



**KARTU SOAL SUMATIF TENGAH SEMESTER-2
MAPK WACHID HASYIM
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Mata Pelajaran	: Animasi 2D & 3D	Durasi Waktu	: 90 Menit
Kelas/Semester	: XI/ Genap	Pembuat Soal	: Miftachul Amaliyah, S.Pd

<p>Kompetensi Dasar: A.XI.1.1 Peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian animasi.</p>	<p>Nomor Soal: 01</p>	<p>Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2</p>
	<p>Kunci: B</p>	<p>Bentuk Soal : Pilihan Ganda Level Kognitif : L1</p>
<p>Materi Pokok: Pengenalan Animasi</p>	<p>Stimulus-1</p>	
<p>Indikator Soal: Disajikan pernyataan tentang pengertian Animasi. Peserta didik dapat memahami Pengertian dari animasi.</p>	<p style="text-align: center;">Pengertian Animasi</p> <p>Animasi dapat diartikan sebagai gambar bergerak yang berasal dari Kumpulan berbagai benda yang diatur secara khusus sehingga bergerak sesuai dengan jalan yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan, dan sebagainya.</p> <p>Ada juga beberapa orang yang mendefinisikan animasi sebagai hasil dari pemrosesan gambar tangan menjadi gambar bergerak terkomputerisasi. Sebelumnya proses pembuatan konten animasi membutuhkan gambar tangan yang terdiri dari halaman. Namun, dengan kemajuan teknologi komputer animasi tidak lagi dibuat di atas kertas, tetapi langsung di komputer..</p> <p>Adapun beberapa fungsi animasi adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras. 2. Memperindah tampilan presentasi 3. Mempermudah susuan presentasi. 4. Mempermudah penggambaran dalam suatu materi. <p>Butir soal Pemrosesan gambar tangan menjadi gambar bergerak terkomputerisasi Disebut....</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Cartoon B. Animasi C. Film D. Iklan E. Episode 	
<p>Kompetensi Dasar: A.XI.1.1 Peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian animasi.</p>	<p>Nomor Soal: 02</p>	<p>Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2</p>
	<p>Kunci: 2,3 dan 5</p>	<p>Bentuk Soal : Pilihan Ganda Komplek Level Kognitif : L1</p>
<p>Materi Pokok: Pengenalan Animasi</p>	<p>Stimulus-1</p> <p>Butir Soal</p>	

Indikator Soal: Disajikan pernyataan tentang pengertian Animasi. Peserta didik dapat memahami Pengertian dari animasi.	Berikan tanda (√) pada pernyataan yang benar!	
	Pernyataan	Benar
	Kemajuan teknologi komputer animasi tidak lagi dibuat di atas kertas, tetapi langsung di Layar Televisi	
	Animasi dapat diartikan sebagai gambar bergerak	√
	Animasi sebagai hasil dari pemrosesan gambar tangan menjadi gambar bergerak terkomputerisasi.	√
	Objek animasi adalah gambar manusia, tulisan teks, suara dan cahaya	
Fungsi animasi adalah mempermudah penggambaran dalam suatu materi	√	

Kompetensi Dasar: A.XI.1.1 Peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian animasi.	Nomor Soal: 03	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: S,B,B S,B	Bentuk Soal : Benar/Salah Level Kognitif : L3
Materi Pokok: Pengenalan Animasi	Stimulus-1	
Indikator Soal: Disajikan pernyataan tentang pengertian Animasi. Peserta didik dapat memahami Pengertian dari animasi.	Butir Soal Pilih jawaban benar atau salah sesuai pernyataan yang tepat!	
	Pernyataan	Benar Salah
	Animasi dapat diartikan sebagai gambar berubah	√
	Animasi sebagai hasil dari pemrosesan gambar tangan menjadi gambar bergerak yang terkomputerisasi.	√
	Objek animasi adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan, dan sebagainya.	√
	Memperkompleks susunan presentasi sehingga perlu dicermati dengan seksama	√
	Fungsi animasi adalah menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras	√

Kompetensi Dasar: A.XI.1.2 Peserta didik mampu memahami jenis-jenis animasi.	Nomor Soal: 04	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: S, S, B, B, B	Bentuk Soal : Benar/Salah Level Kognitif : L3
Materi Pokok: Pengenalan Animasi	Stilmulus-2 <p style="text-align: center;">Jenis-Jenis Animasi</p> <p>1. Berdasarkan teknik pembuatannya</p> <p style="margin-left: 20px;">a. animasi <i>stop motion</i></p> <p style="margin-left: 40px;">Animasi <i>stop motion</i> sering disebut <i>claymation</i> karena dalam perkembangannya jenis animasi ini sering menggunakan <i>clay</i> (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik animasi <i>stop motion</i> merupakan</p>	

Indikator Soal:

Disajikan pernyataan tentang jenis-jenis Animasi. Peserta didik dapat menyimpulkan jenis-jenis animasi.

animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek seperti boneka atau lainnya yang digerakkan setahap demi setahap.

b. animasi tradisional

Animasi tradisional juga sering disebut *cel animation*. Hal ini disebabkan karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *cell uloid transparent* yang sekilas mirip dengan transparansi OHP. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap Gerakan digambar satu persatu di atas cel. Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional dikerjakan dengan menggunakan komputer. Saat ini, teknik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih dikenal dengan istilah animasi 2 dimensi.

c. animasi komputer

Animasi komputer secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Pada pembuatan karakter, diatur gerakan pemain dan kamera, pemberian suara, serta spesial efek dikerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah

2. Berdasarkan bentuk karakter yang dibuat

a. *stop motion animation*

Dikenal juga dengan sebutan *claymation*. Teknik dalam pembuatan animasi ini ditemukan oleh Blakton sekitar tahun 1906 menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objeknya. Teknik animasi *clay* sering digunakan dalam menghasilkan suatu visual efek untuk film-film pada tahun 1950–1960.

b. Animasi 2 Dimensi (2D)

Animasi jenis ini sering disebut dengan kartun, kartun dapat diartikan sebagai gambar yang lucu. Contohnya dapat dilihat pada film-film kartun banyak sekali gambar-gambar lucu yang ditampilkan dan umumnya sangat menghibur. Salah contoh film kartun yaitu Tom & Jerry.

c. Animasi 3 Demensi atau 3D

Semakin berkembangnya teknologi, terutama teknologi komputer maka muncul animasi 3 dimensi. Animasi 3D merupakan hasil pengembangan dari animasi 2D. Pada animasi 3D objek akan terlihat semakin hidup dan seperti nyata.

d. Animasi Jepang

Animasi Jepang disebut juga dengan “anime”. Saat ini, film-film anime banyak digemari oleh para remaja. Banyak sekali contoh film anime seperti Naruto, Dragon Ball, dan sebagainya.

Butir Soal

Pilih jawaban benar atau salah sesuai pernyataan yang tepat!

