



UJIAN NASIONAL
Tahun Pelajaran 2010/2011

SOAL TEORI KEJURUAN

Satuan Pendidikan	:	Sekolah Menengah Kejuruan
Kompetensi Keahlian	:	Multimedia
Kode Soal	:	2089
Waktu	:	Pukul 08.00 – 10.00
Tanggal	:	15 Maret 2011
Bentuk Soal	:	Pilihan Ganda
Jumlah Soal	:	40 Soal
Paket Soal	:	A

Petunjuk Umum:

1. Isikan Identitas Anda ke dalam Lembar Jawaban Ujian Nasional (LJUN) yang tersedia dengan menggunakan pensil 2B sesuai petunjuk LJUN.
2. Hitamkan bulatan sesuai dengan Kode Soal dan Paket Soal pada LJUN.
3. Setiap butir soal mempunyai 5 (lima) pilihan jawaban.
4. Periksa dan bacalah soal-soal sebelum Anda menjawab.
5. Hitamkan bulatan pada satu pilihan jawaban yang paling tepat pada LJUN.
6. Laporkan kepada pengawas ujian apabila terdapat lembar soal yang kurang jelas, rusak, atau tidak lengkap.
7. Tidak diijinkan menggunakan kalkulator, HP, atau alat bantu hitung lainnya.
8. Bila diperlukan, lembar soal dapat dicoret-coret.
9. Tidak ada pengurangan nilai pada jawaban yang salah.
10. Periksalah pekerjaan Anda sebelum diserahkan kepada pengawas ujian.

”SELAMAT & SUKSES”

1. Di bawah ini adalah tahapan-tahapan dalam melakukan *scanning* pada *scanner* model *flatbed* antara lain :
 1. pilih program untuk *scan*
 2. tekan tombol *scan*
 3. koneksikan kabel *scanner* dengan PC
 4. letakkan gambar di atas bidang *scan*
 5. ikuti tahapan berdasarkan program yang dipilih
 Urutan yang tepat dalam tahapan-tahapan tersebut adalah....
 - A. 3-4-2-1-5
 - B. 4-2-3-1-5
 - C. 4-2-1-5-3
 - D. 1-5-2-4-3
 - E. 1-2-5-4-3

2. Salah satu periferal grafis yang bisa dikategorikan sebagai perangkat keluaran di bawah ini adalah....
 - A. *scanner*
 - B. *plotter*
 - C. *digitizer*
 - D. monitor
 - E. *TV out*

3. Di bawah ini format file gambar yang tepat untuk menyimpan foto hasil *scanning* adalah
 - A. JPG, TXT, XLS, TIFF
 - B. HTML, PNG, TGA, PSD
 - C. BMP, EPS, JPG, PNG
 - D. PSF, JPG, FPX, PLV
 - E. VOB, MPG, AVI, WMV

4. Yang dimaksud dengan resolusi adalah
 - A. jumlah warna per inci
 - B. jumlah *pixel* per inci
 - C. jumlah garis per inci
 - D. kemampuan intensitas per sentimeter
 - E. jumlah satuan bitmap per sentimeter

5. Yang dimaksud dengan Area Kerja pada CorelDRAW adalah
 - A. judul program yang sedang aktif
 - B. tempat tool-tool Corel Draw berada. Tool tersebut digunakan dalam pembuatan suatu objek
 - C. memodifikasi tool hingga setiap tool memiliki fungsi yang berbeda
 - D. tempat objek-objek dibuat, dibentuk, digabung, diwarnai dan sebagainya
 - E. baris yang berisi perintah yang dapat diaktifkan melalui klik *mouse* dan *shortcut keyboard*

