



PEMERINTAH KABUPATEN KUNINGAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMA NEGERI 3 KUNINGAN

Jalan Siliwangi Nomor 13 Kuningan 45511 Telepon (0232) 871066
Email : tu@sman3kuningan.sch.id URL : http://sman3kuningan.sch.id



UJIAN AKHIR SEMESTER GANJIL
TAHUN PELAJARAN 2011/2012

LEMBAR SOAL

Mata Pelajaran : **Teknologi Informasi dan Komunikasi**
Kelas/Program : **XII IPA**
Hari/Tanggal : **Jum'at, 9 Desember 2011**
Waktu : **Pukul 09.15 – 10.45 (90 menit)**

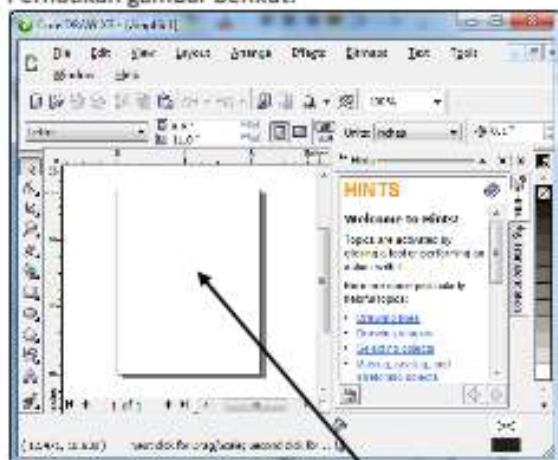
Petunjuk Umum :

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Periksa jumlah soal dan urutan halaman naskah soal!
3. Dahulukan menjawab soal yang Anda anggap mudah!
4. Perhatikan petunjuk khusus untuk masing-masing kelompok soal!
5. Gunakanlah Ballpoint dan tidak diperkenankan menggunakan Corection Pen (Tipe-X) maupun Pencil!
6. Perhatikan dan taati TATA TERTIB serta petunjuk tes ini!

Hitamkanlah pilihan jawaban yang paling tepat pada Lembar Jawaban dari soal-soal di bawah ini! Jika jawaban pertama salah, cukup coret dengan sama dengan lalu silang jawaban yang dianggap benar!

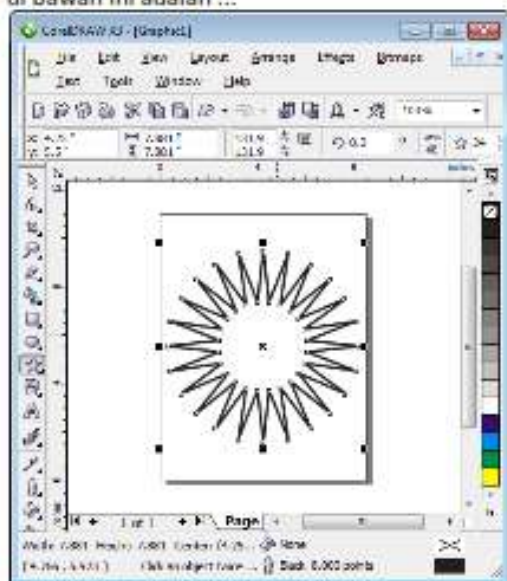
1. Desain grafis digital dibagi menjadi dua bagian yaitu Bitmap dan Vector. Berikut ini adalah program yang mengolah desain grafis vektor, adalah ...
 - a. Paint
 - b. Gimp
 - c. Adobe Illustrator
 - d. Corel PHOTO-PAINT
 - e. Camtasia Studio
2. "A window containing available commands and settings relevant to a specific tool or task" merupakan terminologi dari ...
 - a. docker
 - b. flyout
 - c. drawing
 - d. object
 - e. artistic text
3. "An element in a drawing such as an image, shape, line, text, curve, symbol, or layer" merupakan terminologi dari ...
 - a. drawing
 - b. object
 - c. docker
 - d. flyout
 - e. bitmap
4. Fungsi dari "Recently Used" pada jendela "Welcome Screen at Startup" pada CorelDraw X3 adalah...
 - a. membuka file drawing yang baru
 - b. membuka file drawing dari program lain
 - c. membuka file drawing versi sebelumnya
 - d. menggunakan file drawing dari program lain
 - e. membuka file drawing yang telah disimpan dan beberapa file terakhir dibuka
5. Berikut ini adalah beberapa cara yang dapat kita lakukan untuk menjalankan program aplikasi CorelDraw, kecuali...
 - a. Klik kanan pada File bertipe CDR, klik Open
 - b. Klik Start → All Programs → CorelDRAW Graphics Suite X3 → CorelDRAW X3
 - c. Klik 2x Short Cut CorelDraw pada Desktop
 - d. Klik Start → Run, ketik Corel.com
 - e. Klik Short Cut CorelDraw pada Taskbar
6. File type yang digolongkan ke dalam image yang bertipe Vector adalah ...
 - a. *.cdr, *.bmp, *.wmf, *.eps
 - b. *.jpg, *.ai, *.eps, *.wmf
 - c. *.cdr, *.svg, *.ai, *.wmf
 - d. *.eps, *.wmf, *.cdr, *.doc
 - e. *.jpg, *.bmp, *.gif, *.png
7. Langkah pertama dalam proses editing objek adalah seleksi. Tanpa melakukan proses seleksi objek, perintah apapun yang diberikan pada sebuah objek tidak akan berpengaruh apa-apa. Langkah untuk select an object that is behind another object, yaitu dengan cara ...
 - a. sambil menekan tombol ALT, klik objek yang akan diseleksi menggunakan Pick Tool
 - b. sambil menekan tombol CTRL, klik objek yang akan diseleksi menggunakan Pick Tool
 - c. sambil menekan tombol SHIFT, klik tiap-tiap objek yang akan diseleksi menggunakan Pick Tool
 - d. sambil menekan tombol CTRL + SHIFT, klik objek yang akan diseleksi menggunakan Pick Tool
 - e. double click (klik 2x) Pick Tool