Pernyataan	Benar	Salah
Animasi <i>stop motion</i> sering disebut <i>cel animation</i>		√
Animasi 3D sering disebut dengan kartun, kartun dapat diartikan sebagai gambar yang lucu		√

	Teknik animasi <i>stop motion</i> merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek seperti boneka atau lainnya yang digerakkan setahap demi setahap	√	
	Animasi komputer secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer	√	
	<i>Stop motion</i> dan Animasi 3 Dimensi atau 3D merupakan jenis animasi berdasarkan bentuk karakter yang dibuat	√	

Kompetensi Dasar: A.XI.1.2 Peserta didik mampu memahami jenis-jenis animasi.	Nomor Soal: 05	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: B	Bentuk Soal : Pilihan Ganda Level Kognitif : L2
Materi Pokok: Pengenalan Animasi	Stimulus-2	
Indikator Soal: Disajikan pernyataan tentang jenis-jenis Animasi. Peserta didik dapat menyimpulkan jenis-jenis animasi.	Butir Soal Perkembang teknologi computer memacu pembuatan animasi yang lebih menarik, merubah animasi computer 2D menjadi... A. Anime B. Animasi 3D C. Claymation D. Cel animation E. Kartun	

Kompetensi Dasar: A.XI.1.2 Peserta didik mampu memahami jenis-jenis animasi.	Nomor Soal: 06	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2																			
	Kunci: (1,D) (2,C), (3,B)	Bentuk Soal : Menjodohkan Level Kognitif : L2																			
Materi Pokok: Pengenalan Animasi	Stilmulus-2																				
Indikator Soal: Disajikan pernyataan tentang jenis-jenis Animasi. Peserta didik dapat menyimpulkan jenis-jenis animasi.	Butir Soal Pasangkanlah pernyataan di bawah ini dengan tepat!																				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Pernyataan Premis</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Jenis- jenis Animasi berdasarkan karakternya.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Animasi <i>stop motion animation</i>.</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Jenis animasi berdasarkan teknik pembuatan.</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Pilihan</th> <th>Pernyataan Respon</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A.</td> <td>Melengkapi teks berita dan meningkatkan daya tariknya.</td> </tr> <tr> <td>B.</td> <td>Animasi <i>stop motion animation</i>. Tradisional dan komputer</td> </tr> <tr> <td>C.</td> <td>Merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek seperti boneka atau lainnya yang digerakkan setahap demi setahap</td> </tr> <tr> <td>D.</td> <td>Animasi <i>stop motion animation</i>, Animasi 2D dan Animasi 3D</td> </tr> <tr> <td>E.</td> <td>Animasi lucu seperti tom & jerry</td> </tr> </tbody> </table>		No.	Pernyataan Premis	1.	Jenis- jenis Animasi berdasarkan karakternya.	2.	Animasi <i>stop motion animation</i> .	3.	Jenis animasi berdasarkan teknik pembuatan.	Pilihan	Pernyataan Respon	A.	Melengkapi teks berita dan meningkatkan daya tariknya.	B.	Animasi <i>stop motion animation</i> . Tradisional dan komputer	C.	Merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek seperti boneka atau lainnya yang digerakkan setahap demi setahap	D.	Animasi <i>stop motion animation</i> , Animasi 2D dan Animasi 3D	E.
No.	Pernyataan Premis																				
1.	Jenis- jenis Animasi berdasarkan karakternya.																				
2.	Animasi <i>stop motion animation</i> .																				
3.	Jenis animasi berdasarkan teknik pembuatan.																				
Pilihan	Pernyataan Respon																				
A.	Melengkapi teks berita dan meningkatkan daya tariknya.																				
B.	Animasi <i>stop motion animation</i> . Tradisional dan komputer																				
C.	Merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek seperti boneka atau lainnya yang digerakkan setahap demi setahap																				
D.	Animasi <i>stop motion animation</i> , Animasi 2D dan Animasi 3D																				
E.	Animasi lucu seperti tom & jerry																				

Kompetensi Dasar: A.XI.1.3 Peserta didik mampu menjelaskan prinsip dasar animasi	Nomor Soal: 07	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2																				
	Kunci: (1,A), (2,C), (3,B)	Bentuk Soal : Menjodohkan Level Kognitif : L2																				
Materi Pokok: Pengenalan Animasi	Stilmulus-3 <p style="text-align: center;">Prinsip-prinsip animasi</p> <p>Prinsip-prinsip animasi digunakan para animator sebagai pedoman utama gambar bergerak menjadi lebih hidup. Secara sederhana, prinsip kerja animasi adalah menumpuk beberapa gambar secara bergantian dan berurutan. Contoh: prinsip kerja animasi dengan menumpuk beberapa gambar secara berurutan dalam tempo yang cepat. Gambar akan ditampilkan mulai dari urutan pertama sampai terakhir sehingga seolaholah gambar yang ada (misalnya gambar bola), bergerak dari bawah ke atas. Kecepatan gerak bola bergantung pada <i>delay</i> antar gambar. Semakin kecil <i>delay</i> maka akan semakin cepat gerakan bola tersebut. Langkah ini juga merupakan cara pembuatan kartun-kartun klasik.</p> <p>Dua belas prinsip animasi muncul karena Frank Thomas dan Ollie Johnston mempunyai semangat untuk meneliti dan mengembangkan karya seni baru saat mereka masih muda, prinsip dasar itu merupakan hasil eksperimen dan latihan mereka serta atas keinginan dari walt disney untuk memikirkan suatu cara bagaimana membuat animasi semirip mungkin dengan gerakan nyata sebuah objek baik itu benda, hewan maupun manusia. Selain itu juga untuk menunjukkan bagaimana ekspresi dan kepribadian sebuah karakter. Kedua belas Prinsip tersebut meliputi : <i>squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping action, slow in and slow out, archs, secondary action, timing, solid drawing, appeal, exaggeration.</i></p>																					
Indikator Soal: Disajikan pernyataan tentang prinsip dasar animasi. Peserta didik dapat menyimpulkan prinsip dasar animasi.	<p>Butir Soal</p> Pasangkanlah pernyataan di bawah ini dengan tepat! <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">No.</th> <th>Pernyataan Premis</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Prinsip kerja animasi.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Kecepatan gerak object bergantung pada <i>delay</i></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Tujuan Dua belas prinsip animasi</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Pilihan</th> <th>Pernyataan Respon</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A.</td> <td>Menumpuk beberapa gambar secara berurutan dalam tempo yang cepat.</td> </tr> <tr> <td>B.</td> <td>Membuat animasi semirip mungkin dengan gerakan nyata sebuah objek baik itu benda, hewan maupun manusia</td> </tr> <tr> <td>C.</td> <td>Semakin kecil <i>delay</i> maka akan semakin cepat gerakan object tersebut</td> </tr> <tr> <td>D.</td> <td><i>squash and stretch</i></td> </tr> <tr> <td>E.</td> <td>Keinginan dari walt disney</td> </tr> </tbody> </table>		No.	Pernyataan Premis	1.	Prinsip kerja animasi.	2.	Kecepatan gerak object bergantung pada <i>delay</i>	3.	Tujuan Dua belas prinsip animasi	Pilihan	Pernyataan Respon	A.	Menumpuk beberapa gambar secara berurutan dalam tempo yang cepat.	B.	Membuat animasi semirip mungkin dengan gerakan nyata sebuah objek baik itu benda, hewan maupun manusia	C.	Semakin kecil <i>delay</i> maka akan semakin cepat gerakan object tersebut	D.	<i>squash and stretch</i>	E.	Keinginan dari walt disney
No.	Pernyataan Premis																					
1.	Prinsip kerja animasi.																					
2.	Kecepatan gerak object bergantung pada <i>delay</i>																					
3.	Tujuan Dua belas prinsip animasi																					
Pilihan	Pernyataan Respon																					
A.	Menumpuk beberapa gambar secara berurutan dalam tempo yang cepat.																					
B.	Membuat animasi semirip mungkin dengan gerakan nyata sebuah objek baik itu benda, hewan maupun manusia																					
C.	Semakin kecil <i>delay</i> maka akan semakin cepat gerakan object tersebut																					
D.	<i>squash and stretch</i>																					
E.	Keinginan dari walt disney																					

Kompetensi Dasar: A.XI.1.3 Peserta didik mampu menjelaskan prinsip dasar animasi	Nomor Soal: 08	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: B,S,B,S,B	Bentuk Soal : Benar/Salah