6. Ada beberapa cara penyimpanan dalam program CorelDraw salah satunya adalah perintah penyimpanan seperti berikut: **File** → **Export** → **tentukan nama file** → **tentukan lokasi penyimpanan** → **pilih format file (*jpg) pada Save As Type** → **OK**. Maksud perintah penyimpanan di atas adalah....
- A. Menyimpan file *.jpg ke format Corel
 - B. Menyimpan file Corel dengan nama *.jpg
 - C. Menyimpan file Corel dengan nama jpg.cdr
 - D. Menyimpan file Corel ke format gambar *.jpg .
 - E. Menyimpan file Corel ke versi Corel yang dapat membaca format file gambar *.jpg
7. Salah satu program pengolah gambar yang fungsi utamanya memanipulasi image adalah
- A. Corel Draw
 - B. Macromedia Freehand
 - C. Macromedia Firework
 - D. Adobe Illustrator
 - E. Adobe Photoshop .
8. Fitur yang digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar di mana setiap gambar diletakkan dalam satu lapisan dan digabungkan dengan lapisan-lapisan yang lain adalah
- A. *Tool Box* *
 - B. *Color Pallete*
 - C. *Layer*
 - D. Objek Gambar
 - E. Efek Visual
9. Di bawah ini software yang berfungsi untuk pembuatan web design adalah
- A. Dreamweaver, Premiere, Cool Edit, Maya
 - B. FrontPage, Firework, Dreamweaver, Image Ready .
 - C. MS Word, Java, 3D, 2D
 - D. Swish, SnagIt, Javascript
 - E. Audition, Movie Maker, Nuendo

6081 6088

6. Ada beberapa cara penyimpanan dalam program CorelDraw salah satunya adalah perintah penyimpanan seperti berikut: **File → Export → tentukan nama file → tentukan lokasi penyimpanan → pilih format file (*.jpg) pada Save As Type → OK.** Maksud perintah penyimpanan di atas adalah....
- A. Menyimpan file *.jpg ke format Corel
 - B. Menyimpan file Corel dengan nama *.jpg
 - C. Menyimpan file Corel dengan nama jpg.cdr
 - D. Menyimpan file Corel ke format gambar *.jpg .
 - E. Menyimpan file Corel ke versi Corel yang dapat membaca format file gambar *.jpg
7. Salah satu program pengolah gambar yang fungsi utamanya memanipulasi image adalah
- A. Corel Draw
 - B. Macromedia Freehand
 - C. Macromedia Firework
 - D. Adobe Illustrator
 - E. Adobe Photoshop
8. Fitur yang digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar di mana setiap gambar diletakkan dalam satu lapisan dan digabungkan dengan lapisan-lapisan yang lain adalah
- A. Tool Box
 - B. Color Pallete
 - C. Layer
 - D. Objek Gambar
 - E. Efek Visual
9. Di bawah ini software yang berfungsi untuk pembuatan web design adalah
- A. Dreamweaver, Premiere, Cool Edit, Maya
 - B. FrontPage, Firework, Dreamweaver, Image Ready
 - C. MS Word, Java, 3D, 2D
 - D. Swish, SnagIt, Javascript
 - E. Audition, Movie Maker, Nuendo

6081 6018

10. Perhatikan Tag HTML di bawah ini!

```
1 | <html>
2 | <head>
3 |     <title>::: Membuat Garis Horisontal :::</title>
4 | </head>
5 | <body bgcolor=#ffffcc>
6 |     <font size=1 Face=tahoma color=blue>Selamat Datang</font>
7 |     <hr size=1 width=150 align=left>
8 |     <h1><center>www.smkyakinbisa-psmk.sch.id</h1>
9 |     <hr size=5 align=center noshade>
10| </body>
11| </html>
```

Urutan Perintah baris ke berapakah yang berisi perintah pembuatan garis lurus....