8. Perhatikan gambar berikut!

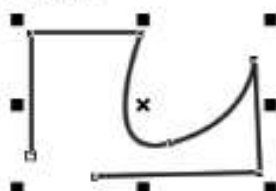


Bagian yang ditunjuk oleh tanda panah disebut ...

- color palette
 - drawing page
 - docker window
 - drawing window
 - document navigator
9. Tool yang paling tepat untuk membuat objek seperti di bawah ini adalah ...



- Spiral Tool
 - Poligon Tool
 - Graph Paper Tool
 - Complex Star Tool
 - Star Tool
10. Untuk membuat objek kurva seperti di bawah ini, tool yang dapat digunakan untuk membuatnya, kecuali ...



- Pen Tool
- Bezier Tool
- Freehand Tool
- Interactive Connector Tool
- Polyline Tool

11. Perhatikan gambar berikut!



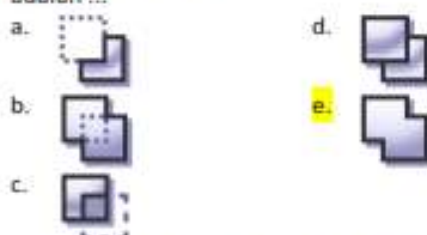
Untuk menampilkan jendela seperti di atas dapat dilakukan dengan cara...

- Klik 2x pada **Menubar**
 - Klik 2x pada **Ruler**
 - Klik menu File → Print Setup...
 - Klik menu View → Grid
 - CTRL + G
12. **Zoom Levels** digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan dari sebuah object atau drawing, untuk mengatur tampilan agar tepat seluruh **drawing** terlihat pada **drawing window** dilakukan pengaturan **Zoom Levels** ...
- To Selected
 - To Width
 - To Height
 - To Page
 - To Fit
13. Langkah untuk membuat objek Lingkaran dapat dilakukan dengan cara ...
- sambil menekan tombol **CTRL**, click and drag menggunakan **Shape Tool**
 - sambil menekan tombol **CTRL**, click and drag menggunakan **Pic Tool**
 - sambil menekan tombol **SHIFT**, click and drag menggunakan **Rectangle Tool**
 - sambil menekan tombol **CTRL**, click and drag menggunakan **Ellipse Tool**
 - sambil menekan tombol **CTRL**, click and drag menggunakan **Circle Tool**
14. Di bawah ini adalah salah satu tool yang terdapat pada **Interactive Tool Flyout**, kecuali ...
- Interactive Fill Tool**
 - Interactive Blend Tool
 - Interactive Contour Tool
 - Interactive Envelope Tool
 - Interactive Transparency Tool
15. Beberapa objek terpisah dapat dijadikan satu kelompok/group dengan melakukan **grouping** agar menjadi satu kesatuan. Langkah untuk melakukan **grouping** dapat dilakukan dengan cara, kecuali ...
- Select the objects. Press **CTRL + G**
 - Select the objects. Click **Arrange** → **Group**
 - Select the objects. Click **Order** → **Group**
 - Select the objects. Click Group button in Property Bar
 - Select the objects. Right click any object in selection → Click **Group**

