##### Paket

##### 3


##### DOKUMEN NEGARA


##### UJIAN NASIONAL

##### TAHUN PELAJARAN 2015/2016

#### Lembar Penilaian

#### ujian Praktik KEJURUAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan

Kompetensi Keahlian : Multimedia

Kode : **2089**

Alokasi Waktu : 24 Jam

Bentuk Soal : Penugasan Perorangan

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Nomor Peserta :

Nama Peserta :

| No | Komponen/Sub komponen Penilaian | Pencapaian Kompetensi |
| --- | --- | --- |
| **Tidak** | Ya |
| **7,0-7,9** | **8,0-8,9** | **9.0-10** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **I** | **Persiapan Kerja**  |  |  |  |  |
| * 1. Memastikan semua peralatan bekerja dengan baik dan aman
 |  |  |  |  |
| * 1. Memastikan semua software pendukung telah terinstalasi dengan baik
 |  |  |  |  |
| * 1. Memastikan semua bahan seperti: Proposal Penawaran, Story board/ Script/skenario/narasi, gambar, video, foto, audio dll telah disiapkan dengan baik
 |  |  |  |  |
| **Skor Komponen:**  |  |
| **III** | **Proses (Sistematika & Cara Kerja)** |  |  |  |  |
| * 1. Mengorganisir aset gambar dan suara dalam aplikasi penyuntingan digital
 |  |
| * + 1. Melakukan lay-out dan editing sederhana obyek-obyek
 |  |  |  |  |
| * + 1. Menerapkan efek visual pada Obyek gambar
 |  |  |  |  |
| * 1. Mengoperasikan *software* pengolah gambar raster (*digital imaging*)
 |  |  |  |  |
| * + 1. Menerapkan efek visual pada obyek gambar
 |  |  |  |  |
| * + 1. Membuat animasi
 |  |  |  |  |
| * 1. Mengoperasikan *Software 2D Animation*
 |  |
| * + 1. Melakukan pembuatan animasi 2D
 |  |  |  |  |
| * + 1. Mengintegrasikan animasi 2D dalam sajian multimedia
 |  |  |  |  |
| * 1. Mengoperasikan Software 3D Animation
 |  |
| * + 1. Melakukan pembuatan animasi 3D
 |  |  |  |  |
| * + 1. Mengintegrasikan animasi 3D ke sajian multimedia
 |  |  |  |  |
| * 1. Mengoperasikan *Software* digital audio
 |  |
| * + 1. Melakukan penyuntingan audio
 |  |  |  |  |
| * + 1. Mengintegrasikan audio ke dalam multimedia
 |  |  |  |  |
| * 1. Mengoperasikan *Software* digital video
 |  |  |  |  |
| * + 1. Melakukan penyuntingan video
 |  |  |  |  |
| **Skor Komponen:** |  |  |  |  |
| **III** | **Hasil Kerja** |  |  |  |  |
| * 1. Membuat Obyek
 |  |  |  |  |
| * 1. Editing Obyek
 |  |  |  |  |
| * 1. Meletakkan Obyek ke Lay-out
 |  |  |  |  |
| * 1. Animasi Obyek
 |  |  |  |  |
| * 1. Insert Suara
 |  |  |  |  |
| * 1. Integrasi File ke Software Multimedia
 |  |  |  |  |
| * 1. Packaging ke dalam CD Autorun
 |  |  |  |  |
| * 1. Disain Cover
 |  |  |  |  |
| **Skor Komponen:** |  |
| **IV** | **Sikap Kerja** |  |  |  |  |
| * 1. Penggunaan PC & Periferal lainnya
 |  |  |  |  |
| * 1. Keselamatan kerja
 |  |  |  |  |
| **Skor Komponen:** |  |
| **V** | **Waktu**  |  |  |  |  |
| * 1. Waktu penyelesaian praktik
 |  |  |  |  |
| **Skor Komponen:** |  |

**Keterangan:**

1. Lembar Penilaian ini diisi berdasarkan **Rubrik Penilaian Ujian Praktik Kejuruan** yang ada di bagian bawah lembar penilaian ini

**Perhitungan nilai praktik (NP) :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Prosentase Bobot Komponen Penilaian** | **Nilai Praktik****(NP)** |
|  | **Persiapan**  | **Proses**  | **Sikap Kerja**  | **Hasil** | **Waktu** | **∑ NK** |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| Skor Perolehan |  |  |  |  |  |  |
| Skor Maksimal |  |  |  |  |  |
| Bobot | 10 | 40 | 30 | 10 | 10 |
| NK |  |  |  |  |  |

Keterangan:

* **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
* **Skor Maksimal** merupakan skor maksimal per komponen penilaian
* **Bobot** diisi dengan prosentase setiap komponen. Besarnya prosentase dari setiap komponen ditetapkan secara proposional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah 100
* **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimal

$$NK=\frac{\sum\_{}^{}Skor Perolehan}{Bobot}$$

* **NP = Nilai Praktik** merupakan penjumlahan dari NK
* Jenis komponen penilaian (persiapan, proses, sikap kerja, hasil, dan waktu) disesuaikan dengan karakter program keahlian.