- A. 1, 11
- B. 2, 4
- C. 5, 10
- D. 6, 8
- E. 7, 9

11. Perhatikan tag HTML di bawah ini!

```
<input type=text name=textbox1 size=xx value>
```

Fungsi Tag *TextBox* pada *script* di atas adalah,

- A. untuk membuat menu pilihan.
- B. untuk memasukkan data string sebanyak satu baris
- C. untuk menampilkan masukan berupa textbox yang mampu menerima masukan berupa string lebih dari satu baris
- D. untuk memberi beberapa pilihan kepada user, sehingga user dapat memilih salah satu, lebih dari satu pilihan atau tidak memilih sama sekali.
- E. untuk membuat pilihan. User dapat memilih salah satu pilihan yang tersedia, sehingga user tidak bisa memilih kurang atau lebih dari satu pilihan yang disediakan

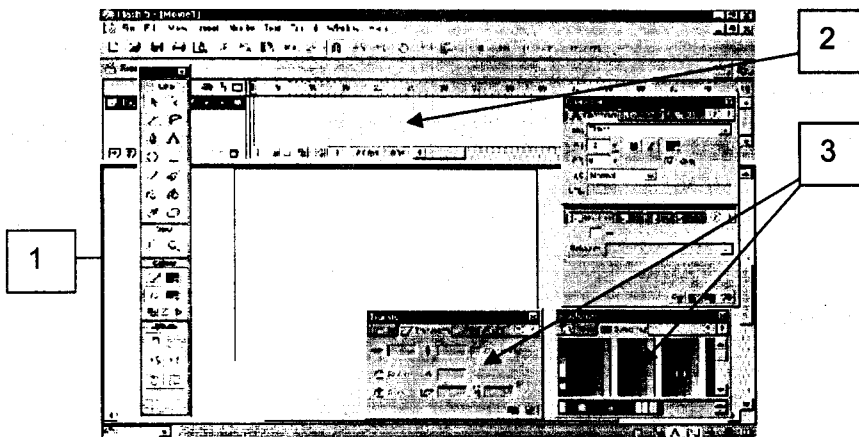
12. Perhatikan urutan penyimpanan (*Export*) dokumen di bawah ini:

1. Klik menu *File > Export*
2. *Save in*
3. *Name*
4. *Save As Type*
5. *Save*

Pada urutan ke berapakah kita bisa memilih opsi untuk format *file* yang kita butuhkan....

- A. 1
- B. 2
- C. 3 dan 4
- D. 4
- E. 4 dan 5

13. Setelah web kita evaluasi ternyata kita membutuhkan bahwa suatu objek perlu *link* ke halaman atau situs lain agar user lebih mendapat kejelasan bila link ke halaman/situs lain. Pada tahapan untuk ini dapat kita gunakan perintah
- Link to Web ...
 - Hypertext Link
 - Hypertext Mark Up
 - HyperLink
 - Link URL
14. Syarat dalam menggunakan fasilitas *motion tween* pada Flash adalah....
- objek awal dan objek akhir berupa image.
 - objek awal berupa image dan terakhir simbol
 - objek awal dan objek terakhir harus berupa simbol
 - objek awal dan objek terakhir harus dalam satu layer
 - objek awal dan objek terakhir harus memiliki ukuran sama
15. Perhatikan layar kerja *software 2D animation* di bawah ini!