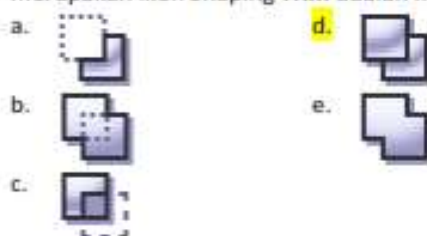
16. Dalam proses desain kadang dibutuhkan beberapa objek yang bentuk dan ukurannya sama maka perlu dilakukan proses **duplikasi**. Langkah untuk duplikasi objek dapat dilakukan dengan cara ...

- Select the objects. Click **Order** → **Back One**
- Select the objects. Click & Drag → **Right Click**
- Select the objects. Click **Layout** → **Insert Page...**
- Select the objects. Click **Arrange** → **Lock Object**
- Select the objects. Click **Effect** → **Contour**

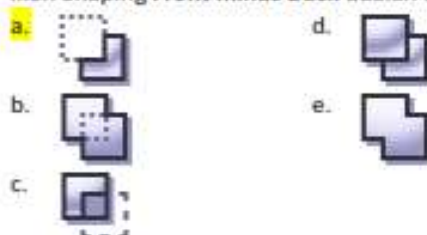
17. Teknik shaping untuk menggabungkan dua atau lebih objek menjadi satu buah objek adalah **Weld**. Di bawah ini yang merupakan ikon Shaping **Weld** adalah ...



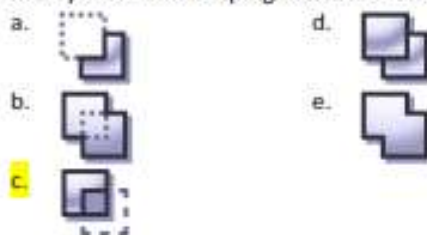
18. **Trim** adalah teknik shaping untuk memotong objek dengan ciri dimana objek pertama yang diseleksi adalah sebagai objek pemotong. Di bawah ini yang merupakan ikon Shaping **Trim** adalah ...



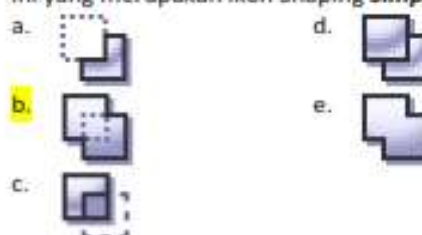
19. **Front minus Back** adalah teknik shaping untuk menghasilkan objek baru hasil dari objek yang dipotong oleh objek yang berada dibelakangnya (**back**) dengan ciri dimana objek pemotong (objek yang berada di **back**) langsung dihilangkan karena tidak dibutuhkan lagi. Di bawah ini yang merupakan ikon Shaping **Front minus Back** adalah ...



20. **Intersect** adalah teknik shaping untuk mendapatkan objek baru dari hasil perpotongan dua buah objek atau lebih yang bersinggungan, dengan menghasilkan objek baru tersebut adalah daerah irisan dari objek-objek tersebut. Di bawah ini yang merupakan ikon Shaping **Intersect** adalah



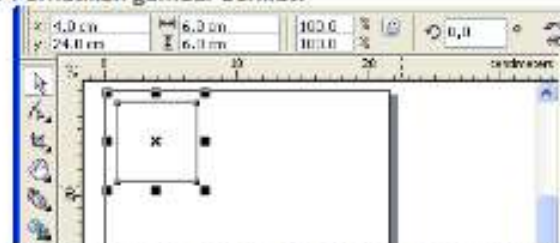
21. **Simplify** adalah teknik shaping untuk memotong objek dengan ciri dimana objek-objek yang berada di atasnya adalah sebagai objek pemotong. Di bawah ini yang merupakan ikon Shaping **Simplify** adalah ...