 …………, ………………. 2016

Penilai 1/ Penilai 2 \*)

\*) Coret yang tidak perlu

###### KRITERIA PENILAIAN UJIAN

###### Praktik KEJURUAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan

Kompetensi Keahlian : Multimedia

Kode : **2089**

Alokasi Waktu : 24 Jam

Bentuk Soal : Penugasan Perorangan

| **No.** | Komponen/Subkomponen Penilaian | Indikator/Kriteria Unjuk Kerja | Skor |
| --- | --- | --- | --- |
| **1** | 2 | 3 | 4 |
| **I.** | **Persiapan Kerja** |  |  |
|  | * 1. Pastikan semua peralatan bekerja dengan baik dan aman
 | Peralatan bekerja dengan baik dan aman | 9.0-10 |
| Peralatan bekerja kurang baik tapi aman | 8,0-8,9 |
| Peralatan bekerja baik tapi kurang aman | 7,0-7,9 |
| Peralatan Tidak dapat bekerja | Tidak |
| * 1. Memastikan semua software pendukung telah terinstal baik
 | Semua software yg dibutuhkan telah terinstal, beroperasi baik | 9.0-10 |
| Semua software yg dibutuhkan telah terinstal, beberapa aplikasi beroperasi kurang baik | 8,0-8,9 |
| Sebagian software yg dibutuhkan telah terinstal, beroperasi baik | 7,0-7,9 |
| Software yg dibutuhkan belum terinstal | Tidak |
| * 1. Pastikan semua bahan seperti: Proposal Penawaran, Story board/ Script/skenario/narasi, gambar, video, foto, audio dll telah disiapkan dengan baik
 | Proposal Penawaran, Story board/ Script/skenario/narasi, gambar, video, foto, audio. Lengkap. | 9.0-10 |
| Hanya tersedia Proposal Penawaran, gambar, video, foto, audio. | 8,0-8,9 |
| Hanya tersedia, gambar, video, foto, audio. | 7,0-7,9 |
| Belum menyiapkan bahan | Tidak |
| **II.** | **Proses (Sistematika & Cara Kerja)** |  |  |
|  | * 1. Mengoperasikan *software* pengolah gambar vektor (digital illustration)
 |
| * + 1. Melakukan lay-out dan editing sederhana obyek-obyek
 | Pengolahan gambar telah sesuai model dengan mengaplikasi-kan fitur *lay-out* | 9.0-10 |
| Pengolahan gambar telah sesuai model tapi kurang mengaplikasikan fitur *lay-out* | 8,0-8,9 |
| Pengolahan gambar telah sesuai model tapi Tidak mengaplikasikan fitur *lay-out* | 7,0-7,9 |
| Pengolahan gambar Tidak sesuai model | Tidak |
| * + 1. Membuat obyek baru dengan menggunakan tulisan tangan (*freehand)*.
 | Membuat obyek baru menggunakan tulisan tangan/free-hand dan bagus | 9.0-10 |
| Membuat obyek baru menggunakan tulisan tangan/free hand tapi kurang bagus | 8,0-8,9 |
| Membuat obyek baru menggunakan tulisan tangan/free hand seadanya | 7,0-7,9 |
| Obyek baru Tidak dapat dibuat | Tidak |
| * 1. Mengoperasikan software pengolah gambar raster (digital imaging)
 | Seluruh obyek foto dimanipulasi dengan efek-efek visual sesuai model | 9.0-10 |
| 75 % obyek foto dimanipulasi dengan efek-efek visual sesuai model | 8,0-8,9 |
| Hanya sebagian obyek foto dimanipulasi dengan efek-efek visual sesuai model | 7,0-7,9 |
| Obyek foto Tidak dimanipulasi denganefek-efek visual dan Tidak sesuai dengan model | Tidak |
| * + 1. Menerapkan efek visual pada obyek gambar
 | Seluruh objek yang diperlukan diberi efek-efek visual secara tepat | 9.0-10 |
| 75% objek yang diperlukan diberi efek-efek visual secara tepat | 8,0-8,9 |
| Hanya beberapa objek yang diperlukan diberi efek-efek visual secara tepat | 7,0-7,9 |
| Objek yang diperlukan Tidak diberi efek-efek visual  | Tidak |
| * + 1. Membuat Animasi
 | Objek gambar dari vektor dan digital imaging dianimasikan di software animasi | 9.0-10 |
| Sebagian Objek gambar dari vektor dan digital imaging dianimasikan di software animasi | 8,0-8,9 |
