal (melawan penjahat, alam, atau masyarakat).

5. Setting

Setting dalam film mengacu pada tempat dan waktu di mana cerita berlangsung. Lebih dari sekadar lokasi fisik, setting juga mencakup latar belakang budaya, sosial, dan sejarah yang mempengaruhi karakter dan peristiwa dalam cerita.

6. Pesan dan Tema

Apakah ada pesan atau tema tertentu yang ingin kamu sampaikan melalui filmmu? Meskipun tidak selalu harus eksplisit, seringkali film yang kuat memiliki pesan yang resonan dengan penonton.



Latihan: Cobalah untuk mengembangkan tiga ide film berbeda yang kamu miliki menjadi sebuah konsep singkat dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas.

TAHAPAN PENGEMBANGAN SKENARIO



Setelah konsepmu matang, kamu bisa mulai melangkah ke tahapan pengembangan skenario yang lebih detail:

1. Logline

Ini adalah jantung dari konsepmu. Logline adalah satu atau dua kalimat yang merangkum inti cerita, karakter utama, tujuan mereka, dan konflik yang mereka hadapi.

Contoh Logline:

“Seekor ikan badut yang penakut menantang marabahaya di samudera lepas untuk mencari anak semata wayangnya yang diculik oleh seorang penyelam tak dikenal” – Film Finding Nemo.

2. Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan cerita yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara singkat dari keseluruhan alur film yang berisi unsur-unsur intrinsik seperti tokoh, watak, dll.

Contoh Sinopsis:

“Marlin, seekor ikan badut pemalu hidup bersama Nemo, anak semata wayangnya yang memiliki sirip tak sempurna. Suatu ketika, sang anak tertangkap jaring nelayan dan dibawa ke Sydney, Australia. Marlin pun

harus menempuh perjalanan penuh marabahaya untuk menemukan kembali anaknya” – Film Finding Nemo.

3. Treatment

Treatment adalah sketsa dari sebuah skenario dan menjadi kerangka ceritanya. Fungsi utama treatment adalah membuat sketsa penataan konstruksi dramatik. Bahasa penuturan treatment berbentuk bahasa filmis dan mengandung garis besar kejadian dalam film. Pada treatment hanya masih berisi pokok-pokok action dan belum berisi dialog.

4. Skenario

Skenario / naskah film / screenplay adalah rangkaian cerita yang ditulis secara utuh oleh seorang penulis yang didesain dan siap divisualisasikan menjadi sebuah karya film. Namun, harus diingat bahwa skenario bukanlah sebuah karya sastra, melainkan blue print atau patokan dalam pembuatan film yang memuat detail adegan, dialog, aksi karakter, dan informasi visual lainnya yang dibutuhkan untuk merealisasikan film.

Secara lebih rinci, skenario film meliputi:

- Deskripsi adegan: Menggambarkan lokasi, waktu, dan suasana adegan.
- Aksi: Menjelaskan tindakan yang dilakukan karakter dalam adegan.
- Dialog: Berisi percakapan antar karakter.
- Informasi visual: Mencakup deskripsi visual dari set, kostum, dan elemen visual lainnya.
- Struktur naratif: Mengikuti alur cerita yang terstruktur, biasanya terdiri dari tiga babak: setup, confrontation, dan resolution.

Skenario juga menjadi alat komunikasi antara penulis skenario, sutradara, aktor, dan kru produksi, memastikan bahwa semua orang memiliki pemahaman yang sama tentang visi film.

Contoh tampilan skenario:

1. EXT. ANGKRINGAN – DAY

Ilham membuka pesan dari Ibunya yang menyuruhnya untuk segera pulang. Ferdi dan Ilham hendak pulang dari tongkrongan, tapi Ferdi menyangkal untuk pulang cepat.

ILHAM

(menatap Ferdi)

Eh Fer, ayo muleh? wes sore eq

FERDI

(tidak mau pulang)

Kosek to jek yah mene ae

ILHAM

(menakut-nakuti Ferdi)

Ora ndang mulih digondol wewegombel we ngko

FERDI

(kesal)

Halah ngono ae percovo karo mitos kui

ILHAM

(kesal)

Aku selak di golek i Ibukku iki

Ingat: Menulis skenario adalah proses berulang. Jangan takut untuk bereksperimen, membuat kesalahan, dan menulis ulang berkali-kali. Setiap revisi akan membuat skenariomu semakin kuat.



PENUTUP

Pengembangan ide dan konsep skenario adalah fondasi bagi setiap film sukses. Dengan ide yang kuat, konsep yang jelas, dan proses penulisan yang disiplin, kamu akan selangkah lebih dekat untuk mewujudkan film impianmu.



LKPD

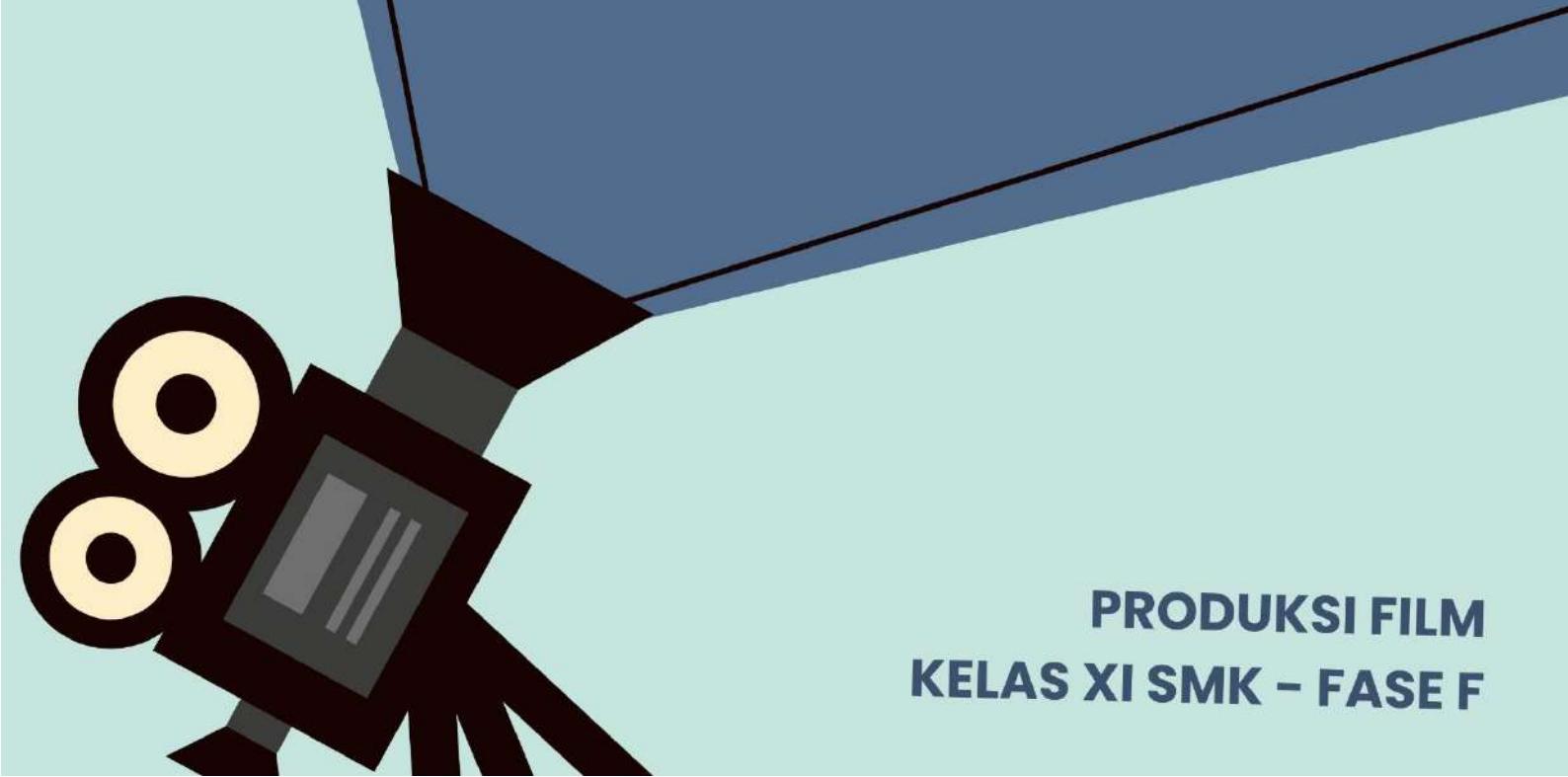
LAMPIRAN 2

#LKPD

LEMBAR KERJA

PESERTA DIDIK

MATERI:
PENGEMBANGAN IDE
DAN KONSEP
SKENARIO FILM



PRODUKSI FILM
KELAS XI SMK – FASE F

LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

KELOMPOK 1 (MULAI BERKEMBANG)



Materi : Pengembangan Ide dan Konsep Skenario Film

Nama Anggota:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Petunjuk Penggunaan LKPD

1. Tuliskan nama anggota kelompok pada kolom yang sudah disediakan.
2. Kerjakan secara berkelompok LKPD berikut ini.
3. Diskusikan bersama kelompokmu untuk mengisi LKPD sesuai petunjuk yang ada.
4. Jika ada kesulitan dalam mengerjakan LKPD, berkonsultasilah pada guru.
5. Silahkan membaca dan mencari berbagai referensi untuk menyelesaikan LKPD ini.



Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan diskusi kelompok dan analisis studi kasus, peserta didik dapat merancang konsep skenario film secara sederhana (*tingkat dasar*).

Perhatikan Permasalahan pada Studi Kasus Berikut:

MASALAH

Kalian adalah tim produksi film yang akan mengikuti sebuah lomba film pendek yang diadakan oleh lembaga pemerintah setempat. Film pendek yang dibuat boleh memilih satu diantara tema berikut: pendidikan, bullying, gerakan anti narkoba, kebudayaan daerah. Film pendek tersebut harus selesai secepatnya, padahal kalian belum punya ide sama sekali.

TUGAS

1. Buatkan ***rancangan konsep*** skenario film secara sederhana sesuai dengan kolom yang disediakan! (*Diferensiasi Produk*)
2. Presentasikan hasil diskusi kelompok kalian!

Apa ide utama film Anda? Ceritakan dalam satu kalimat.

.....
.....
.....



Tema apa yang kalian pilih?

.....
.....

Siapa tokoh utama dalam film ini?

Nama Tokoh :

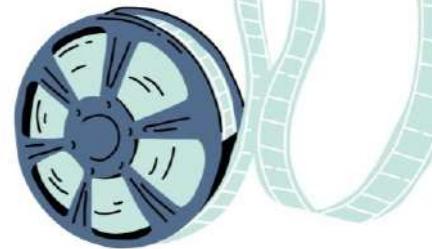
Sifat Tokoh :

.....
.....

Ceritakan secara singkat, apa saja yang akan terjadi di film ini?

(Jawablah dalam 3 – 5 kalimat sederhana)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



• REFLEKSI

1. Apakah kegiatan diskusi kelompok berjalan dengan baik?

.....
.....

2. Apakah pembagian tugas terasa adil dan sesuai dengan keahlian masing-masing?

.....
.....

3. Apa yang dapat kalian pelajari dari kegiatan diskusi kelompok ini?

.....
.....

• UMPAN BALIK

1. Apa yang sudah baik dan perlu dipertahankan?

.....
.....
.....

2. Apa yang perlu diperbaiki untuk kegiatan diskusi yang lebih baik kedepannya?

.....
.....
.....

LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

KELOMPOK 2 (BERKEMBANG)



Materi : Pengembangan Ide dan Konsep Skenario Film

Nama Anggota:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Petunjuk Penggunaan LKPD

1. Tuliskan nama anggota kelompok pada kolom yang sudah disediakan.
2. Kerjakan secara berkelompok LKPD berikut ini.
3. Diskusikan bersama kelompokmu untuk mengisi LKPD sesuai petunjuk yang ada.
4. Jika ada kesulitan dalam mengerjakan LKPD, berkonsultasilah pada guru.
5. Silahkan membaca dan mencari berbagai referensi untuk menyelesaikan LKPD ini.



Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan diskusi kelompok dan analisis studi kasus, peserta didik dapat merancang konsep skenario film tingkat lanjut/menengah.

Perhatikan Permasalahan pada Studi Kasus Berikut:

MASALAH

Kalian adalah tim produksi film yang akan mengikuti sebuah lomba film pendek yang diadakan oleh lembaga pemerintah setempat. Film pendek yang dibuat boleh memilih satu diantara tema berikut: pendidikan, bullying, gerakan anti narkoba, kebudayaan daerah. Film pendek tersebut harus selesai secepatnya, padahal kalian belum punya ide sama sekali.

TUGAS

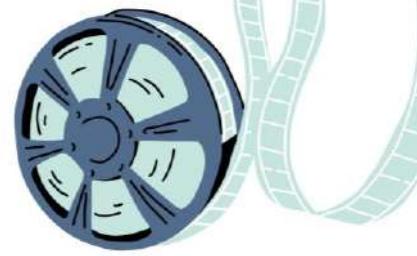
1. Buatkan rancangan konsep skenario film sederhana meliputi tema, judul dan plot atau alur utama!
2. Buatlah 1 (satu) **gambar ilustrasi** yang menjelaskan inti dari plot atau alur cerita utama yang sudah kalian buat. (**Diferensiasi Produk**)
3. Kirim gambar ilustrasi kedalam link berikut: <https://s.id/hasildiskusi-XIPROFI1>
4. Presentasikan hasil diskusi kelompok kalian!

Tema apa yang kalian pilih?

.....

Buatkan judul film yang menarik dari tema yang dipilih!

.....



Plot Utama

(Apa yang terjadi dalam film? Apa saja aktivitas yang ditampilkan?)

.....

.....

.....

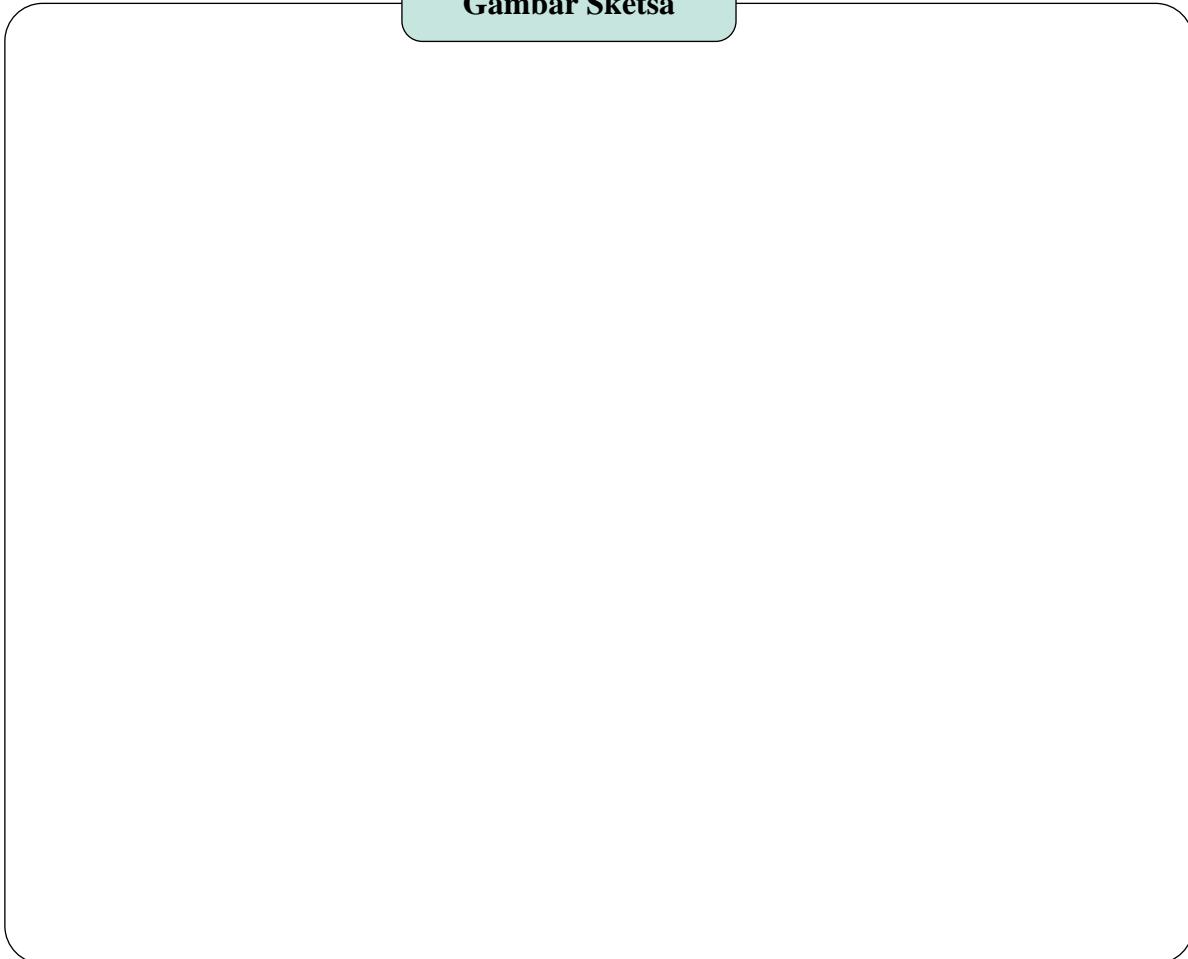
.....