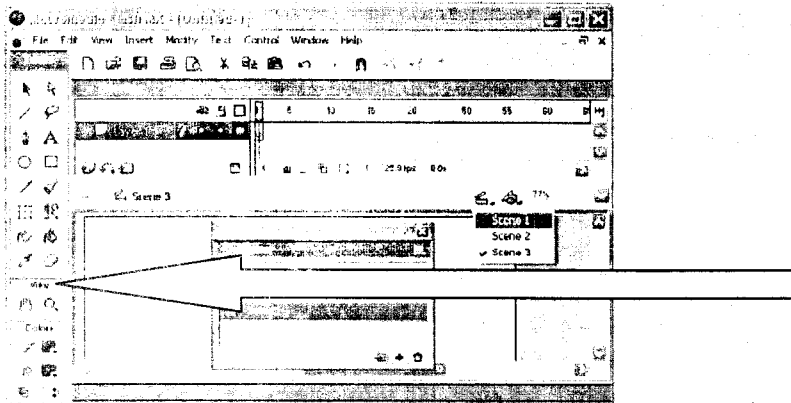


Yang ditunjukkan oleh tanda panah no. 1, 2, dan 3 adalah

1. ToolBar, 2. Menu Bar, 3. Stage
 1. Stage, 2. Menu Bar, 3. Panel
 1. Stage, 2. Menu Bar, 3. Time line
 1. Stage, 2. TimeLine, 3. Panel
 1. ToolBar, 2. Panel, 3. Stage
16. Saat menggunakan fitur *Publish* pada Flash, ekstensi *file* yang secara otomatis terbentuk adalah....
- fla, xls, psd
 - jpg, fla, swf
 - html, proj, fla
 - fla, html, swf
 - swf, plv, html

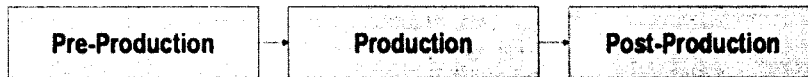
17. User FTP yang bukan pelanggan *Web Hosting* biasanya memiliki kesempatan terbatas untuk melakukan pengambilan file (*download*) dari penyedia file-file yang berbayar, seperti : *update software, manual book, tutorial, software-software gratis*. Hak akses user menjadi sangat terbatas. Jenis koneksi yang digunakan pada kasus tersebut adalah....
- Private-Anonymous* FTP
 - Anonymous* FTP ++
 - Anonymous* FTP
 - Private* FTP ++
 - Private* FTP
18. Penjelasan tentang tab *General* pada *Session Properties* FTP adalah....
- field-field* untuk membuat profil baru. Profil baru dibuat dengan meng-klik tombol *New* dan dilanjutkan dengan mengisi *field-field* yang ada
 - field-field* berisi setting terhadap apa yang akan dilakukan pertama kali oleh *WS_FTP* setiap saat berhasil menghubungi server FTP
 - field* untuk perpindahan direktori, baik menuju ke dalam sub-sub direktori maupun ke dalam direktori-direktori
 - field* yang berisi pengaturan lanjut dari setiap koneksi yang muncul
 - berisi konfigurasi *firewall* dalam jaringan internet yang dipakai
19. Perintah yang digunakan untuk mengirim isi dari *frame* yang aktif atau *frame* tunggal dari Flash Player adalah....
- Export Image*
 - Export Movie*
 - Import Image*
 - Import Movie*
 - Save as Type image*
20. Alasan penyimpanan Flash *project* ke dalam format *file swf* adalah....
- agar *file* dapat dibuka oleh sembarang program
 - agar *file* dapat dibuka oleh sembarang *player*
 - agar *file* dapat dibuka oleh *flash player*,
 - agar *file* dapat dibuka oleh *plv player*
 - agar *file* dapat dibuka di *web*
21. Pada presentasi multimedia, sebuah kotak yg dianimasikan dari kiri ke kanan, kemudian dilakukanlah pengaturan sebagai berikut :
- Klik kanan sprite kotak, klik tweening, atur Ease-Out=100, Play**
- Dari pengaturan tersebut maka animasi yang muncul adalah
- animasi akan berhenti secara perlahan seperti di rem
 - animasi maju perlahan lalu makin cepat
 - animasi berjalan menjadi lambat
 - animasi berjalan menjadi cepat
 - animasi berjalan melingkar

22. Perintah shortcut untuk meng-*import file* dalam Flash *stage* adalah....
- Ctrl + I
 - Ctrl + M
 - Ctrl + P
 - Ctrl + O
 - Ctrl + R
23. Langkah-langkah untuk menyisipkan teks dalam project presentasi adalah....
- Klik *Media Element*, Klik *Text*
 - Klik *Insert*, Klik *Media Element*, Klik *Text*
 - Klik *File*, Klik *Insert*, Klik *Media Element*, Klik *Text*
 - Klik *Import*, Klik *Insert*, Klik *Media Element*, Klik *Text*
 - Klik *File*, Klik *Import*, Klik *Insert*, Klik *Media Element*, Klik *Text*
24. Perhatikan gambar layar kerja Flash di bawah ini!