	Level Kognitif : L-3																		
Materi Pokok: Pengenalan Animasi	Stimulus-3																		
Indikator Soal: Disajikan pernyataan tentang prinsip dasar animasi. Peserta didik dapat menyimpulkan prinsip dasar animasi.	<p>Butir Soal Pilih jawaban benar atau salah sesuai pernyataan yang tepat!</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Pernyataan</th> <th>Benar</th> <th>Salah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Prinsip kerja animasi adalah menumpuk beberapa gambar secara bergantian dan berurutan.</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Prinsip kerja animasi dengan menumpuk beberapa gambar secara berurutan dalam tempo yang lambat</td> <td></td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>Semakin kecil <i>delay</i> maka akan semakin cepat gerakan object tersebut</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Makin banyak frame yang dibuat dalam tempo tertentu maka makin menurun kualitas video yang dihasilkan</td> <td></td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>Prinsip-prinsip animasi digunakan para animator sebagai pedoman utama gambar bergerak menjadi lebih hidup</td> <td>√</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Pernyataan	Benar	Salah	Prinsip kerja animasi adalah menumpuk beberapa gambar secara bergantian dan berurutan.	√		Prinsip kerja animasi dengan menumpuk beberapa gambar secara berurutan dalam tempo yang lambat		√	Semakin kecil <i>delay</i> maka akan semakin cepat gerakan object tersebut	√		Makin banyak frame yang dibuat dalam tempo tertentu maka makin menurun kualitas video yang dihasilkan		√	Prinsip-prinsip animasi digunakan para animator sebagai pedoman utama gambar bergerak menjadi lebih hidup	√	
Pernyataan	Benar	Salah																	
Prinsip kerja animasi adalah menumpuk beberapa gambar secara bergantian dan berurutan.	√																		
Prinsip kerja animasi dengan menumpuk beberapa gambar secara berurutan dalam tempo yang lambat		√																	
Semakin kecil <i>delay</i> maka akan semakin cepat gerakan object tersebut	√																		
Makin banyak frame yang dibuat dalam tempo tertentu maka makin menurun kualitas video yang dihasilkan		√																	
Prinsip-prinsip animasi digunakan para animator sebagai pedoman utama gambar bergerak menjadi lebih hidup	√																		

Kompetensi Dasar: A.XI.1.3 Peserta didik mampu menjelaskan prinsip dasar animasi	Nomor Soal: 09	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2												
	Kunci: 1, 3 dan 4	Bentuk Soal : Pilihan Ganda Komplek Level Kognitif : L2												
Materi Pokok: Pengenalan Animasi	Stimulus-3													
Indikator Soal: Disajikan pernyataan tentang prinsip dasar animasi. Peserta didik dapat menyimpulkan prinsip dasar animasi.	<p>Butir Soal Berikan tanda (√) pada pernyataan yang benar!</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Pernyataan</th> <th>Benar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Semakin kecil <i>delay</i> maka akan semakin cepat gerakan object tersebut</td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>Ada dua belas prinsip animasi muncul karena Frank Thomas, walt disney dan Ollie Johnston</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Prinsip kerja animasi adalah menumpuk beberapa gambar secara bergantian dan berurutan.</td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>Prinsip kerja animasi dengan menumpuk beberapa gambar secara berurutan dalam tempo yang cepat</td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>Makin banyak frame yang dibuat dalam tempo tertentu maka makin menurun kualitas video yang dihasilkan</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Pernyataan	Benar	Semakin kecil <i>delay</i> maka akan semakin cepat gerakan object tersebut	√	Ada dua belas prinsip animasi muncul karena Frank Thomas, walt disney dan Ollie Johnston		Prinsip kerja animasi adalah menumpuk beberapa gambar secara bergantian dan berurutan.	√	Prinsip kerja animasi dengan menumpuk beberapa gambar secara berurutan dalam tempo yang cepat	√	Makin banyak frame yang dibuat dalam tempo tertentu maka makin menurun kualitas video yang dihasilkan	
Pernyataan	Benar													
Semakin kecil <i>delay</i> maka akan semakin cepat gerakan object tersebut	√													
Ada dua belas prinsip animasi muncul karena Frank Thomas, walt disney dan Ollie Johnston														
Prinsip kerja animasi adalah menumpuk beberapa gambar secara bergantian dan berurutan.	√													
Prinsip kerja animasi dengan menumpuk beberapa gambar secara berurutan dalam tempo yang cepat	√													
Makin banyak frame yang dibuat dalam tempo tertentu maka makin menurun kualitas video yang dihasilkan														
Kompetensi Dasar: A.XI.1.4 Peserta didik mampu menjelaskan objek pada animasi	Nomor Soal: 10	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2												
	Kunci: A	Bentuk Soal : Pilihan Ganda Level Kognitif : L2												
Materi Pokok: Pengenalan Animasi	Stimulus-4													
Indikator Soal: Disajikan pernyataan tentang objek pada animasi. Peserta didik dapat menyimpulkan objek pada animasi.	<p style="text-align: center;">Objek pada Animasi</p> <p>Objek dalam sebuah animasi adalah data berupa gambar, teks, dan audio yang digunakan untuk mengontrol <i>movie</i>. Gambar mampu memberikan informasi secara visual dari sesuatu yang bersifat abstrak atau suatu peristiwa yang tidak mampu ditunjukkan secara langsung. Teks memiliki kemampuan menyampaikan informasi berupa tulisan dengan</p>													

	<p>kata dan kalimat. Adanya narasi berupa audio mampu memberi penjelasan berupa suara sebuah sajian multimedia. Selain itu, musik dapat berperan sebagai backsound yang mampu menghidupkan suasana. Beberapa objek yang dapat dibuat menjadi animasi pada aplikasi animasi yaitu sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> Objek bitmap, objek ini terbentuk dari berbagai kumpulan piksel. Objek ini memiliki kelebihan ketika digunakan untuk membuat gambar dengan gradasi warna yang rumit, seperti bayangan suatu objek. Objek vektor, objek ini terbentuk dari garis-garis yang sudah diperhitungkan secara saksama. Objek vektor sendiri tidak dapat digunakan untuk objek dengan gradasi warna yang rumit. Namun, objek vektor tidak akan pecah saat gambar diperbesar, tidak seperti format bitmap yang mengalami pecah pada saat gambar diperbesar.. <p><u>Butir soal</u> Data berupa gambar, teks, dan audio yang digunakan untuk mengontrol <i>movie</i>. Gambar mampu memberikan informasi secara visual dari sesuatu yang bersifat abstrak atau suatu peristiwa yang tidak mampu ditunjukkan secara langsung disebut ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Objek animasi Animasi 2D Claymation Animasi 3D Gambar abstrak
--	--

<p>Kompetensi Dasar: A.XI.1.4 Peserta didik mampu menjelaskan objek pada animasi</p>	Nomor Soal: 11	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2						
	Kunci: 1,2 dan 4	Bentuk Soal : Pilihan Ganda Komplek Level Kognitif : L-3						
<p>Materi Pokok: Pengenalan Animasi</p>	<p><u>Stimulus-4</u></p>							
<p>Indikator Soal: Disajikan pernyataan tentang objek pada animasi. Peserta didik dapat menyimpulkan objek pada animasi.</p>	<p><u>Butir Soal</u> Berikan tanda (√) pada pernyataan yang benar!</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;">Pernyataan</th> <th style="width: 20%;">Benar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Teks memiliki kemampuan menyampaikan informasi berupa tulisan dengan kata dan kalimat.</td> <td style="text-align: center;">√</td> </tr> <tr> <td>Objek bitmap memiliki kelebihan ketika digunakan untuk membuat gambar dengan gradasi warna yang rumit, seperti bayangan suatu objek</td> <td style="text-align: center;">√</td> </tr> </tbody> </table>		Pernyataan	Benar	Teks memiliki kemampuan menyampaikan informasi berupa tulisan dengan kata dan kalimat.	√	Objek bitmap memiliki kelebihan ketika digunakan untuk membuat gambar dengan gradasi warna yang rumit, seperti bayangan suatu objek	√
Pernyataan	Benar							
Teks memiliki kemampuan menyampaikan informasi berupa tulisan dengan kata dan kalimat.	√							
Objek bitmap memiliki kelebihan ketika digunakan untuk membuat gambar dengan gradasi warna yang rumit, seperti bayangan suatu objek	√							

	Objek vector, objek ini terbentuk dari berbagai kumpulan piksel	
	Adanya narasi berupa audio mampu memberi penjelasan berupa suara sebuah sajian multimedia.	√
	Musik dapat berperan sebagai backsound yang mampu merusak suasana.	