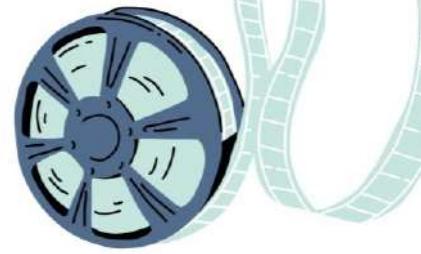
.....

.....

.....

Gambar Sketsa





• REFLEKSI

1. Apakah kegiatan diskusi kelompok berjalan dengan baik?
.....
.....
2. Apakah pembagian tugas terasa adil dan sesuai dengan keahlian masing-masing?
.....
.....
3. Apa yang dapat kalian pelajari dari kegiatan diskusi kelompok ini?
.....
.....

• UMPAN BALIK

1. Apa yang sudah baik dan perlu dipertahankan?
.....
.....
.....
2. Apa yang perlu diperbaiki untuk kegiatan diskusi yang lebih baik kedepannya?
.....
.....
.....

LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

KELOMPOK 3 (MAHIR)



Materi : Pengembangan Ide dan Konsep Skenario Film

Nama Anggota:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Petunjuk Penggunaan LKPD

1. Tuliskan nama anggota kelompok pada kolom yang sudah disediakan.
2. Kerjakan secara berkelompok LKPD berikut ini.
3. Diskusikan bersama kelompokmu untuk mengisi LKPD sesuai petunjuk yang ada.
4. Jika ada kesulitan dalam mengerjakan LKPD, berkonsultasilah pada guru.
5. Silahkan membaca dan mencari berbagai referensi untuk menyelesaikan LKPD ini.



Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan diskusi kelompok dan analisis studi kasus, peserta didik dapat merancang konsep skenario film dengan kompleks (*tingkat tinggi*).

Perhatikan Permasalahan pada Studi Kasus Berikut:

MASALAH

Kalian adalah tim produksi film yang akan mengikuti sebuah lomba film pendek yang diadakan oleh lembaga pemerintah setempat. Film pendek yang dibuat boleh memilih satu diantara tema berikut: pendidikan, bullying, gerakan anti narkoba, kebudayaan daerah. Film pendek tersebut harus selesai secepatnya, padahal kalian belum punya ide sama sekali.

TUGAS

1. Buatkan rancangan konsep skenario film sederhana meliputi tema, judul, genre, dan sinopsis!
2. Buatlah *dialog singkat dari sinopsis yang sudah dibuat* yang dapat diperagakan atau diperankan di depan kelas. (*Diferensiasi Produk*)
3. Presentasikan hasil diskusi kelompok kalian!

Rancanglah pengembangan konsep film untuk menyelesaikan masalah diatas!

Tema apa yang kalian pilih?

.....
.....



Buatkan judul film yang menarik dari tema yang dipilih!

.....

Pilih Genre film yang ingin kalian buat!

.....

Buatlah Sinopsis! (1 – 2 paragraf yang menjelaskan alur cerita)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

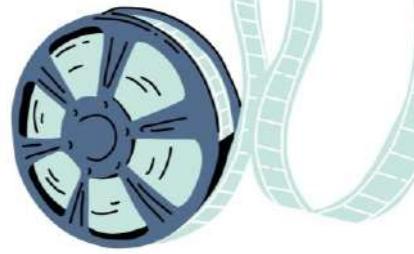
.....

.....

.....

.....

.....



Dialog Singkat

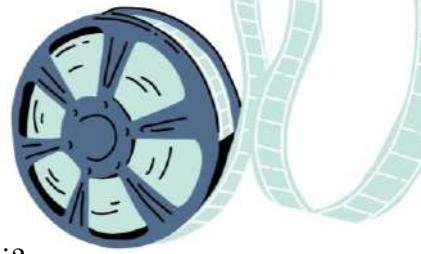
• REFLEKSI

1. Apakah kegiatan diskusi kelompok berjalan dengan baik?

.....

2. Apakah pembagian tugas terasa adil dan sesuai dengan keahlian masing-masing?

.....



3. Apa yang dapat kalian pelajari dari kegiatan diskusi kelompok ini?

.....
.....

• UMPAN BALIK

1. Apa yang sudah baik dan perlu dipertahankan?

.....
.....
.....

2. Apa yang perlu diperbaiki untuk kegiatan diskusi yang lebih baik kedepannya?

.....
.....
.....



MEDIA AJAR

LAMPIRAN 3

MEDIA CETAK POSTER FILM



#Poster 1 ✕



#Poster 2#



※ Poster 3 ※

MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN



Judul Video : Buat Film untuk pertama kali? Wajib Pahami Tips berikut ini | FILM INDONESIA - SIMAK YUK!

Sumber : YOUTUBE

Link Video : <https://www.youtube.com/watch?v=QXWcNgElbsU>

MEDIA POWER POINT (PPT)



KESEPAKATAN KELAS

1. Tidak boleh ramai
2. Menghargai guru yang sedang menjelaskan
3. Tidak boleh makan di kelas
4. Atribut lengkap
5. Datang tepat waktu
6. Menjaga kebersihan

TUJUAN PEMBELAJARAN



1. Melalui kegiatan diskusi kelompok dan analisis studi kasus, peserta didik dapat **menganalisis elemen-elemen penting dalam pengembangan konsep film** (judul film, tema, genre film, penokohan karakter, plot cerita, latar, pesan) dengan tepat sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing kelompok.
2. Setelah mempelajari materi pengembangan ide dan konsep film, peserta didik dapat **merancang konsep skenario film (logline/sinopsis)** dari **ide cerita yang dipilih** secara mandiri, terstruktur, dan orisinal.

- Kalian sudah pernah menonton film di bioskop?
- Kira-kira menarik tidak ide dari film yang sudah kalian tonton itu?



PERHATIKAN PERMASALAHAN BERIKUT:



Bayangkan jika kalian adalah seorang produser film yang harus membuat film pendek untuk festival film dalam jangka waktu 3 bulan. Kalian belum punya ide sama sekali. Bagaimana cara kalian untuk memulai proses pengembangan ide dan konsep film agar bisa diproduksi tepat waktu dan menarik perhatian juri dan penonton?





PEMBAGIAN KELOMPOK

Kelompok 1 (Mulai Berkembang)

1. Adeliya Kenya W.
2. Asharrah Fitri K.
3. Dewi Putri N.
4. Rahayu Puji L.
5. Rara Ajeng R.
6. Vivin Azlina

Kelompok 2 (Berkembang)

1. Naila Nur Azizah
2. Ahmad Qolbun S.
3. Andiniza Adisty M.
4. Farikha Nur Laili
5. Fauziyyah Adelia C.
6. Novi Cahya H.