- Fungsi bagian yang ditunjuk tanda panah adalah
- untuk mengelompokkan/membatasi *time line* atau *frame* yang panjang, dan juga berfungsi dalam mengurutkan jalannya animasi
 - untuk membuat dan memilih isi di dalam *Timeline* dan *Stage*
 - untuk mengorganisasi dan mengatur *tool* yang besar dan kompleks.
 - daerah berisi semua elemen gambar untuk membentuk movie Flash
 - untuk mengubah atribut dari elemen yang dipilih
25. Untuk menyimpan *file* Flash *project* ke format yang dibutuhkan adalah dengan cara....
- mengeset dulu *Save As Setting* lalu *Save As Type*
 - File* → *Import* → pilih format yang dibutuhkan
 - File* → *Save* → pilih format yang dibutuhkan
 - mengeset dulu *Publish Setting* lalu *Publish*
 - mengeset dulu *Export Setting* lalu *Export*

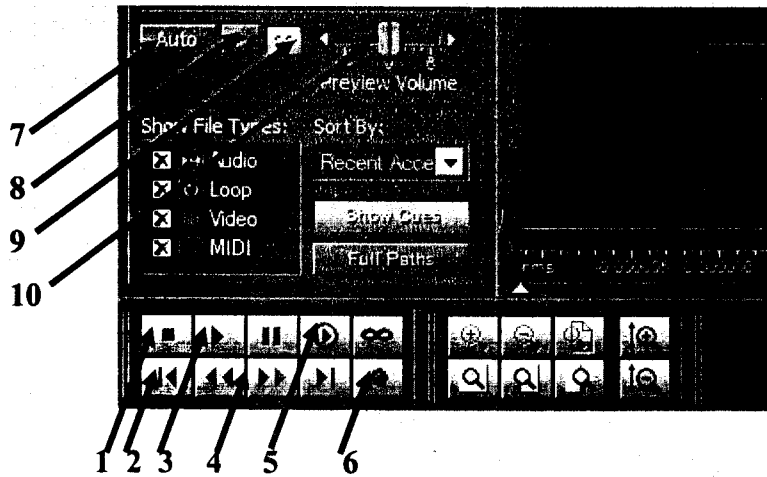
26. Multimedia yang menggunakan dan memproses beberapa media (*text, audio, graphics, animation, video, and interactivity*) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (*music, video, film, game, entertainment, dll*) adalah
- multimedia *visual*
 - multimedia *interaktif*
 - multimedia *programer*.
 - multimedia *communication*
 - multimedia *content production*
27. Perhatikan diagram alir produksi multimedia



- Pada tahap **post production** salah satu proses yang terjadi adalah....
- pengujian *Beta version* mengevaluasi produk dan merevisi *software* dan *content* berdasarkan pada hasil pengujian versi *Beta*
 - pengujian awal produk, mengevaluasi produk dan merevisi *software* dan *content* berdasarkan pada hasil evaluasi
 - penuangan ide (proposal) produk, perencanaan produk, perencanaan proses produksi
 - pembuatan *content* multimedia yang diperlukan, pemrosesan *content*
 - publikasi melalui *multimedia communication*
28. Bentuk bola pada pengolahan obyek 3D yang terdiri atas permukaan-permukaan segitiga yang setelah dirender bola ini sedikit lebih halus dibandingkan dengan bola standar disebut dengan
- cylinder*
 - plane*
 - torus*
 - geosphere*
 - sphere*
29. Fungsi fasilitas *Dynamic Object* yaitu *Bomb* adalah...
- menghasilkan animasi simulasi yang menggambarkan keadaan sesungguhnya dari suatu benda
 - menghasilkan animasi simulasi tetesan air, seperti hujan dan sebagainya.
 - menghasilkan animasi simulasi penyebaran *particle* yang lebih variatif.
 - menghasilkan animasi pecahan yang berkeping-keping pada objek
 - menghasilkan animasi simulasi api, kabut dan asap
30. Maka periferal yang mampu menghantarkan suara ke PC adalah
- Walkman*
 - MP3 Player*
 - Microphone*
 - Mini Compo*
 - iPod