Kompetensi Dasar: A.XI.1.4 Peserta didik mampu menjelaskan objek pada animasi	Nomor Soal: 12	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2		
	Kunci: B,B,S,S,B	Bentuk Soal : Benar/Salah Level Kognitif : L-3		
Materi Pokok: Pengenalan Animasi	Stilmulus-4			
Indikator Soal: Disajikan pernyataan tentang objek pada animasi. Peserta didik dapat menyimpulkan objek pada animasi.	Butir Soal Pilih jawaban benar atau salah sesuai pernyataan yang tepat!			
	Pernyataan		Benar	Salah
	objek vektor terbentuk dari garis-garis yang sudah diperhitungkan secara saksama. Objek ini sendiri tidak dapat digunakan untuk objek dengan gradasi warna yang rumit. Namun, objek ini tidak akan pecah saat gambar diperbesar, tidak seperti format bitmap yang mengalami pecah pada saat gambar diperbesar		√	
	Teks memiliki kemampuan menyampaikan informasi berupa tulisan dengan kata dan kalimat. Adanya narasi berupa audio mampu memberi penjelasan berupa suara sebuah sajian multimedia.		√	
	Subjek dalam sebuah animasi adalah data berupa gambar, teks, dan audio yang digunakan untuk mengontrol <i>movie</i>			√
	Objek vector, objek ini terbentuk dari berbagai kumpulan piksel			√
	Adanya narasi berupa audio mampu memberi penjelasan berupa suara sebuah sajian multimedia..		√	

Kompetensi Dasar: A.XI.1.5 Peserta didik mampu mendeskripsikan teknik-teknik animasi	Nomor Soal: 13	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2	
	Kunci: B	Bentuk Soal : Pilihan Ganda Level Kognitif : L-1	
Materi Pokok: Pengenalan Animasi	Stilmulus-5 <p style="text-align: center;">Teknik Animasi</p> Beberapa teknik animasi yang digunakan dipaparkan sebagai berikut: a. teknik <i>cell</i>		

<p>Indikator Soal: Disajikan pernyataan tentang teknik-teknik animasi. Peserta didik dapat menyimpulkan teknik-teknik animasi .</p>	<p>Teknik <i>cell</i> ini merupakan teknik dasar pembuatan film animasi klasik. Rangkaian gambar dibuat di atas lembaran transparan yang tembus pandang. Objek utama yang mengeksploitasi gerak dibuat terpisah dengan latar belakang dan depan statis. Dengan demikian, latar belakang (<i>background</i>) dan latar depan (<i>foreground</i>) dibuat hanya satu kali. Cara ini dapat menyiasati pembuatan gambar yang terlalu banyak.</p> <p>b. teknik computing 2D Animasi dua dimensi setelah perkembangan teknologi komputer di era delapan puluhan juga merasakan imbasnya. Hal yang sangat signifikan dirasakan adalah kemudahan dalam proses pembuatan animasi. Untuk penggarapan animasi sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara atau <i>dubbing</i> dapat dilakukan dengan menggunakan satu personal komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan cepat diadakan perubahan.</p> <p>c. teknik computing 3D Berbeda dengan teknologi animasi 2D, pada teknik 3D atau tiga dimensi, ilusi yang disuguhkan terkesan memiliki ruang dan kedalaman. Pada gambar yang hanya memiliki dimensi (ukuran) panjang dan lebar (2D), kesan kedalaman belum muncul. Ketika dimensi ketiga (kedalaman) berperan maka ilusi tersebut baru terlihat nyata. Logika matematis berperan ketika mewujudkan kesan ruang suatu benda. Hal ini bergantung pada bagaimana menyulap mata sehingga terkesan (yang sebenarnya 2 dimensi) menjadi tiga dimensi.</p> <p>d. <i>animation classic</i> Teknik pembuatan animasi pada zaman dahulu tidak menggunakan komputer.</p> <p>Butir Soal Rangkaian gambar dibuat di atas lembaran transparan yang tembus pandang merupakan teknik animasi ...</p> <p>A. Computing 3D B. Cell C. Computing 2D D. Animation classic E. Claymation</p>
--	--

<p>Kompetensi Dasar: A.XI.1.5 Peserta didik mampu mendeskripsikan teknik-teknik animasi</p>	<p>Nomor Soal: 14</p>	<p>Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2</p>				
	<p>Kunci: 2, 3, dan 4</p>	<p>Bentuk Soal : Pilihan Ganda Komplek Level Kognitif : L-3</p>				
<p>Materi Pokok: Pengenalan Animasi</p>	<p>Stimulus-5</p> <p>Butir Soal Berikan tanda (√) pada pernyataan yang benar!</p> <table border="1" data-bbox="730 2056 1481 2134"> <thead> <tr> <th data-bbox="730 2056 1369 2101">Pernyataan</th> <th data-bbox="1369 2056 1481 2101">Benar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="730 2101 1369 2134">Teknik animasi terdiri dari modern, classic dan cell</td> <td data-bbox="1369 2101 1481 2134"></td> </tr> </tbody> </table>		Pernyataan	Benar	Teknik animasi terdiri dari modern, classic dan cell	
Pernyataan	Benar					
Teknik animasi terdiri dari modern, classic dan cell						

Indikator Soal: Disajikan pernyataan tentang teknik-teknik animasi. Peserta didik dapat menyimpulkan teknik-teknik animasi .	Teknik <i>cell</i> ini merupakan Rangkaian gambar dibuat di atas lembaran transparan yang tembus pandang	√
	Pada teknik 3D atau tiga dimensi, ilusi yang disuguhkan terkesan memiliki ruang dan kedalaman.	√
	Animasi classic merupakan teknik pembuatan animasi pada zaman dahulu tidak menggunakan computer	√
	Pada teknik 2D memiliki ilusi kedalaman	