Kelompok 3 (Mahir)

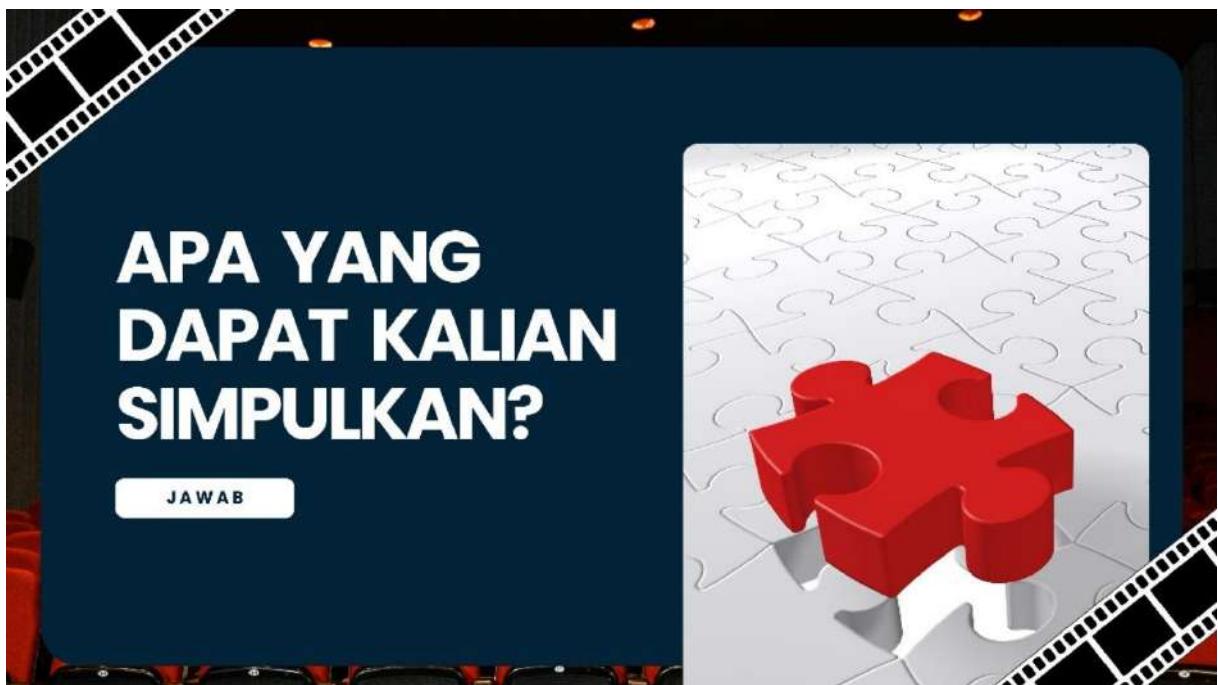
1. Amelia Zivanna
2. Eva Nur Qoriah
3. Faza Aulia Az Z.
4. Ferdi Bagas S.
5. Gita Tyas Asri
6. Revaldo Dwi A.

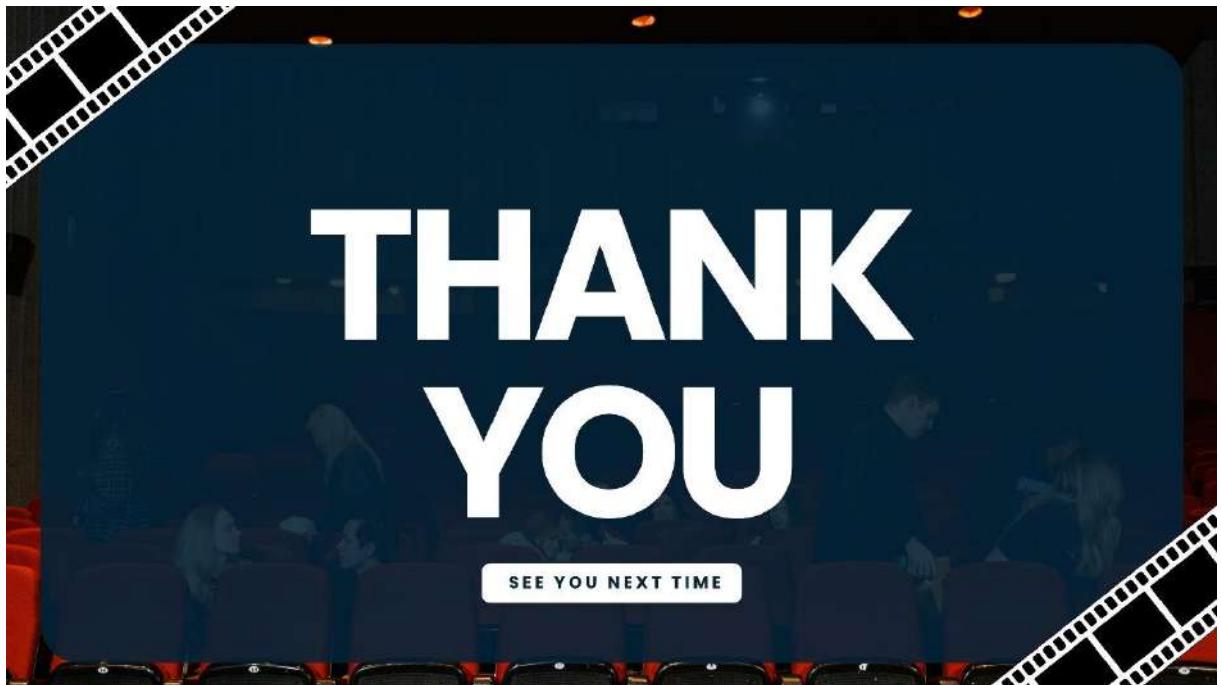
*** Pembagian kelompok berdasarkan pemetaan hasil analisis asesmen awal peserta didik

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)











ASESMEN

LAMPIRAN 4

ASESMEN DIAGNOSTIK KOGNITIF

A. KISI-KISI ASESMEN

Tabel Kisi-kisi Asesmen Diagnostik Kognitif

No	Tujuan Pembelajaran	Nomor Soal	Level Kognitif
1.	Peserta didik dapat memahami berbagai macam genre film	2, 5, 8	C2
2.	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian tokoh cerita	1	C2
3.	Peserta didik dapat membedakan tokoh protagonis, antagonis dan tritagonis	7	C2
4.	Peserta didik dapat menjelaskan tentang alur/plot cerita	3, 6	C2
5.	Peserta didik dapat menjelaskan setting cerita	4	C2

B. INSTRUMEN ASESMEN

TES KEMAMPUAN AWAL

Petunjuk:

1. Kerjakan tes secara individu
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama
3. Selamat mengerjakan!

Pertanyaan:

1. Unsur cerita yang merujuk pada individu atau makhluk yang terlibat dalam cerita disebut....
 - A. Latar
 - B. Alur
 - C. Tokoh
 - D. Tema
2. Genre film apa yang biasanya mengeksplorasi konsep futuristik, teknologi canggih, atau kehidupan di luar bumi adalah....

- A. Komedi
 - B. Drama
 - C. Fiksi ilmiah
 - D. Horor
3. Urutan peristiwa dalam sebuah cerita yang saling berhubungan sebab-akibat disebut dengan....
- A. Gaya Bahasa
 - B. Tokoh
 - C. Latar
 - D. Alur
4. Unsur cerita yang berkaitan dengan waktu dan tempat terjadinya peristiwa dalam cerita adalah....
- A. Tokoh
 - B. Pesan
 - C. Konflik
 - D. Latar
5. Genre film apa yang menggabungkan unsur humor dan cerita cinta, seringkali dengan akhir yang bahagia adalah....
- A. Aksi
 - B. Komedi romantis
 - C. Dokumenter
 - D. Thriller
6. Jika sebuah cerita diceritakan secara berurutan dari awal sampai akhir tanpa kilas balik, termasuk ke dalam jenis alur....
- A. Alur mundur
 - B. Alur campuran
 - C. Alur paralel
 - D. Alur maju
7. Tokoh utama dalam sebuah cerita yang menjadi fokus narasi disebut....
- A. Protagonis
 - B. Tritagonis
 - C. Figuran

- D. Antagonis
8. Genre film yang bertujuan untuk menakuti penonton dengan elemen supranatural, psikologis, atau kekerasan disebut....
- A. Horor
- B. Fantasi
- C. Musikal
- D. Biografi

Pertanyaan disajikan melalui google form dengan link berikut:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdgy4z0mbT16V6kj4wxoJpmzqJtKXG2PQ4eksjziRUjgQhvW/viewform>

C. KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

Kunci Jawaban Asesmen Diagnostik Kognitif

No	Butir Soal	Jawaban	Skor
1.	Unsur cerita yang merujuk pada individu atau makhluk yang terlibat dalam cerita disebut.... A. Latar C. Tokoh B. Alur D. Tema	C. Tokoh	10
2.	Genre film apa yang biasanya mengeksplorasi konsep futuristik, teknologi canggih, atau kehidupan di luar bumi adalah.... A. Komedi C. Fiksi ilmiah B. Drama D. Horor	C. Fiksi ilmiah	10
3.	Urutan peristiwa dalam sebuah cerita yang saling berhubungan sebab-akibat disebut dengan.... A. Gaya Bahasa C. Latar B. Tokoh D. Alur	D. Alur	10
4.	Unsur cerita yang berkaitan dengan waktu dan tempat terjadinya peristiwa dalam cerita adalah.... A. Tokoh C. Konflik B. Pesan D. Latar	D. Latar	10

