



UJIAN NASIONAL TAHUN PELAJARAN 2013/2014

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 Personal Komputer	Mendeskripsikan instalasi komponen PC
2	Melakukan Instalasi Sistem Operasi Dasar	Melaksanakan instalasi <i>software</i> sesuai <i>Installation Manual</i>
		Menjelaskan langkah instalasi system operasi
3	Menerapkan Keselamatan 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 Melakukan perawatan peralatan multimedia
7	Mengelola isi halaman <i>web</i>	Menjelaskan cara pengeditan informasi sesuai kebutuhan Menguji dan memastikan perubahan perubahan
8	Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi	Menjelaskan prosedur pengoperasian kamera video Menjelaskan pengoperasian 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
		Menerapkan gambar tiga dimensi

No.	Standar Kompetensi Lulusan	Kemampuan yang Diuji
12	Menguasai dasar animasi <i>stop-motion</i> (bidang datar)	Mendesripsikan syarat-syarat animasi
		Menerapkan model warna dan tempat warna
13	Menggabungkan teks kedalam sajian multimedia	Menggunakan <i>software</i> teks multimedia
		Menjelaskan cara mendesain teks multimedia
14	Menggabungkan gambar 2D kedalam sajian multimedia	Menjelaskan cara Menggunakan <i>software</i> grafik multimedia 2D
		Menjelaskan cara Menciptakan design grafik Multimedia 2D
		Menampilkan karya seni digital 2D
15	Menggabungkan fotografi digital kedalam sajian multimedia	Menjelaskan cara Menggabungkan foto digital ke dalam rangkaian multimedia
		Menjelaskan cara Menciptakan susunan karya seni foto digital dan grafik 2D
16	Menggabungkan audio ke dalam sajian multimedia	Menerapkan software audio digital
17	Membuat <i>story board</i> aplikasi multimedia	Merencanakan alur isi <i>story board</i>
		Medeskripsikan proses pelaksanaan dalam <i>story board</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