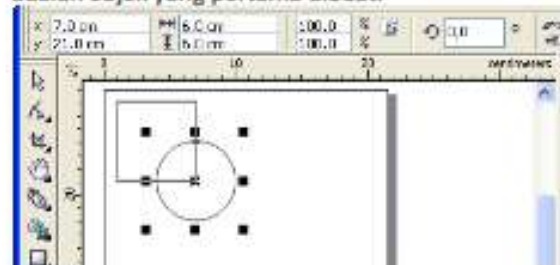
22. Untuk membuat garis lurus agar bisa dilengkungkan harus dilakukan konversi terlebih dahulu. Cara untuk membuat sebuah Line menjadi sebuah Curve adalah ...

- Klik **Break Curve**
- Klik Line antara dua buah **nodenya**, klik **Convert Line to Curve** pada **Property Bar**
- Klik **Join Two Nodes**
- Klik Line antara dua buah **nodenya**, klik **Convert Curve to Line** pada **Property Bar**
- Right Click** → **Break Apart**

23. Perhatikan gambar berikut!



Objek di atas adalah Rectangle. Objek tersebut adalah objek yang pertama dibuat.



Berikutnya adalah objek Ellipse yang merupakan objek kedua yang dibuat.

Berapakah jarak antara tepi bagian atas objek Rectangle dengan tepi bagian bawah objek Ellipse...

- 3.0 centimeter
- 6.0 centimeter
- 9.0 centimeter
- 12.0 centimeter
- 14.0 centimeter

24. CorelDraw merupakan program aplikasi pengolah grafis vektor, walaupun demikian CorelDraw dapat pula menghasilkan format grafis bitmap. Langkah untuk menghasilkan grafis Bitmap dari drawing yang dibuat menggunakan CorelDraw adalah dengan cara ...

- Klik menu **File** → **Save**
- Klik menu **File** → **Save As**
- Klik menu **File** → **Export**
- Klik menu **File** → **Import**
- Klik menu **File** → **Publish To PDF**

25. Perhatikan gambar berikut!



Teks melingkar yang berada pada objek lingkaran di atas dibuat menggunakan pengaturan ...

- Align To Baseline
- Straighten Text
- Fit Text To Frame
- Fit Text To Path
- Insert Character

26. Perhatikan gambar berikut!



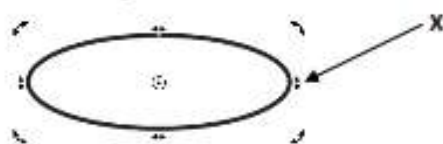
Gambar di atas lebih mudah dibuat dengan menggunakan ...

- Pic Tool
- Shape Tool
- Zoom Tool
- Rectangle Tool
- Ellipse Tool

27. Dari bagian gambar di bawah ini, manakah yang disebut dengan **Document Navigator**...

- File Edit View Layout Arrange Window Help
- Icons for various drawing tools and objects
- Zoom level set to 100%
- Selection and manipulation tools
- Page navigation controls showing 'Page 1' of 1

28. Perhatikan gambar berikut!



Bagian yang diberi tanda X berfungsi sebagai ...

- Mirror
- Zoom
- Resize
- Rotate
- Skew

29. Perhatikan gambar berikut!



Pemberian effect pada dua buah objek ellipse seperti di atas dapat dilakukan dengan menggunakan tool yang ada pada Interactive Tool Flyout yang bernama...

- Interactive Blend Tool
- Interactive Contour Tool
- Interactive Distortion Tool
- Interactive Envelope Tool
- Interactive Transparency Tool

30. **Keyboard Shortcut** adalah suatu cara yang digunakan untuk mempercepat pekerjaan yang fungsinya mengganti suatu langkah pada sebuah menu menggunakan tombol pada keyboard. **Keyboard Shortcut** untuk mengaktifkan **Snap to Grid** adalah ...

- CTRL + Y
- CTRL + P
- CTRL + O
- CTRL + G
- CTRL + A

31. **Keyboard Shortcut** untuk melakukan **Export** pada sebuah **Drawing**...