No	Butir Soal	Jawaban	Skor
5.	Genre film apa yang menggabungkan unsur humor dan cerita cinta, seringkali dengan akhir yang bahagia adalah.... A. Aksi C. Dokumenter B. Komedi romantis D. Thriller	B. Komedi romantis	10
6.	Jika sebuah cerita diceritakan secara berurutan dari awal sampai akhir tanpa kilas balik, termasuk ke dalam jenis alur.... A. Alur mundur C. Alur paralel B. Alur campuran D. Alur maju	D. Alur maju	10
7.	Tokoh utama dalam sebuah cerita yang menjadi fokus narasi disebut.... A. Protagonis C. Figuran B. Tritagonis D. Antagonis	A. Protagonis	10
8.	Genre film yang bertujuan untuk menakuti penonton dengan elemen supranatural, psikologis, atau kekerasan disebut.... A. Horor C. Musikal B. Fantasi D. Biografi	A. Horor	10
Skor Maksimum			80

Pedoman Penskoran:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Pedoman Pengelompokan:

- Kategori Mahir: peserta didik dengan nilai diatas 80
- Kategori Berkembang: peserta didik dengan nilai antara 60 – 80
- Kategori Mulai Berkembang: peserta didik dengan nilai dibawah 60

PEMETAAN PESERTA DIDIK BERDASARKAN KEMAMPUAN AWAL

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk
 Kelas / Semester : XI / Ganjil
 Materi : Pengembangan Ide dan Konsep Skenario Film

ASPEK	Kemampuan Awal		
	Mulai Berkembang	Berkembang	Mahir
Kriteria Target	<p>Peserta didik dengan kemampuan kognitif rendah, yaitu peserta didik yang mendapatkan nilai asesmen diagnostik dibawah 70. Peserta didik belum memahami berbagai macam genre film dan unsur dasar cerita.</p>	<p>Peserta didik dengan kemampuan kognitif sedang, yaitu peserta didik yang mendapatkan nilai asesmen diagnostik antara 70 – 85. Peserta didik sudah memahami berbagai macam genre film namun belum memahami unsur-unsur dasar sebuah cerita.</p>	<p>Peserta didik dengan kemampuan kognitif tinggi, yaitu peserta didik yang mendapatkan nilai asesmen diagnostik diatas 85. Peserta didik sudah memahami berbagai macam genre film dan unsur dasar cerita.</p>
Nama Peserta Didik	<p>Kelompok 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adeliya Kenya Wati 2. Asharrah Fitri Kurniawati 3. Dewi Putri Naysela 4. Rahayu Puji Lestari 5. Rara Ajeng R. 6. Vivin Azlina 	<p>Kelompok 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Naila Nur Azizah 2. Ahmad Qolbun Salim 3. Andiniza Adisty 4. Farikha Nur Laili 5. Fauziyyah Adelia 6. Novi Cahya H. 	<p>Kelompok 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Amelia Zivanna 2. Eva Nur Qoriah 3. Faza Aulia Az Zahra 4. Ferdi Bagas Saputro 5. Gita Tyas Asri 6. Revaldo Dwi Apriliano

ASPEK	Kemampuan Awal		
	Mulai Berkembang	Berkembang	Mahir
Diferensiasi Proses	Guru memberikan pendampingan secara khusus kepada peserta didik saat mengerjakan LKPD dan mengurangi bimbingan secara bertahap (scaffolding).	Guru memberikan penjelasan singkat terkait langkah penyelesaian permasalahan pada LKPD kepada peserta didik.	Guru memantau kelangsungan diskusi dan memotivasi peserta didik.
Diferensiasi Produk	Guru memberikan tugas untuk membuat powerpoint (PPT) yang menarik dan siap untuk dipresentasikan di depan kelas tentang pengembangan konsep skenario sederhana yang sudah didiskusikan pada LKPD.	Guru memberikan tugas untuk membuat gambar sketsa yang dapat menceritakan inti dari alur cerita berdasarkan analisis konsep skenario yang sudah dikerjakan pada LKPD. Gambar sketsa yang sudah dibuat dipresentasikan di depan kelas.	Guru memberikan tugas untuk membuat dialog singkat dari skenario atau treatment yang akan dikembangkan, setelah peserta didik melakukan analisa mendalam terkait pengembangan konsep skenario yang ada pada LKPD. Hasil penulisan dialog singkat diperagakan di depan kelas.

ASESMEN DIAGNOSTIK NON-KOGNITIF

A. KISI-KISI ASESMEN GAYA BELAJAR

Tabel Kisi-kisi Asesmen Diagnostik Non-Kognitif

No	Indikator	Deskripsi	Pernyataan	
			+	-
1.	Rapi dan teratur	Membuat catatan dengan rapi dan teratur	1	
2.	Lebih suka membaca daripada dibacakan	Lebih senang membaca buku daripada mendengarkan penjelasan dari guru.	1	
3.	Teliti terhadap detail	Menyelesaikan tugas beberapa hari sebelum tugas dikumpulkan		1
4.	Perencana jangka panjang yang baik	Meneliti jawaban dari soal sebelum dikumpulkan	1	
5.	Mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengarkan	Mudah mengingat materi yang diberikan guru secara tertulis daripada materi yang dijelaskan oleh guru.	1	
		Mudah menerima materi dalam bentuk gambar	1	
6.	Mudah terganggu dengan keributan	Belajar dalam keadaan sepi		1
7.	Belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada apa yang dilihat	Belajar dengan mendengarkan penjelasan dari guru	1	
8.	Senang membaca dengan keras	Membaca buku dengan keras	1	
9.	Suka berdiskusi dan suka menjelaskan panjang lebar	Belajar dengan metode diskusi	1	
		Menjelaskan sesuatu dengan panjang lebar	1	

No	Indikator	Deskripsi	Pernyataan	
			+	-
10.	Merasa kesulitan untuk menulis tetapi hebat dalam bercerita	Lebih senang bercerita daripada menulis	1	
11.	Belajar dengan cara praktik	Belajar dengan mengerjakan latihan soal atau praktik langsung	1	
12.	Selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak	Tidak dapat diam dalam waktu yang lama	1	
		Menyukai kegiatan yang berhubungan dengan fisik	1	
13.	Berbicara dengan perlahan	Menjelaskan sesuatu kepada orang lain dengan perlahan-lahan		1
14.	Ingin melakukan segala kegiatan	Melakukan lebih dari satu kegiatan dalam sekali waktu	1	
15.	Menyukai permainan	Menyukai pelajaran melalui permainan atau bermain peran	1	
Total			18	

B. INSTRUMEN ASESMEN GAYA BELAJAR

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk:

1. Tulislah nama dan nomor absensi Anda pada tempat yang disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan, dan beri tanda centang ✓ pada salah satu pilihan jawaban.
3. Jawaban yang Anda tuliskan tidak berpengaruh terhadap nilai mata pelajaran, maka isilah sesuai dengan kondisi Anda.
4. Keterangan:
 - Sangat Sesuai (SS): Sangat cocok dengan kebiasaan Anda.
 - Sesuai (S) : Lebih banyak melakukan daripada tidak.

- Cukup Sesuai (CS): Lebih banyak tidak sesuai daripada sesuai dengan Anda
- Tidak Sesuai (TS) : Sama sekali tidak sesuai dengan Anda

5. Selamat Mengerjakan!

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	CS	TS
1.	Saya mencatat materi pelajaran dengan lengkap dan rapi				
2.	Saya senang belajar produksi film dengan membaca sendiri modul dibandingkan mendengarkan penjelasan dari guru.				
3.	Saya baru mengerjakan tugas dari guru ketika satu hari sebelum batas hari pengumpulan tugas.				
4.	Ketika saya selesai mengerjakan tugas produksi film, saya meneliti pekerjaan saya terlebih dahulu sebelum dikumpulkan kepada guru.				
5.	Saya mudah memahami dan mengingat materi yang dituliskan oleh guru daripada materi yang disampaikan secara lisan.				
6.	Saya mudah memahami materi produksi film jika guru menjelaskannya dengan bagan/peta konsep/mind map.				
7.	Saya mampu belajar meskipun orang disekitar saya sedang mengobrol.				
8.	Saya fokus mendengarkan guru saat menjelaskan, tanpa mencatat. Setelah memahami penjelasan guru, baru saya mencatatnya.				
9.	Ketika belajar saya lebih senang belajar sendiri dengan teman dari pada berdiskusi.				
10.	Ketika belajar saya lebih senang berdiskusi dengan teman daripada belajar sendiri.				
11.	Saya suka menjelaskan panjang lebar (detail) kepada teman-teman yang bertanya mengenai materi yang belum mereka pahami.				