Kompetensi Dasar: A.XI.1.5 Peserta didik mampu mendeskripsikan teknik-teknik animasi	Nomor Soal: 15	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2																		
	Kunci: B,S,B,B,S	Bentuk Soal : Benar/Salah Level Kognitif : L-1																		
Materi Pokok: Pengenalan Animasi	Stilmulus-5																			
Indikator Soal: Disajikan pernyataan tentang teknik-teknik animasi. Peserta didik dapat menyimpulkan teknik-teknik animasi .	Butir Soal																			
	Pilih jawaban benar atau salah sesuai pernyataan yang tepat!																			
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pernyataan</th> <th>Benar</th> <th>Salah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Teknik <i>cell</i> ini merupakan Rangkaian gambar dibuat di atas lembaran transparan yang tembus pandang</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Penggarapan animasi 3D sangat sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara atau <i>dubbing</i> dapat dilakukan dengan menggunakan satu personal komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan cepat diadakan perubahan.</td> <td></td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>Teknik animasi terdi dari modern, computing 3D dan 2D serta teknik <i>cell</i></td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Teknik <i>cell</i> ini merupakan Rangkaian gambar dibuat di atas lembaran transparan yang tembus pandang</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pada gambar yang hanya memiliki dimensi (ukuran) panjang dan lebar tinggi (3D), kesan kedalaman belum muncul. Ketika dimensi ketiga (kedalaman) berperan maka ilusi tersebut baru terlihat nyata. Logika matematis berperan ketika mewujudkan kesan ruang suatu benda.</td> <td></td> <td>√</td> </tr> </tbody> </table>	Pernyataan	Benar	Salah	Teknik <i>cell</i> ini merupakan Rangkaian gambar dibuat di atas lembaran transparan yang tembus pandang	√		Penggarapan animasi 3D sangat sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara atau <i>dubbing</i> dapat dilakukan dengan menggunakan satu personal komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan cepat diadakan perubahan.		√	Teknik animasi terdi dari modern, computing 3D dan 2D serta teknik <i>cell</i>	√		Teknik <i>cell</i> ini merupakan Rangkaian gambar dibuat di atas lembaran transparan yang tembus pandang	√		Pada gambar yang hanya memiliki dimensi (ukuran) panjang dan lebar tinggi (3D), kesan kedalaman belum muncul. Ketika dimensi ketiga (kedalaman) berperan maka ilusi tersebut baru terlihat nyata. Logika matematis berperan ketika mewujudkan kesan ruang suatu benda.		√	
	Pernyataan	Benar	Salah																	
	Teknik <i>cell</i> ini merupakan Rangkaian gambar dibuat di atas lembaran transparan yang tembus pandang	√																		
	Penggarapan animasi 3D sangat sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara atau <i>dubbing</i> dapat dilakukan dengan menggunakan satu personal komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan cepat diadakan perubahan.		√																	
	Teknik animasi terdi dari modern, computing 3D dan 2D serta teknik <i>cell</i>	√																		
Teknik <i>cell</i> ini merupakan Rangkaian gambar dibuat di atas lembaran transparan yang tembus pandang	√																			
Pada gambar yang hanya memiliki dimensi (ukuran) panjang dan lebar tinggi (3D), kesan kedalaman belum muncul. Ketika dimensi ketiga (kedalaman) berperan maka ilusi tersebut baru terlihat nyata. Logika matematis berperan ketika mewujudkan kesan ruang suatu benda.		√																		

Kompetensi Dasar: F.10.1.2 Peserta didik mampu memahami tentang bagian kamera dan lensa.	Nomor Soal: 16	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: S,B,S,B,B	Bentuk Soal : Benar/Salah

Materi Pokok:
Kamera dan Lensa

Indikator Soal:
Peserta didik dapat menentukan fungsi dari *shutter release*.

Stimulus-6

Sentuhan Tangan Minimalisir Getaran

Software animasi 2D merupakan software yang seringkali digunakan dalam pembuatan animasi tradisional (flat animation). Pada umumnya memiliki kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak dan waktu, dan juga mengimport suara. Sedangkan dari sisi penggunaannya, tidaklah sulit. Sebab terdapat beberapa jenis yang bisa anda gunakan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, antara lain sebagai berikut.

1. **Adobe Flash** merupakan salah satu software terbaik untuk membuat gambar bergerak dua dimensi. Dengan memiliki beragam fitur serta tutorial yang bisa ditemukan dengan mudah melalui Youtube maupun situs resmi Adobe. Tutorial yang disajikan cukup beragam, baik dari dasar penggunaan hingga tingkat tersulit.
2. **Anime Studio**, Anda pecinta anime atau dikenal dengan kartun jepang? maka software anime studio sangat cocok untuk digunakan dalam membuat gambar animasi yang cantik dan juga menarik. Karena umumnya dirancang untuk menggambar dan membuat video anime.
3. **Synfig Studio** merupakan software animasi 2D yang user friendly, dimana anda bisa belajar membuat animasi 2d pertama kali dengan mudah tanpa perlu buku panduan ataupun tutorial.
4. **Strach**, selain software gratis dan juga disupport multi platform, strach memang ditujukan untuk para pemula dalam hal animation editing. Sehingga fitur didalamnya sangat standar untuk pemula, artinya hanya tersedia tools dasar saja.

Butir Soal

Pilih jawaban benar atau salah sesuai pernyataan yang tepat!

Pernyataan	Benar	Salah
<i>Scratch</i> mampu membuat animasi anime jepang		√
Software animasi 2D merupakan software yang seringkali digunakan dalam pembuatan animasi tradisional (flat animation)..	√	
Beberapa <i>software animasi 2D</i> adalah powerpoint, <i>scratch</i> dan <i>adobe flash</i>		√
<i>anime studio</i> sangat cocok untuk digunakan dalam membuat gambar animasi yang cantik dan juga menarik. Karena umumnya dirancang untuk menggambar dan membuat video anime.	√	
<i>strach</i> ditujukan untuk para pemula dalam hal animation editing. Sehingga fitur didalamnya sangat standar untuk pemula, artinya hanya tersedia tools dasar saja	√	

Kompetensi Dasar:
F.10.1.2 Peserta didik mampu memahami tentang bagian kamera dan lensa.

Nomor Soal: 17

Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2

	Kunci: (1,B), (2,A), (3,C)	Bentuk Soal : Menjodohkan Level Kognitif : L2												
Materi Pokok: Kamera dan Lensa	Stilmulus-6													
Indikator Soal: Peserta didik dapat menentukan kegunaan <i>Shutter release</i> pada bidang fotografi.	Butir Soal Pasangkanlah pernyataan di bawah ini dengan tepat!													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Pernyataan Premis</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Sasaran pengguna <i>scratch</i>.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Macam-macam aplikasi 2D</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Kelebihan umum aplikasi 2D</td> </tr> </tbody> </table>	No.	Pernyataan Premis	1.	Sasaran pengguna <i>scratch</i> .	2.	Macam-macam aplikasi 2D	3.	Kelebihan umum aplikasi 2D					
No.	Pernyataan Premis													
1.	Sasaran pengguna <i>scratch</i> .													
2.	Macam-macam aplikasi 2D													
3.	Kelebihan umum aplikasi 2D													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pilihan</th> <th>Pernyataan Respon</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A.</td> <td><i>Scratch, adobe flash, synfig studio</i> dan <i>anime studio</i></td> </tr> <tr> <td>B.</td> <td><i>strach</i> ditujukan untuk para pemula dalam hal animation editing. Sehingga fitur didalamnya sangat standar untuk pemula, artinya hanya tersedia tools dasar saja</td> </tr> <tr> <td>C.</td> <td>Pada umumnya memiliki kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak dan waktu, dan juga mengimport suara.</td> </tr> <tr> <td>D.</td> <td><i>anime studio</i> sangat cocok untuk digunakan dalam membuat gambar animasi yang cantik dan juga menarik. Karena umumnya dirancang untuk menggambar dan membuat video anime.</td> </tr> <tr> <td>E</td> <td>Software animasi 2D merupakan software yang seringkali digunakan dalam pembuatan animasi tradisional (<i>flat animation</i>).</td> </tr> </tbody> </table>	Pilihan	Pernyataan Respon	A.	<i>Scratch, adobe flash, synfig studio</i> dan <i>anime studio</i>	B.	<i>strach</i> ditujukan untuk para pemula dalam hal animation editing. Sehingga fitur didalamnya sangat standar untuk pemula, artinya hanya tersedia tools dasar saja	C.	Pada umumnya memiliki kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak dan waktu, dan juga mengimport suara.	D.	<i>anime studio</i> sangat cocok untuk digunakan dalam membuat gambar animasi yang cantik dan juga menarik. Karena umumnya dirancang untuk menggambar dan membuat video anime.	E	Software animasi 2D merupakan software yang seringkali digunakan dalam pembuatan animasi tradisional (<i>flat animation</i>).	
Pilihan	Pernyataan Respon													
A.	<i>Scratch, adobe flash, synfig studio</i> dan <i>anime studio</i>													
B.	<i>strach</i> ditujukan untuk para pemula dalam hal animation editing. Sehingga fitur didalamnya sangat standar untuk pemula, artinya hanya tersedia tools dasar saja													
C.	Pada umumnya memiliki kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak dan waktu, dan juga mengimport suara.													
D.	<i>anime studio</i> sangat cocok untuk digunakan dalam membuat gambar animasi yang cantik dan juga menarik. Karena umumnya dirancang untuk menggambar dan membuat video anime.													
E	Software animasi 2D merupakan software yang seringkali digunakan dalam pembuatan animasi tradisional (<i>flat animation</i>).													

