



## UJIAN NASIONAL TAHUN PELAJARAN 2015/2016

### KISI-KISI SOAL TEORI KEJURUAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan  
 Kompetensi Keahlian : Multimedia  
 Kode : **2089**  
 Alokasi Waktu : 120 menit

No.	Standar Kompetensi Lulusan	Kemampuan yang Diuji
1	Merakit <i>personal computer</i>	Menganalisis instalasi komponen PC
2	Melakukan instalasi sistem operasi dasar	Menganalisis langkah langkah instalasi system operasi
		Menerapkan instalasi <i>software</i> sesuai <i>Installation Manual</i>
3	Menerapkan keselamatan, kesehatan kerja, dan lingkungan hidup (K3LH)	Melaksanakan prosedur K3
4	Memahami etimologi multimedia	Menjelaskan multimedia <i>content production</i>
		Menjelaskan multimedia <i>communication</i>
5	Memahami alir proses produksi produk multimedia	Menjelaskan proses <i>pre production</i> multimedia
		Menjelaskan proses <i>production</i> multimedia
		Menjelaskan proses <i>post production</i> multimedia
6	Merawat peralatan multimedia	Menjelaskan langkah-langkah perawatan peralatan multimedia
		Menerapkan perawatan peralatan multimedia
7	Mengelola isi halaman <i>web</i>	Menerapkan proses <i>editing</i> informasi
		Menerapkan pengujian dan memastikan perubahan perubahan
8	Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi	Menjelaskan prosedur pengoperasian kamera video
		Menjelaskan fitur/bagian kamera
9	Menerapkan prinsip-prinsip seni grafis dalam desain komunikasi visual untuk multimedia	Menjelaskan kaidah estetika dan etika seni grafis (nirmana)
		Menerapkan gambar ilustrasi
10	Menguasai cara menggambar kunci untuk animasi	Menjelaskan syarat animasi
		Menerapkan gambar kunci
11	Menguasai cara menggambar <i>clean-up</i> dan sisip	Mendeskripsikan gambar yang asli
		Mendeskripsikan gambar tiga dimensi
		Membuat gambar tiga dimensi
12	Menguasai dasar animasi <i>stop-motion</i> (bidang datar)	Mendeskripsikan syarat-syarat animasi
		Menerapkan model warna dan tempat warna
13		Menerapkan <i>software</i> teks multimedia

No.	Standar Kompetensi Lulusan	Kemampuan yang Diuji
	Menggabungkan teks kedalam sajian multimedia	Menerapkan desain teks multimedia
14	Menggabungkan gambar 2D kedalam sajian multimedia	Menerapkan <i>software</i> grafik multimedia 2D
		Menerapkan design grafik Multimedia 2D
		Mengidentifikasi karya seni digital 2D
15	Menggabungkan fotografi digital kedalam sajian multimedia	Menerapkan penggabungan foto digital ke dalam rangkaian multimedia
		Menerapkan susunan karya seni foto digital dan grafik 2D
16	Menggabungkan audio ke dalam sajian multimedia	Menerapkan <i>software</i> audio digital
17	Membuat <i>story board</i> aplikasi multimedia	Merencanakan alur isi <i>story board</i>
		Medeskripsikan proses pelaksanaan dalam <i>storyboard</i>
18	Memahami cara penggunaan peralatan tata cahaya	Menjelaskan dasar tata cahaya
		Menjelaskan efek cahaya
19	Menerapkan efek khusus pada objek produksi	Mengidentifikasi materi penunjang efek khusus
		Menerapkan efek khusus pada obyek
20	Menyusun proposal penawaran	Menganalisa syarat-syarat proyek
		Merancang biaya-biaya dan sumber-sumber yang ada