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	CS	TS
12.	Saya lebih senang menuangkan ide-ide secara lisan daripada harus menuliskannya.				
13.	Saya lebih suka belajar menggunakan buku produksi film yang memuat lebih banyak soal-soal daripada materi produksi film.				
14.	Saya suka memainkan bolpoin, jari atau kaki saat mendengarkan penjelasan guru.				
15.	Ketika saya diminta oleh guru untuk menjelaskan sesuatu, saya menjelaskannya secara perlahan.				
16.	Saya tidak mencatat saat sedang berdiskusi.				
17.	Saya menyukai pelajaran melalui permainan yang melibatkan aktivitas fisik.				
18.	Saya tidak menyukai kegiatan yang berhubungan dengan fisik seperti olahraga.				

PENILAIAN SIKAP

A. LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN SIKAP

Petunjuk:

Lembaran ini diisi oleh guru untuk menilai sikap peserta didik. Berilah tanda cek (✓) pada kolom skor sesuai dengan sikap yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria berikut:

- | | |
|------------------------|--|
| 1 (Kurang) | = Belum menunjukkan perilaku sesuai indikator atau perlu pembinaan serius. |
| 2 (Cukup) | = Menunjukkan perilaku sesuai indikator, namun belum konsisten atau perlu bimbingan. |
| 3 (Baik) | = Menunjukkan perilaku sesuai indikator secara konsisten, namun perlu sedikit peningkatan. |
| 4 (Sangat Baik) | = Menunjukkan perilaku sesuai indikator secara konsisten dan menjadi teladan. |

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Materi Pokok :

No	Nama Peserta Didik	Aspek Sikap																			
		Kejujuran				Disiplin				Tanggung Jawab				Kolaborasi				Komunikasi			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.																					
2.																					
3.																					
4.																					
5.																					

No	Nama Peserta Didik	Aspek Sikap															
		Kejujuran				Disiplin				Tanggung Jawab				Kolaborasi			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
6.																	
7.																	
8.																	
9.																	
10.																	
11.																	
12.																	
13.																	
14.																	
15.																	
16.																	
17.																	
18.																	
Jumlah Skor																	

Indikator Penilaian Sikap:

- Kejujuran/ Integritas
 1. Melaksanakan tugas sesuai prosedur tanpa mencontek.
 2. Mengakui kesalahan dan bertanggung jawab.
 3. Tidak melakukan plagiarisme.
- Disiplin
 1. Hadir di kelas tepat waktu.
 2. Mematuhi tata tertib sekolah.
 3. Menyelesaikan tugas sesuai batas waktu.
 4. Berpakaian rapi sesuai ketentuan.
- Tanggung Jawab
 1. Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.
 2. Mengambil inisiatif dalam tugas kelompok.

- Kolaborasi/Kerja Sama
 1. Aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok.
 2. Menghargai pendapat teman.
 3. Bersedia membantu teman yang kesulitan.
- Komunikasi
 1. Berbicara dengan sopan dan jelas.
 2. Mampu menyampaikan ide dengan baik.
 3. Mendengarkan dengan aktif saat orang lain berbicara.

Petunjuk Penskoran:

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 4$$

Peserta didik memperoleh nilai sikap:

- Sangat Baik : apabila memperoleh skor 3,20 – 4,00 (84 – 100)
- Baik : apabila memperoleh skor 2,80 – 3,19 (70 – 85)
- Cukup : apabila memperoleh skor 2,40 – 2,79 (60 – 69)
- Kurang Baik : apabila memperoleh skor kurang dari 2,40 (kurang dari 60)

B. LEMBAR PENILAIAN DIRI PESERTA DIDIK

Nama :

No. Absen :

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan yang ada di dalam kolom dengan teliti
2. Berilah tanda cek (✓) sesuai dengan kondisi dan keadaan kalian sehari-hari

No	Pernyataan	Alternatif	
		Ya	Tidak
1.	Saya selalu berusaha belajar dengan sungguh-sungguh		
2.	Saya berusaha mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian.		
3.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu.		
4.	Saya berani mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami.		
5.	Saya selalu berperan aktif dalam kelompok.		
6.	Sayang ingin menguasai dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.		
7.	Saya menghormati dan menghargai teman dan guru.		
8.	Saya berusaha mematuhi segala peraturan yang berlaku.		

Penilaian ini digunakan untuk menilai konsep diri peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan diri peserta didik. Rentangan yang digunakan antara 1 dan 2. Jika jawaban YA maka diberi skor 2, dan jika jawaban TIDAK maka diberi skor 1.

Kriteria penilaianya adalah jika rentang nilai:

- Antara 0 – 4 : dikategorikan tidak positif.
- Antara 5 – 8 : kurang positif
- Antara 9 – 12 : positif
- Antara 13 – 16 : sangat positif

PENILAIAN PENGETAHUAN

A. KISI-KISI PENILAIAN PENGETAHUAN

Tabel Kisi-kisi Penilaian Tes Pengetahuan

No	Tujuan Pembelajaran	Bentuk Soal	Nomor Soal	Level Kognitif
1.	Peserta didik dapat menganalisis elemen-elemen penting dalam pengembangan konsep film (judul film, tema, genre film, penokohan karakter, plot cerita, latar, pesan)	Pilihan Ganda	1, 2, 5	C4
2.	Peserta didik dapat merancang konsep skenario film (logline / sinopsis)	Pilihan Ganda	3, 4	C6

B. INSTRUMEN ASESMEN

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

Nama :

No. Absen :

Petunjuk:

1. Kerjakan tes secara individu
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama
3. Selamat mengerjakan!

Pertanyaan:

1. Film Indonesia yang mengangkat tema pendidikan dan perjuangan hidup di daerah terpencil dengan setting atau latar tempat di Belitung. Film ini menyoroti kisah nyata perjuangan anak-anak dan guru di daerah dengan keterbatasan fasilitas dan akses pendidikan, serta semangat mereka dalam meraih mimpi. Film yang dimaksud adalah...
 - A. My Stupid Boss
 - B. Ada Apa Dengan Cinta?

- C. Ayat-Ayat Cinta
 - D. Laskar Pelangi
 - E. Filosofi Kopi
2. Joko Anwar adalah sutradara, penulis skenario, produser film, dan aktor asal Indonesia. Salah satu judul film garapan Joko Anwar yang populer hingga mendapat pujian internasional yaitu Pengabdi Setan. Film 'Pengabdi Setan' yang dirilis Tahun 2017 silam yang disutradarai Joko Anwar dikenal luas sebagai film bergenre....
- A. Horor
 - B. Drama
 - C. Thriller
 - D. Romance
 - E. Komedi
3. Merancang konsep skenario adalah proses awal dalam pembuatan cerita, baik untuk film, drama, maupun cerita lainnya. Ini melibatkan pengembangan ide, penentuan tema, karakter, plot, dan struktur cerita. Tujuannya adalah untuk menciptakan kerangka cerita yang jelas dan menarik sebelum dituangkan dalam bentuk naskah lengkap. Dalam merancang konsep skenario, urutan yang tepat untuk mengembangkan ide dari yang paling ringkas hingga paling detail adalah...
- A. Logline, Sinopsis, Treatment/Storyline
 - B. Tidak ada urutan yang baku, bisa dimulai dari mana saja.
 - C. Sinopsis, Logline, Treatment/Storyline
 - D. Treatment/Storyline, Sinopsis, Logline
 - E. Sinopsis, Skenario, Logline
4. Anda sedang menyusun 'sinopsis' untuk film drama kompleks yang berfokus pada perkembangan karakter. Elemen yang paling krusial untuk dipastikan ada dalam sinopsis Anda untuk menunjukkan kedalaman cerita adalah....
- A. Rincian latar belakang sejarah yang mendalam untuk setiap subplot.
 - B. Evolusi emosional karakter utama, titik balik penting, dan bagaimana konflik internal mereka mempengaruhi plot eksternal.
 - C. Analisis perbandingan dengan film-film serupa yang sukses di pasaran.
 - D. Daftar lengkap dialog yang paling berkesan dari film.