Kompetensi Dasar: F.10.1.2 Peserta didik mampu memahami tentang bagian kamera dan lensa.	Nomor Soal: 18	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: B	Bentuk Soal : Pilihan Ganda Level Kognitif : L1
Materi Pokok: Kamera dan Lensa	Stimulus-6	
Indikator Soal: Peserta didik dapat mengidentifikasi sistem yang digunakan dalam menyimpan informasi dan data.	Butir Soal Kelebihan umum aplikasi 2D memiliki kemampuan untuk A. Mengatur gelap dan terang video B. Mengatur suara dan gerak C. Menghitung jarak antar objek D. Merubah foto menjadi anime E. Menampilkan data	
Kompetensi Dasar: F.10.1.2 Peserta didik mampu memahami tentang bagian kamera dan lensa.	Nomor Soal: 19	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: (1,C) (2,B), (3,D)	Bentuk Soal : Menjodohkan Level Kognitif : L2
Materi Pokok: Kamera dan Lensa	Stilmulus-7	
	Kanan Cannon Kiri Nikon	
	Scratch adalah aplikasi pemrograman dengan antarmuka visual yang memungkinkan seorang pemula untuk membuat cerita, permainan, dan animasi digital. Scratch didesain untuk memperkenalkan konsep-konsep pemrograman	

Indikator Soal:

Peserta didik dapat menentukan tata cara mengganti lensa yang benar.

komputer secara sederhana sehingga dapat dipahami oleh siapapun dari berbagai latar belakang serta Scratch juga bisa digunakan oleh guru dan orang dewasa untuk menciptakan alat pendidikan yang efektif seperti kuis matematika, simulasi fisika dan video pendidikan. Scratch ini sangat mudah digunakan karena tidak seperti aplikasi pemrograman lainnya yang menggunakan teks untuk membuat sebuah program, Scratch menggunakan sistem yang disebut coding block. Coding block adalah sebuah sistem yang membuat kodingan menjadi blok-blok. Sehingga kita hanya tinggal melakukan drag dan drop lalu menyusun blok kode tersebut seperti puzzle untuk membuat program yang diinginkan. Scratch dapat diakses secara online melalui website <https://scratch.mit.edu> dan offline dengan cara mengunduh aplikasi Scratch dan mengunduh aplikasi tambahan yaitu Adobe Air.

Butir Soal

Pasangkanlah pernyataan di bawah ini dengan tepat!

No.	Pernyataan Premis
1.	Fungsi aplikasi Scratch
2.	Coding block adalah.
3.	Fungsi scratch di bidang pendidikan

Pilihan	Pernyataan Respon
A.	Scratch dapat diakses secara online melalui website https://scratch.mit.edu dan offline dengan cara mengunduh aplikasi Scratch dan mengunduh aplikasi tambahan yaitu Adobe Air
B.	sebuah sistem yang membuat kodingan menjadi blok-blok. Sehingga kita hanya tinggal melakukan drag dan drop lalu menyusun blok kode tersebut seperti puzzle untuk membuat program yang diinginkan.
C.	aplikasi pemrograman dengan antarmuka visual yang memungkinkan seorang pemula untuk membuat cerita, permainan, dan animasi digital
D.	Scratch bisa digunakan oleh guru dan orang dewasa untuk menciptakan alat pendidikan yang efektif seperti kuis matematika, simulasi fisika dan video pendidikan
E.	Scratch ini sangat mudah digunakan karena tidak seperti aplikasi pemrograman lainnya yang menggunakan teks untuk membuat sebuah program, Scratch menggunakan sistem yang disebut coding block

Kompetensi Dasar:

F.10.1.2 Peserta didik mampu memahami tentang bagian kamera dan lensa.

Nomor Soal: 20

Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2

Kunci: 1, 2 dan 4

Bentuk Soal : Pilihan Ganda Komplek Level Kognitif : L-2

Materi Pokok:

Kamera dan Lensa

Stimulus-7

Indikator Soal: Peserta didik dapat mengklasifikasi peran komputasi modern dalam administrasi kesehatan.	Butir Soal Berikan tanda (√) pada pernyataan yang benar tata cara mengganti lensa!	
	Pernyataan	Benar
	Coding block merupakan sistem yang membuat kodingan menjadi blok-blok.	√
	Scratch adalah aplikasi pemrograman dengan antarmuka visual yang memungkinkan seorang untuk membuat cerita, permainan, dan animasi digital	√
	Scratch merupakan aplikasi presentasi dan perhitungan	
	Scratch bisa digunakan oleh presenter untuk menciptakan alat pendidikan yang efektif seperti kuis biologi, simulasi kimia dan video pendidikan	√
Scratch mampu membuat animasi yang memiliki kecerdasan buatan atau AI		

Kompetensi Dasar: F.10.1.2 Peserta didik mampu memahami tentang bagian kamera dan lensa.	Nomor Soal: 21	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: (1,A), (2,C), (3,B)	Bentuk Soal : Menjodohkan Level Kognitif : L1
Materi Pokok: Kamera dan Lensa	Stimulus-7	
Indikator Soal: Peserta didik dapat memahami peran komputer sebagai media penyaluran data pada bidang kesehatan.	Butir Soal Pasangkanlah pernyataan di bawah ini dengan tepat!	
	No.	Pernyataan Premis
	1.	Coding block
	2.	Cara mengakses Scratch
	3.	Scratch aplikasi yang mudah digunakan
	Pilihan	Pernyataan Respon
	A.	sebuah sistem yang membuat kodingan menjadi blok-blok. Sehingga kita hanya tinggal melakukan drag dan drop lalu menyusun blok kode tersebut seperti puzzle untuk membuat program yang diinginkan.
	B.	Scratch didesain untuk memperkenalkan konsep-konsep pemrograman komputer secara sederhana sehingga dapat dipahami oleh siapapun dari berbagai latar belakang
	C.	Scratch dapat diakses secara online melalui website https://scratch.mit.edu dan offline dengan cara mengunduh aplikasi Scratch dan mengunduh aplikasi tambahan yaitu Adobe Air
	D.	Scratch mampu membuat animasi yang memiliki kecerdasan buatan atau AI.
E.	Scratch bisa digunakan oleh presenter untuk menciptakan alat pendidikan yang efektif seperti kuis biologi, simulasi kimia dan video pendidikan	