31. Bila Anda menghendaki *file* audio diintegrasikan dengan *web* maka format dan *sampling rate* yang paling sesuai untuk dipilih adalah....
- A. MP3 dengan *sampling rate* lebih kecil dari 44,1 kHz
 - B. WAV dengan *sampling rate* lebih kecil dari 44,1 kHz
 - C. MP3 dengan *sampling rate* lebih besar dari 44,1 kHz
 - D. WAV dengan *sampling rate* lebih besar dari 44,1 kHz
 - E. WMA dengan *sampling rate* 44.1 kHz.

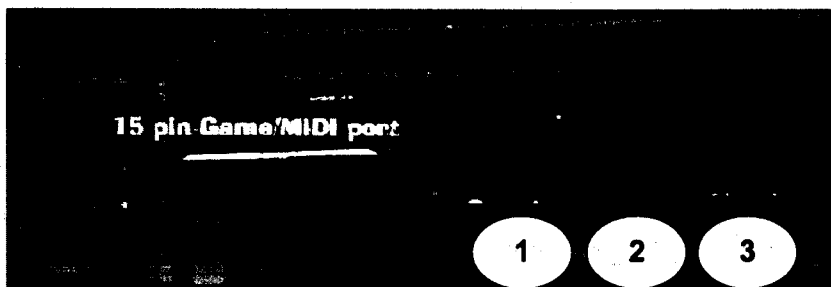
32.



Panah yang menunjukkan tombol untuk merekam adalah nomor

- A. 10
- B. 9
- C. 8
- D. 7
- E. 6

33.

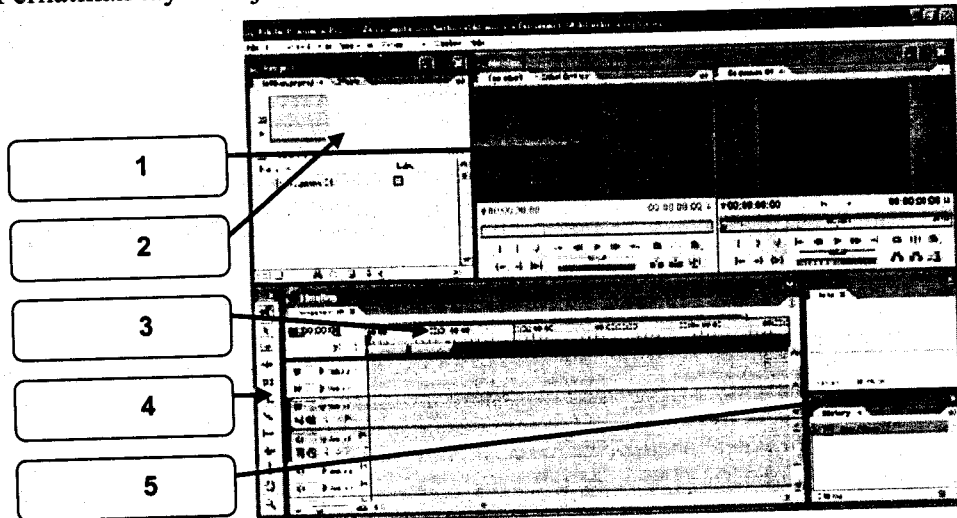


Koneksi yang tepat untuk memasukkan *jack microphone* adalah ke lubang nomor

- A. 1 dan no. 2
- B. 2 dan no. 3
- C. 1
- D. 2
- E. 3

34. Salah satu program penyunting video di bawah ini adalah....
- Windows Movie Maker
 - Fruity Loop
 - Corel Draw
 - Swish Max
 - Poser