- CTRL + E
- CTRL + X
- CTRL + P
- CTRL + O
- SHIFT + E

32. "An image composed of grids of pixels or dots"

Pernyataan di atas merupakan penjelasan dari terminologi...

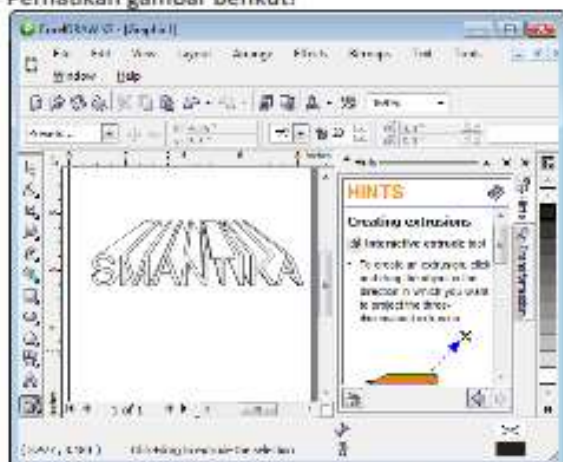
- Vector Graphic
- Bitmap
- Artistic Media
- Artistic Text
- Paragraph Text

33. "A type of text to which you can apply formatting options, and which can be edited in large blocks"

Pernyataan di atas merupakan penjelasan dari istilah...

- Vector Graphic
- Bitmap
- Paragraph Text
- Artistic Text
- Artistic Media

34. Dalam pengaturan urutan posisi objek (**order**) terdapat fungsi untuk menempatkan posisi objek di bawah objek lain yang diinginkan, untuk mengaturnya dapat kita gunakan pilihan order...
- Reverse Order
 - Forward One
 - Back One
 - Behind...**
 - In Front Of...
35. "moves the selected object behind the object that you click in the drawing window"
Pernyataan di atas adalah penjelasan dari fungsi "**To change the order of an object**" yaitu...
- Behind...
 - To Front Of Layer
 - To Front Of Page
 - In Front Off
 - Reverse Order**
36. Keyboard shortcut untuk **Back One** adalah...
- SHIFT + Page Down
 - SHIFT + Page Up
 - ALT + Page Up
 - CTRL + Page Down**
 - CTRL + Page Up
37. Perhatikan gambar berikut!



Pemberian efek pada sebuah objek dapat dilakukan melalui tool yang ada pada **Interactive Tool Flyout**. **Artistic Text** di atas diberi efek menggunakan...

- Interactive Contour Tool
 - Interactive Distortion Tool
 - Interactive Drop Shadow Tool
 - Interactive Envelope Tool
 - Interactive Extrude Tool**
38. "A The rectangular area inside the drawing window. It is the printable area of your work area"
Pernyataan di atas menjelaskan istilah...
- Drawing Page**
 - Drawing Window
 - Toolbox
 - Color Palette
 - Docker

39. Perhatikan gambar berikut!

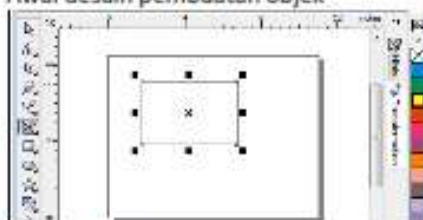


Gambar di atas diberi efek menggunakan...

- Interactive Contour Tool
 - Interactive Envelope Tool**
 - Interactive Drop Shadow Tool
 - Interactive Distortion Tool
 - Interactive Extrude Tool
40. Perhatikan gambar berikut!