Kompetensi Dasar: F.10.1.3 Peserta didik mampu memahami teknik fotografi.	Nomor Soal: 22	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2												
	Kunci: 1, 3 dan 4	Bentuk Soal : Pilihan Ganda Komplek Level Kognitif : L-3												
Materi Pokok: Teknik Fotografi	<u>Stimulus-8</u>													
Indikator Soal: Peserta didik dapat menganalisis fungsi <i>white balance</i> .	<p style="text-align: center;">Kelebihan dan Kekurangan Scratch</p> <p>Scratch memiliki kelebihan - kelebihan lain sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Scratch memiliki ukuran data aplikasi yang kecil dibandingkan bahasa pemrograman yang lain. 2) Antarmuka (<i>interface</i>) yang sangat sederhana dan mudah digunakan untuk anak - anak. 3) Anak - anak lebih mudah belajar logika pemrograman tanpa harus dirumitkan dengan penulisan sintaks dalam bahasa pemrograman pada umumnya. 4) Scratch membantu anak - anak dalam membuat cerita interaktif, animasi dan <i>game</i>. 5) Scratch memungkinkan setiap orang dengan mudah menggabungkan gambar, suara maupun video tanpa harus memiliki kemampuan khusus di bidang pemrograman. 6) Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol. <p>Kekurangan Scratch</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Membutuhkan alat bantu seperti perangkat komputer, jaringan internet, aplikasi Scratch, dan akun. 2) Membutuhkan keahlian khusus dalam pembuatan Scratch. 3) Latar (<i>background</i>) dan objek (<i>Sprite</i>) ada beberapa yang diinginkan tidak lengkap. 4) Memiliki kapasitas data yang besar 5) Aplikasi ini membuat komputer menjadi lambat. <p><u>Butir Soal</u></p> <p>Berikan tanda (√) pada pernyataan yang benar terkait <i>white balance</i>!</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Pernyataan</th> <th style="text-align: center;">Benar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scratch membantu anak - anak dalam membuat cerita interaktif, animasi dan <i>game</i></td> <td style="text-align: center;">√</td> </tr> <tr> <td>Aplikasi scratch membuat komputer menjadi ringan dan cepat</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Scratch memungkinkan setiap orang dengan mudah menggabungkan gambar, suara maupun video tanpa harus memiliki kemampuan khusus di bidang pemrograman.</td> <td style="text-align: center;">√</td> </tr> <tr> <td>Kelemahan scratch adalah membutuhkan alat bantu seperti perangkat komputer, jaringan internet, aplikasi Scratch, dan akun</td> <td style="text-align: center;">√</td> </tr> <tr> <td>Animasi pada scratch tidak dapat diberikan suara atau backsound</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Pernyataan	Benar	Scratch membantu anak - anak dalam membuat cerita interaktif, animasi dan <i>game</i>	√	Aplikasi scratch membuat komputer menjadi ringan dan cepat		Scratch memungkinkan setiap orang dengan mudah menggabungkan gambar, suara maupun video tanpa harus memiliki kemampuan khusus di bidang pemrograman.	√	Kelemahan scratch adalah membutuhkan alat bantu seperti perangkat komputer, jaringan internet, aplikasi Scratch, dan akun	√	Animasi pada scratch tidak dapat diberikan suara atau backsound	
Pernyataan	Benar													
Scratch membantu anak - anak dalam membuat cerita interaktif, animasi dan <i>game</i>	√													
Aplikasi scratch membuat komputer menjadi ringan dan cepat														
Scratch memungkinkan setiap orang dengan mudah menggabungkan gambar, suara maupun video tanpa harus memiliki kemampuan khusus di bidang pemrograman.	√													
Kelemahan scratch adalah membutuhkan alat bantu seperti perangkat komputer, jaringan internet, aplikasi Scratch, dan akun	√													
Animasi pada scratch tidak dapat diberikan suara atau backsound														

Kompetensi Dasar: F.10.1.3 Peserta didik mampu memahami teknik fotografi.	Nomor Soal: 23	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: D	Bentuk Soal : Pilihan Ganda Level Kognitif : L2
Materi Pokok: Teknik Fotografi	Stimulus-8	
Indikator Soal: Peserta didik dapat menentukan penyebab hasil gambar berwarna biru pada penggunaan <i>white balance</i> .	Butir Soal Fungsi aplikasi scratch adalah ... A. Membuat animasi 2D saja B. Membuat teks cerita animasi C. Menyajikan data dalam bentuk grafik D. Membuat animasi 2d dan 3D, quiz interaktif dan game E. Menghitung kapasitas dari program animasi	

Kompetensi Dasar: F.10.1.3 Peserta didik mampu memahami teknik fotografi.	Nomor Soal: 24	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2												
	Kunci: (1,A), (2,B), (3,D)	Bentuk Soal : Menjodohkan Level Kognitif : L2												
Materi Pokok: Teknik Fotografi	Stilmulus-8													
Indikator Soal: Peserta didik dapat menentukan penggunaan temperatur dalam penggunaan <i>white balance</i> ..	Butir Soal Pasangkanlah pernyataan di bawah ini dengan tepat!													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Pernyataan Premis</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Fungsi scratch.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Kelebihan scratch</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Kelemahan scratch.</td> </tr> </tbody> </table>		No.	Pernyataan Premis	1.	Fungsi scratch.	2.	Kelebihan scratch	3.	Kelemahan scratch.				
No.	Pernyataan Premis													
1.	Fungsi scratch.													
2.	Kelebihan scratch													
3.	Kelemahan scratch.													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pilihan</th> <th>Pernyataan Respon</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A.</td> <td>Scratch membantu anak - anak dalam membuat cerita interaktif, animasi dan <i>game</i></td> </tr> <tr> <td>B.</td> <td>Antarmuka (<i>interface</i>) yang sangat sederhana dan mudah digunakan untuk anak - anak</td> </tr> <tr> <td>C.</td> <td>Tempat meletakkan block pemrograman.</td> </tr> <tr> <td>D.</td> <td>Membutuhkan alat bantu seperti perangkat komputer, jaringan internet, aplikasi Scratch, dan akun.</td> </tr> <tr> <td>E.</td> <td>Tidak membutuhkan jaringan internet</td> </tr> </tbody> </table>		Pilihan	Pernyataan Respon	A.	Scratch membantu anak - anak dalam membuat cerita interaktif, animasi dan <i>game</i>	B.	Antarmuka (<i>interface</i>) yang sangat sederhana dan mudah digunakan untuk anak - anak	C.	Tempat meletakkan block pemrograman.	D.	Membutuhkan alat bantu seperti perangkat komputer, jaringan internet, aplikasi Scratch, dan akun.	E.	Tidak membutuhkan jaringan internet
Pilihan	Pernyataan Respon													
A.	Scratch membantu anak - anak dalam membuat cerita interaktif, animasi dan <i>game</i>													
B.	Antarmuka (<i>interface</i>) yang sangat sederhana dan mudah digunakan untuk anak - anak													
C.	Tempat meletakkan block pemrograman.													
D.	Membutuhkan alat bantu seperti perangkat komputer, jaringan internet, aplikasi Scratch, dan akun.													
E.	Tidak membutuhkan jaringan internet													