| Hanya Objek gambar dari digital imaging dianimasikan di software animasi | 7,0-7,9 |
| Animasi Tidak ada  | Tidak |
| * 1. Mengoperasikan software 2D animation
 |  |  |
| * + 1. Melakukan pembuatan animasi 2D
 | Seluruh obyek gambar dianimasikan secara dinamis dengan gaya frame by frame dan tweening. | 9.0-10 |
| Sebagian besar obyek gambar dianimasikan secara dinamis dengan gaya frame by frame dan tweening. | 8,0-8,9 |
| Sebagian besar obyek gambar dianimasikan hanya dengan salah satu gaya saja | 7,0-7,9 |
| Tidak ada animasi dinamis. | Tidak |
| * + 1. Mengintegrasikan animasi 2D dalam sajian multimedia
 | File animasi 2D terintegrasi ke halaman multimedia dengan tepat dan sangat proporsional | 9.0-10 |
| File animasi 2D terintegrasi ke halaman multimedia dengan tepat dan proporsional | 8,0-8,9 |
| File animasi 2D terintegrasi ke halaman multimedia dengan tepat dan cukup proporsional  | 7,0-7,9 |
| File animasi 2D Tidak terintegrasi ke sajian multimedia | Tidak |
| * 1. Mengoperasikan software 3D animasi
 |  |  |
| * + 1. Melakukan pembuatan animasi 3 D
 | Penskalaan obyek rasional, bentuk dan warna obyek realistik dan indah, isi dan bentuk serasi | 9.0-10 |
| Penskalaan obyek Tidak rasional, bentuk dan warna obyek realistis dan indah, isi dan bentuk serasi | 8,0-8,9 |
| Penskalaan obyek Tidak rasional, bentuk dan warna kurang realistis dan indah, isi dan bentuk serasi | 7,0-7,9 |
| Penskalaan obyek Tidak rasional, bentuk dan warna Tidak realistis dan indah, isi dan bentuk Tidak serasi | Tidak |
| * + 1. Mengintegrasikan animasi 3 D ke sajian multimedia
 | File animasi 3D terintegrasi ke halaman multimedia dengan tepat dan sangat proporsional | 9.0-10 |
| File animasi 3D terintegrasi ke halaman multimedia dengan tepat dan proporsional | 8,0-8,9 |
| File animasi 3D terintegrasi ke halaman multimedia dengan tepat dan cukup proporsional | 7,0-7,9 |
| File animasi 3D Tidak terintegrasi ke halaman multimedia | Tidak |
| * 1. Mengoperasikan software digital audio
 |
| * + 1. Melakukan penyuntingan audio
 | Rekaman bersih atau suntingan audio diberi effect yang serasi berbeda dengan asli | 9.0-10 |
| Rekaman kurang bersih namun suntingan audio diberi effect yang serasi berbeda dengan asli | 8,0-8,9 |
| Rekaman kurang bersih dan suntingan audio tanpa effect, hampir sama dengan asli | 7,0-7,9 |
| Rekaman Tidak bersih dan suntingan audio tanpa effect, sama dengan asli | Tidak |
| * + 1. Mengintegrasikan audio ke dalam multimedia
 | Integrasi audio tepat mampu mempertajam gambaran obyek. Mengisi setiap sekuen. | 9.0-10 |
| Integrasi audio tepat mampu mempertajam gambaran obyek, namun ada sekuen yang masih kosong | 8,0-8,9 |
| Integrasi audio kurang mampu mempertajam gambaran obyek, namun setiap sekuen terisi | 7,0-7,9 |
| Integrasi audio Tidak mampu mempertajam gambaran obyek. Tidak setiap sekuen terisi | Tidak |
| * 1. Mengoperasikan software digital video
 |
|  | Menentukan custom setting, model color, memberi nama file. Memberikan efek video transisi, membuat teks, menerapkan kontrol yang variatif, efek zooming | 9.0-10 |
| Menentukan custom setting, model color, memberi nama file. Menerapkan efek video transisi, membuat teks, Tidak menerapkan kontrol variatif, efek zooming | 8,0-8,9 |
| Menentukan custom setting, model color, memberi nama file. Tidak menerapkan efek video transisi, membuat teks, Tidak menerapkan kontrol variatif, efek zooming | 7,0-7,9 |
| Custom setting, model color, nama file, efek video transisi, membuat teks, kontrol yang variatif, efek zooming Tidak dilakukan | Tidak |