Awal desain pembuatan objek



Setelah selesai pembuatan objek

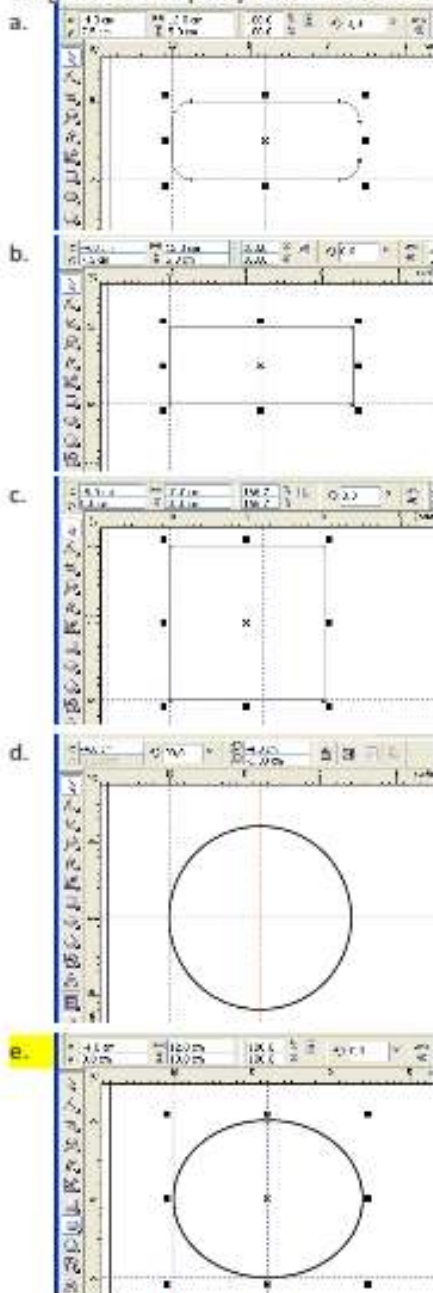
Pembuatan objek di atas dilakukan menggunakan tool yang bernama...

- Rectangle Tool
 - Smart Fill Tool
 - Smart Drawing Tool**
 - Freehand Tool
 - Shape Tool
41. "The **Smudge brush tool** lets you distort a vector object by dragging along its outline."
Berikut ini **tool** yang sesuai dengan pernyataan di atas adalah...
- -
 -
 -
 -
42. "An outline view of a drawing that hides fills, extrusions, contours, and intermediate blend shapes. Bitmaps are displayed in monochrome"
Pernyataan di atas menjelaskan tentang tampilan...
- Simple Wireframe**
 - Draft
 - Normal
 - Enhanced
 - Enhanced with Overprints

43. Diketahui:

- Titik pusat object berada pada sumbu X: -4cm
- Tepi kiri object berjarang 10 cm dari titik pusat
- Tepi bawah object berada pada sumbu Y: -5cm

Yang memenuhi persyaratan di atas adalah ...



44. Perhatikan gambar berikut!



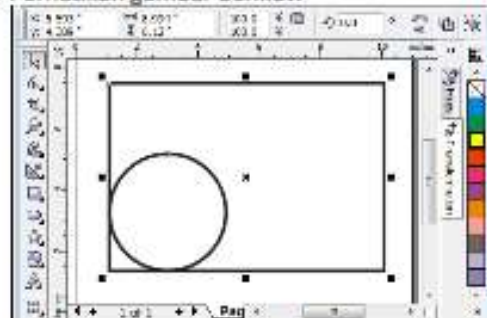
Object di atas lebih mudah dibuat dengan menggunakan ...

- Pen Tool
- Bezier Tool
- Freehand Tool
- Artistic media
- Text Tool

45. **Ungroup** adalah salah satu cara untuk memecah objek yang sudah menjadi satu kelompok/grup. Langkah untuk melakukan **Ungroup** dapat dilakukan menggunakan **keyboard shortcut** dengan cara menekan tombol...

- ALT + U
- SHIFT + U
- CTRL + U
- CTRL + ALT + U
- CTRL + SHIFT + U

46. Perhatikan gambar berikut!



Dalam mengatur **Align and Distribute**, langkah untuk mengatur agar objek bagian kiri dan bawahnya sama seperti tampak pada gambar di atas dapat dilakukan dengan cara menekan tombol keyboard...

- C, E
- B, T
- L, B
- L, T
- L, E

47. Untuk mengatur agar objek tepat berada di pusat halaman dapat dilakukan dengan menekan tombol...

- B
- L
- R
- P
- T

48. **Keyboard shortcut** untuk melakukan konversi objek geometris menjadi objek kurva adalah...

- CTRL + G
- CTRL + K
- CTRL + O
- CTRL + C
- CTRL + Q

49. Untuk mengkonversi image bitmap menjadi vektor dapat dilakukan dengan cara...

- Trace Bitmap
- Convert to Bitmap
- Import
- Save As
- Publish To The Web

50. Untuk mengkonversi image vector menjadi bitmap dapat dilakukan dengan cara...

- Trace Bitmap
- Convert to Bitmap
- Import
- Save As
- Publish To The Web