- E. Resolusi konflik utama dan pesan moral film.
5. Tema memberikan makna dan arah pada cerita, menghubungkan alur cerita dengan isu-isu yang lebih luas dan relevan dengan pengalaman manusia. Film drama Indonesia yang mengangkat tema persahabatan, idealisme, dan perjalanan mencari makna hidup melalui dunia kopi adalah....
- A. Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini
- B. Imperfect: Karier, Cinta & Timbangan
- C. Filosofi Kopi
- D. Dua Garis Biru
- E. Cek Toko Sebelah

Pertanyaan disajikan melalui platform web quiz “Wayground formerly by quizizz” dengan link berikut: <https://wayground.com/join?gc=16354396>

C. KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

Kunci Jawaban Asesmen Diagnostik Kognitif

No	Butir Soal	Jawaban	Skor
1.	<p>Film Indonesia yang mengangkat tema pendidikan dan perjuangan hidup di daerah terpencil dengan setting atau latar tempat di Belitung. Film ini menyoroti kisah nyata perjuangan anak-anak dan guru di daerah dengan keterbatasan fasilitas dan akses pendidikan, serta semangat mereka dalam meraih mimpi. Film yang dimaksud adalah...</p> <p>A. My Stupid Boss</p> <p>B. Ada Apa Dengan Cinta?</p> <p>C. Ayat-Ayat Cinta</p> <p>D. Laskar Pelangi</p> <p>E. Filosofi Kopi</p>	<p>D. Laskar Pelangi</p>	20
2.	<p>Joko Anwar adalah sutradara, penulis skenario, produser film, dan aktor asal Indonesia. Salah satu judul film garapan Joko Anwar yang populer hingga</p>	<p>A. Horor</p>	20

No	Butir Soal	Jawaban	Skor
	<p>mendapat pujian internasional yaitu Pengabdi Setan. Film 'Pengabdi Setan' yang dirilis Tahun 2017 silam yang disutradarai Joko Anwar dikenal luas sebagai film bergenre....</p> <p>A. Horor B. Drama C. Thriller D. Romance E. Komedи</p>		
3.	<p>Merancang konsep skenario adalah proses awal dalam pembuatan cerita, baik untuk film, drama, maupun cerita lainnya. Ini melibatkan pengembangan ide, penentuan tema, karakter, plot, dan struktur cerita. Tujuannya adalah untuk menciptakan kerangka cerita yang jelas dan menarik sebelum dituangkan dalam bentuk naskah lengkap. Dalam merancang konsep skenario, urutan yang tepat untuk mengembangkan ide dari yang paling ringkas hingga paling detail adalah...</p> <p>A. Logline, Sinopsis, Treatment/Storyline B. Tidak ada urutan yang baku, bisa dimulai dari mana saja. C. Sinopsis, Logline, Treatment/Storyline D. Treatment/Storyline, Sinopsis, Logline E. Sinopsis, Skenario, Logline</p>	<p>A. Logline, Sinopsis, Treatment/Storyline</p>	20
4.	<p>Anda sedang menyusun 'sinopsis' untuk film drama kompleks yang berfokus pada perkembangan karakter. Elemen yang paling krusial untuk dipastikan ada dalam sinopsis Anda untuk menunjukkan kedalaman cerita adalah....</p>	<p>B. Evolusi emosional karakter utama, titik balik penting, dan</p>	20

No	Butir Soal	Jawaban	Skor
	<p>A. Rincian latar belakang sejarah yang mendalam untuk setiap subplot.</p> <p>B. Evolusi emosional karakter utama, titik balik penting, dan bagaimana konflik internal mereka mempengaruhi plot eksternal.</p> <p>C. Analisis perbandingan dengan film-film serupa yang sukses di pasaran.</p> <p>D. Daftar lengkap dialog yang paling berkesan dari film.</p> <p>E. Resolusi konflik utama dan pesan moral film.</p>	bagaimana konflik internal mereka mempengaruhi plot eksternal.	
5.	<p>Tema memberikan makna dan arah pada cerita, menghubungkan alur cerita dengan isu-isu yang lebih luas dan relevan dengan pengalaman manusia. Film drama Indonesia yang mengangkat tema persahabatan, idealisme, dan perjalanan mencari makna hidup melalui dunia kopi adalah....</p> <p>A. Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini</p> <p>B. Imperfect: Karier, Cinta & Timbangan</p> <p>C. Filosofi Kopi</p> <p>D. Dua Garis Biru</p> <p>E. Cek Toko Sebelah</p>	C. Filosofi Kopi	20
Skor Maksimum		100	

Pedoman Penskoran:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

PENILAIAN KETERAMPILAN

A. PENILAIAN KETERAMPILAN KELOMPOK 1 (MULAI BERKEMBANG)

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN MEMBUAT KONSEP SKENARIO FILM TINGKAT DASAR KELOMPOK 1

Anggota Kelompok : 1.

2.

3.

4.

5.

6.

Kelas :

Tanggal Penilaian :

Berilah tanda cek (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria!

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Pemilihan Ide Utama				
2.	Penentuan Tema				
3.	Pengembangan Tokoh Utama				
4.	Perencanaan Rangkaian Peristiwa (Plot/Alur Cerita)				
5.	Kejelasan dan Keterstrukturan Presentasi				
6.	Kemampuan Menjawab Pertanyaan dan Berdiskusi				
Jumlah					
Skor Maksimum		24			

Keterangan:

- 1 = Tidak Kompeten (TK)
 2 = Cukup Kompeten (CK)
 3 = Kompeten (K)
 4 = Sangat Kompeten (SK)

Rubrik Penilaian:

Kriteria Penilaian	Tidak Kompeten (1)	Cukup Kompeten (2)	Kompeten (3)	Sangat Kompeten (4)
Pemilihan Ide Utama	Ide utama tidak jelas, tidak orisinal, atau tidak relevan sama sekali.	Ide utama klise atau kurang menarik, potensi pengembangan terbatas, atau relevansi kurang jelas.	Ide utama menarik, memiliki potensi pengembangan, dan cukup relevan. Menunjukkan kreativitas yang solid.	Ide utama orisinal, menarik, memiliki potensi pengembangan yang kuat, dan sangat relevan dengan tujuan skenario.
Penentuan Tema	Tidak ada tema yang jelas atau tema tidak sesuai dengan ide utama.	Tema kurang jelas, kurang relevan, atau terlalu dangkal.	Tema cukup jelas, relevan, dan memiliki potensi untuk dikembangkan.	Tema sangat jelas, kuat, relevan dengan ide utama, dan memiliki kedalaman makna.
Pengembangan Tokoh Utama	Tokoh utama tidak jelas atau tidak memiliki karakteristik yang memadai.	Tokoh utama datar, motivasi kurang jelas, atau kurang menarik.	Tokoh utama cukup berkembang, memiliki motivasi yang jelas, dan potensi konflik.	Tokoh utama multidimensional, memiliki motivasi yang jelas, konflik internal/eksternal yang kuat, dan

Kriteria Penilaian	Tidak Kompeten (1)	Cukup Kompeten (2)	Kompeten (3)	Sangat Kompeten (4)
				perkembangan karakter yang potensial.
Perencanaan Rangkaian Peristiwa (Plot/Alur Cerita)	Rangkaian peristiwa tidak terstruktur, tidak logis, atau tidak memiliki elemen plot yang jelas.	Rangkaian peristiwa kurang kohesif, ada bagian yang membingungkan, atau resolusi kurang memuaskan.	Rangkaian peristiwa cukup logis, memiliki struktur dasar, dan sebagian besar elemen plot penting ada.	Rangkaian peristiwa logis, terstruktur dengan baik (memiliki awal, tengah, akhir), memiliki konflik yang memuncak, resolusi yang memuaskan, dan menjaga ketegangan/minat penonton.
Kejelasan dan Keterstrukturkan Presentasi	Presentasi tidak jelas, tidak terstruktur, dan sulit dipahami.	Presentasi kurang terstruktur, beberapa poin membingungkan, atau alur tidak jelas.	Presentasi cukup jelas dan terstruktur, namun mungkin ada beberapa bagian yang kurang lancar.	Presentasi sangat jelas, logis, mudah dipahami, dan mengalir dengan baik dari satu poin ke poin lainnya.
Kemampuan Menjawab Pertanyaan dan Berdiskusi	Tidak mampu menjawab pertanyaan atau menolak berdiskusi.	Kesulitan menjawab beberapa pertanyaan atau memberikan jawaban yang	Mampu menjawab sebagian besar pertanyaan dengan baik, namun mungkin ada beberapa	Mampu menjawab pertanyaan dengan lugas, cerdas, dan memberikan penjelasan

Kriteria Penilaian	Tidak Kompeten (1)	Cukup Kompeten (2)	Kompeten (3)	Sangat Kompeten (4)
		kurang memuaskan.	pertanyaan yang kurang tuntas dijawab.	tambahan yang relevan.