| **III.** | **Hasil Kerja** |  |  |
|  | * 1. Pembuatan Obyek
 | Objek asli karya sendiri dan indah | 9.0-10 |
| Objek meniru karya orang lain, inovatif dan indah | 8,0-8,9 |
| Objek meniru karya orang lain tanpa inovasi | 7,0-7,9 |
| Obyek meniru karya orang lain | Tidak |
| * 1. Pemilihan Tema
 | Pemilihan tema produk dipilih sangat sesuai dengan soal | 9.0-10 |
| Pemilihan tema produk dipilih sesuai dengan soal | 8,0-8,9 |
| Pemilihan tema produk dipilih cukup sesuai dengan soal | 7,0-7,9 |
| Tidak mampu mengedit obyek | Tidak |
| * 1. Pembuatan Tagline atau slogan
 | Pembuatan Tagline/slogan sangat sesuai dengan produk dan mudah dimudah diingat  | 9.0-10 |
| Pembuatan Tagline/slogan sesuai dengan produk dan mudah dimudah diingat | 8,0-8,9 |
| Pembuatan Tagline/slogan cukup sesuai dengan produk dan mudah dimudah diingat | 7,0-7,9 |
| Tata letak Tidak propolsional | Tidak |
| * 1. Isi iklan
 | Isi iklan sangat memperkenalkan keunggulan produk dan kreatifitas yang sangat tinggi | 9.0-10 |
| Isi iklan sangat memperkenalkan keunggulan produk dan kreatifitas yang tinggi | 8,0-8,9 |
| Isi iklan sangat memperkenalkan keunggulan produk dan kreatifitas yang cukup tinggi | 7,0-7,9 |
| Isi iklan tidak memperkenalkan produk dan tidak beisi kreatifitas | Tidak |
| * 1. Insert Suara
 | Memberikan suara dengan tepat dan jernih | 9.0-10 |
| Memberikan suara kurang tepat tetapi jernih | 8,0-8,9 |
| Memberikan suara kurang tepat dan Tidak jernih | 7,0-7,9 |
| Memberikan suara Tidak tepat dan Tidak jernih | Tidak |
| * 1. Integrasi File ke Software Multimedia
 | Mampu menggabungkan file ke dalam software multimedia dengan tepat | 9.0-10 |
| Mampu menggabungkan file ke dalam software multimedia tetapi kurang tepat | 8,0-8,9 |
| Mampu menggabungkan file ke dalam software multimedia tetapi Tidak tepat | 7,0-7,9 |
| Tidak mampu menggabungkan file | Tidak |
| * 1. Packaging ke dalam DVD
 | Mampu mempaket ke dalam keping DVD dengan tepat | 9.0-10 |
| Mampu mempaket ke dalam keping DVD tetapi kurang tepat | 8,0-8,9 |
| Mampu mempaket ke dalam keping DVD tetapi Tidak tepat | 7,0-7,9 |
| Tidak mampu memaket ke dalam keping DVD | Tidak |
| * 1. Disain Cover
 | Membuat design cover sesuai dengan judul dan menarik | 9.0-10 |
| Membuat design cover sesuai dengan judul tapi kurang menarik | 8,0-8,9 |
| Membuat design cover Tidak sesuai dengan judul dan kurang menarik | 7,0-7,9 |
| Tidak membuat design cover | Tidak |
| **IV.** | **Sikap Kerja** |  |  |
|  | * 1. Penggunaan PC dan Periferal lainnya
 | Mampu menggunakan PC dan Periferal dengan baik dan benar  | 9.0-10 |
| Mampu menggunakan PC dan Periferal dengan baik | 8,0-8,9 |
| Mampu menggunakan PC dan Periferal tetapi kurang baik | 7,0-7,9 |
| Tidak mampu menggunakan PC dan Periferal lainnya | Tidak |
| * 1. Keselamatan Kerja
 | Bekerja sesuai standar keselamatan kerja dengan baik | 9.0-10 |
| Bekerja tetapi standar keselamatan kerja kurang | 8,0-8,9 |
| Bekerja kurang sesuai dengan standar keselamatan kerja  | 7,0-7,9 |
| Bekerja Tidak sesuai dengan standar keselamatan kerja | Tidak |
| **V.** | **Waktu** |  |  |
|  | * 1. Waktu Penyelesaian Praktik
 | Mengerjakan soal lebih cepat dari waktu yang disediakan | 9.0-10 |
| Mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang disediakan | 8,0-8,9 |
| Mengerjakan soal melebihi sedikit dari waktu yang disediakan | 7,0-7,9 |
| Mengerjakan soal Tidak selesai | Tidak |