35. Perhatikan layar kerja Adobe Premiere di bawah ini:



Fungsi fitur yang ditunjuk oleh panah nomor 2 adalah....

- jendela untuk menampilkan *clip-clip* video dan draft pengeditan yang tengah dilaksanakan.
 - tempat menampilkan informasi file proyek aktif dari pekerjaan pengeditan video yang tengah dilaksanakan. Juga tempat menyimpan *clip-clip* hasil impor untuk penggunaan pengeditan. Selain itu efek video dan audio juga kita simpan di jendela ini.
 - area kerja dalam pengeditan video dengan menyusun *clip-clip* video untuk membentuk sebuah rangkaian video final.
 - tombol/*shortcut* fungsi dalam melakukan pengeditan video
 - jendela tambahan untuk mengetahui yang sedang dilaksanakan
36. Waktu yang tepat untuk mengorganisasikan *file-file* yang akan diintegrasikan dalam *file movie project* adalah...
- saat melakukan perintah *Import As Type*
 - saat melakukan perintah *Open As*
 - saat melakukan perintah *Import*
 - saat melakukan perintah *Open*
 - saat melakukan perintah *New*
37. Software yang dibutuhkan untuk keperluan animasi video yang biasa dipakai untuk *opening acara* TV, iklan & efek sinetron, *intro game*, *bumper* maka adalah....
- Adobe After Effects
 - Adobe Photoshop
 - Adobe Premiere
 - Adobe Audition
 - Adobe Director

38. Bila pilihan standar warna *broadcast* pada proses *editing* video yang dipilih adalah **DV-SECAM** maka maksud pemilihan model warna tersebut adalah....
- A. video akan ditayangkan di kawasan negara Amerika dan Kanada
 - B. video akan ditayangkan di kawasan negara Korea, Jepang
 - C. video akan ditayangkan di kawasan negara Eropa Barat, Indonesia dan Australia
 - D. video akan ditayangkan di kawasan negara Perancis, Rusia, Eropa Timur
 - E. video akan ditayangkan di kawasan negara Australia
39. Cara bekerja transisi *curtain* pada Adobe Premiere adalah....
- A. pergantian *frame* diawali oleh animasi terbukanya *frame* terganti dengan bukaan silang lalu nampak *frame* pengganti
 - B. pergantian *frame* diawali oleh animasi berputarnya *frame* terganti lalu nampak *frame* pengganti
 - C. pergantian *frame* diawali oleh animasi terbukanya pintu kiri-kanan yang terbuka makin besar
 - D. pergantian *frame* diawali oleh animasi *gordyn* kiri-kanan yang terbuka makin besar
 - E. pergantian *frame* diawali oleh animasi terbukanya *frame* terganti dengan bukaan bintang lalu nampak *frame* pengganti
40. Menganimasikan video agar memiliki efek **lebih cepat** pada Adobe Premiere adalah....
- A. Klik Potongan *Video* – *Project* - *Speed Duration* – Perkecil *persentase speed* – OK
 - B. Klik Potongan *Video* – Klik kanan – *Speed Duration* – Perkecil *persentase speed* – OK
 - C. Klik Potongan *Video* – Klik kanan – *Speed Duration* – Perbesar *persentase speed* – OK
 - D. Klik Potongan *Video* – *File* – *Speed Duration* – Perkecil *persentase speed* – OK
 - E. Klik Potongan *Video* – *Speed Duration* – Perkecil *persentase speed* – OK