Petunjuk Penskoran:

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 4$$

Peserta didik memperoleh nilai keterampilan:

- Sangat Kompeten : apabila memperoleh skor 3,33 – 4,00 (85 – 100)
- Kompeten : apabila memperoleh skor 2,65 – 3,34 (70 – 84)
- Cukup Kompeten : apabila memperoleh skor 1,66 – 2,64 (60 – 69)
- Kurang Kompeten : apabila memperoleh skor kurang dari 1,66 (< 60)

B. PENILAIAN KETERAMPILAN KELOMPOK 2 (BERKEMBANG)

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN MEMBUAT KONSEP SKENARIO FILM TINGKAT LANJUT/MENENGAH KELOMPOK 2

Anggota Kelompok : 1.

2.

3.

4.

5.

6.

Kelas :

Tanggal Penilaian :

Berilah tanda cek (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria!

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan dan Kedalaman Tema				
2.	Keunikan Judul				
3.	Struktur Plot (Awal, Tengah, Akhir)				
4.	Potensi Pengembangan Cerita				
5.	Representasi Visual Plot				
6.	Kualitas Artistik Sketsa				
Jumlah					
Skor Maksimum		24			

Keterangan:

1 = Tidak Kompeten (TK)

2 = Cukup Kompeten (CK)

3 = Kompeten (K)

4 = Sangat Kompeten (SK)

Rubrik Penilaian:

Kriteria Penilaian	Tidak Kompeten (1)	Cukup Kompeten (2)	Kompeten (3)	Sangat Kompeten (4)
Kejelasan dan Kedalaman Tema	Tema tidak jelas atau tidak teridentifikasi.	Tema dapat diidentifikasi tetapi kurang jelas atau terlalu umum.	Tema jelas dan relevan, namun mungkin kurang orisinalitas atau kedalaman.	Tema diidentifikasi dengan sangat jelas, orisinal, dan memiliki kedalaman yang kuat, memicu pemikiran atau emosi.
Keunikan Judul	Judul tidak unik atau sulit diingat.	Judul sedikit kurang unik atau kurang mudah diingat.	Judul cukup unik dan mudah diingat.	Judul sangat unik dan mudah diingat, tidak pasaran.
Struktur Plot (Awal, Tengah, Akhir)	Plot tidak memiliki struktur yang jelas atau sangat tidak terorganisir.	Struktur plot kurang jelas atau ada bagian yang hilang/tidak terorganisir dengan baik.	Plot utama memiliki struktur yang cukup jelas, dengan awal, tengah, dan akhir yang jelas dan logis, menciptakan alur cerita yang koheren.	Plot utama tersusun dengan sangat baik, memiliki awal, tengah, dan akhir yang jelas dan logis, menciptakan alur cerita yang koheren.
Potensi Pengembangan Cerita	Plot utama sulit untuk dikembangkan lebih lanjut.	Potensi pengembangan plot terbatas.	Plot utama memiliki potensi pengembangan yang cukup.	Plot utama memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi cerita yang lebih detail dan kompleks.

Kriteria Penilaian	Tidak Kompeten (1)	Cukup Kompeten (2)	Kompeten (3)	Sangat Kompeten (4)
Representasi Visual Plot	Gambar sketsa tidak merepresentasikan plot utama atau tidak ada.	Gambar sketsa kurang jelas dalam merepresentasikan plot utama atau hanya memvisualisasikan sedikit adegan.	Gambar sketsa cukup efektif memvisualisasikan sebagian besar adegan penting dari plot utama.	Gambar sketsa dengan sangat efektif memvisualisasikan adegan-adegan kunci atau momen penting dari plot utama, mudah dipahami.
Kualitas Artistik Sketsa	Sketsa sangat tidak rapi atau tidak dapat dipahami.	Sketsa kurang rapi atau kurang jelas, detail visual minim.	Sketsa cukup rapi dan jelas, dengan beberapa perhatian pada detail visual.	Sketsa dibuat dengan rapi, jelas, dan menunjukkan pemahaman dasar tentang komposisi visual dan perspektif (meskipun sederhana).

Petunjuk Penskoran:

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 4$$

Peserta didik memperoleh nilai keterampilan:

- Sangat Kompeten : apabila memperoleh skor 3,33 – 4,00 (85 – 100)
- Kompeten : apabila memperoleh skor 2,65 – 3,34 (70 – 84)
- Cukup Kompeten : apabila memperoleh skor 1,66 – 2,64 (60 – 69)
- Kurang Kompeten : apabila memperoleh skor kurang dari 1,66 (< 60)

C. PENILAIAN KETERAMPILAN KELOMPOK 3 (MAHIR)

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN MEMBUAT KONSEP SKENARIO FILM TINGKAT TINGGI KELOMPOK 3

Anggota Kelompok : 1.

2.

3.

4.

5.

6.

Kelas :

Tanggal Penilaian :

Berilah tanda cek (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria!

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Pemahaman Tema				
2.	Judul Skenario				
3.	Penentuan Genre				
4.	Kualitas Sinopsis				
5.	Pengembangan Dialog Singkat				
6.	Peragaan/Presentasi				
Jumlah					
Skor Maksimum		24			

Keterangan:

1 = Tidak Kompeten (TK)

2 = Cukup Kompeten (CK)

3 = Kompeten (K)

4 = Sangat Kompeten (SK)

Rubrik Penilaian:

Kriteria Penilaian	Tidak Kompeten (1)	Cukup Kompeten (2)	Kompeten (3)	Sangat Kompeten (4)
Pemahaman Tema	Tema tidak jelas, tidak relevan, atau tidak ada.	Tema kurang jelas atau kurang relevan. Pesan inti tidak sepenuhnya tersampaikan.	Tema jelas dan relevan, namun kurang orisinalitas atau kedalaman.	Tema sangat jelas, orisinal, dan relevan. Mampu merumuskan pesan inti dengan kuat.
Judul Skenario	Judul tidak menarik atau tidak relevan sama sekali.	Judul kurang menarik atau kurang relevan dengan isi skenario.	Judul menarik dan relevan, namun kurang menangkap esensi skenario secara keseluruhan.	Judul sangat menarik, relevan dengan isi, dan menggambarkan esensi skenario dengan tepat.
Penentuan Genre	Tidak ada penentuan genre yang jelas atau salah penentuan genre.	Penentuan genre kurang jelas atau karakteristik genre tidak terlihat dalam dialog.	Genre ditentukan dengan tepat, namun karakteristik genre tidak selalu konsisten dalam dialog.	Genre ditentukan dengan sangat tepat dan karakteristik genre (misal: drama, komedi, horor) sangat kentara dalam dialog dan sinopsis.
Kualitas Sinopsis	Sinopsis tidak ada, tidak relevan, atau tidak dapat dipahami.	Sinopsis terlalu panjang/pendek, kurang informatif, atau tidak berhasil menangkap inti cerita.	Sinopsis ringkas dan cukup informatif, namun ada beberapa detail yang bisa lebih disempurnakan	Sinopsis sangat ringkas, padat, dan berhasil menangkap alur cerita utama, karakter kunci,

Kriteria Penilaian	Tidak Kompeten (1)	Cukup Kompeten (2)	Kompeten (3)	Sangat Kompeten (4)
			atau kurang menggugah minat.	dan konflik secara efektif.
Pengembangan Dialog Singkat	Dialog tidak relevan, tidak dapat dipahami, atau tidak ada.	Dialog kurang efektif dalam menjabarkan konsep, terlalu bertele-tele, atau tidak alami.	Dialog cukup efektif dalam menjabarkan konsep, namun ada beberapa bagian yang terasa kaku atau kurang alami.	Dialog sangat efektif dalam menjabarkan tema, judul, genre, dan sinopsis. Jelas, alami, dan mendukung presentasi konsep skenario.
Peragaan/ Presentasi	Peragaan tidak dilakukan, sangat tidak percaya diri, atau tidak dapat dipahami.	Peragaan kurang ekspresif atau kurang percaya diri serta konsep skenario kurang tersampaikan.	Peragaan cukup ekspresif dan percaya diri serta konsep skenario tersampaikan dengan baik.	Peragaan sangat ekspresif, percaya diri, dan menarik serta mampu menyampaikan konsep skenario dengan sangat baik kepada audiens.

Petunjuk Penskoran:

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 4$$

Peserta didik memperoleh nilai keterampilan:

- Sangat Kompeten : apabila memperoleh skor 3,33 – 4,00 (85 – 100)
- Kompeten : apabila memperoleh skor 2,65 – 3,34 (70 – 84)
- Cukup Kompeten : apabila memperoleh skor 1,66 – 2,64 (60 – 69)
- Kurang Kompeten : apabila memperoleh skor kurang dari 1,66 (< 60)