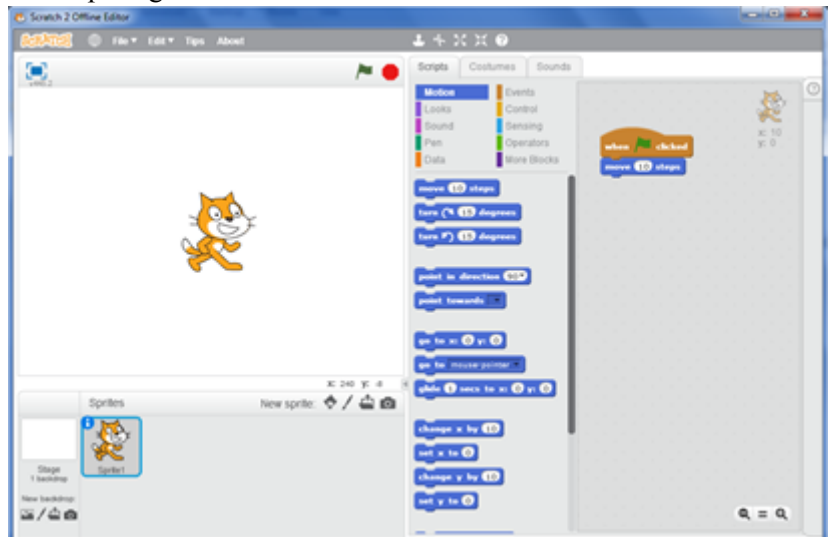
Kompetensi Dasar: F.10.1.3 Peserta didik mampu memahami teknik fotografi.	Nomor Soal: 25	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: B,S,B,S,B	Bentuk Soal : Benar/Salah Level Kognitif : L-3
Materi Pokok: Teknik Fotografi	Stilmulus-9	
	Menggerakkan Sprite	
	<p>Pada aplikasi scratch, program animasi yang akan dibuat akan ditampilkan pada stage area. Pada area ini berbagai objek akan ditampilkan disebut sprite pane. Pemrograman animasi. pengenalan tentang program Scratch, bidang kerja, dan berbagai macam fungsi serta kegunaan menu yang disediakan oleh Scratch. membuat</p>	

Indikator Soal:

Peserta didik dapat menyimpulkan fungsi ISO pada bidang fotografi.

animasi atau gerakan sederhana objek kucing (*sprite*) dengan langkah-langkah sebagai berikut

1. Membuka program Scratch
2. Mengklik icon **Events** kemudian mengklik blok **When...clicked**, kemudian *drag* dan *drop* blok pemrograman tersebut pada script area. Setiap program yang dibuat dengan Scratch biasanya dijalankan dengan melakukan klik pada “gambar bendera hijau”. Artinya eksekusi program pada blok pemrograman tersebut akan dijalankan apabila gambar bendera hijau diklik
3. Mengklik icon **Motion** untuk membuka bagian blok pemrograman Motion
4. Mengklik blok **move 10 steps**, kemudian *drag* dan *drop* blok pemrograman tersebut pada script area. Blok pemrograman move 10 steps berguna untuk menjalankan objek atau *sprite* sebanyak 10 langkah
5. Mengklik gambar bendera hijau di sebelah kanan atas untuk menjalankan program. Setelah mengklik gambar bendera hijau, objek pada stage akan bergerak maju sebesar 10 langkah. Hal ini juga dapat dilihat pada script area jika nilai x yang semula sebesar 0, maka akan berubah menjadi $x = 10$. Seperti gambar di bawah ini.



Butir Soal

Pilih jawaban benar atau salah sesuai pernyataan yang tepat!

Pernyataan	Benar	Salah
Eksekusi program pada blok pemrograman tersebut akan dijalankan apabila gambar bendera hijau diklik	√	
Pada block area ini berbagai objek akan ditampilkan disebut sprite pane		√
Pada aplikasi scratch, program animasi yang akan dibuat akan ditampilkan pada stage area.	√	
Program motion adalah untuk memberika effect suara pada <i>sprite</i>		√
Blok pemrograman move 10 steps berguna untuk menjalankan objek atau <i>Sprite</i> sebanyak 10 langkah	√	

Kompetensi Dasar: F.10.1.3 Peserta didik mampu memahami teknik fotografi.	Nomor Soal: 26	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2												
	Kunci: 1, 3 dan 4	Bentuk Soal : Pilihan Ganda Komplek Level Kognitif : L-2												
Materi Pokok: Teknik Fotografi	Stimulus-9													
Indikator Soal: Peserta didik dapat menentukan penggunaan ISO yang sesuai kebutuhan.	Butir Soal Berikan tanda (√) pada pernyataan yang benar terkait komputasi awan!													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pernyataan</th> <th>Benar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pada aplikasi scratch, program animasi yang akan dibuat akan ditampilkan pada stage area.</td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>Scratch dapat menggerakkan sprite dengan reported block</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Blok pemrograman move 11 steps berguna untuk menjalankan objek atau <i>Sprite</i> sebanyak 11 langkah</td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>Eksekusi program pada blok pemrograman tersebut akan dijalankan apabila gambar bendera hijau diklik</td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>Pada block area ini berbagai objek akan ditampilkan disebut sprite pane</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Pernyataan	Benar	Pada aplikasi scratch, program animasi yang akan dibuat akan ditampilkan pada stage area.	√	Scratch dapat menggerakkan sprite dengan reported block		Blok pemrograman move 11 steps berguna untuk menjalankan objek atau <i>Sprite</i> sebanyak 11 langkah	√	Eksekusi program pada blok pemrograman tersebut akan dijalankan apabila gambar bendera hijau diklik	√	Pada block area ini berbagai objek akan ditampilkan disebut sprite pane	
	Pernyataan	Benar												
	Pada aplikasi scratch, program animasi yang akan dibuat akan ditampilkan pada stage area.	√												
	Scratch dapat menggerakkan sprite dengan reported block													
	Blok pemrograman move 11 steps berguna untuk menjalankan objek atau <i>Sprite</i> sebanyak 11 langkah	√												
	Eksekusi program pada blok pemrograman tersebut akan dijalankan apabila gambar bendera hijau diklik	√												
Pada block area ini berbagai objek akan ditampilkan disebut sprite pane														

Kompetensi Dasar: F.10.1.3 Peserta didik mampu memahami teknik fotografi.	Nomor Soal: 27	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2											
	Kunci: (1,B), (2,A), (3,E)	Bentuk Soal : Menjodohkan Level Kognitif : L1											
Materi Pokok: Teknik Fotografi	Stimulus-9												
Indikator Soal: Peserta didik dapat mengidentifikasi ISO yang sesuai dengan keadaan minim cahaya.	Butir Soal Pasangkanlah pernyataan di bawah ini dengan tepat!												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Pernyataan Premis</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Pengertian sprite pen</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Fungsi bendera hijau.</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Pengertian stage area</td> </tr> </tbody> </table>		No.	Pernyataan Premis	1.	Pengertian sprite pen	2.	Fungsi bendera hijau.	3.	Pengertian stage area			
	No.	Pernyataan Premis											
	1.	Pengertian sprite pen											
	2.	Fungsi bendera hijau.											
3.	Pengertian stage area												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pilihan</th> <th>Pernyataan Respon</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A.</td> <td>Eksekusi program pada blok pemrograman</td> </tr> <tr> <td>B.</td> <td>Berbagai objek akan ditampilkan pada stage area</td> </tr> <tr> <td>C.</td> <td>Area memasukan data table program</td> </tr> <tr> <td>D.</td> <td>Pada block area ini berbagai objek akan ditampilkan disebut sprite pane</td> </tr> <tr> <td>E.</td> <td>Area memasukkan program animasi scratch</td> </tr> </tbody> </table>		Pilihan	Pernyataan Respon	A.	Eksekusi program pada blok pemrograman	B.	Berbagai objek akan ditampilkan pada stage area	C.	Area memasukan data table program	D.	Pada block area ini berbagai objek akan ditampilkan disebut sprite pane	E.	Area memasukkan program animasi scratch
Pilihan	Pernyataan Respon												
A.	Eksekusi program pada blok pemrograman												
B.	Berbagai objek akan ditampilkan pada stage area												
C.	Area memasukan data table program												
D.	Pada block area ini berbagai objek akan ditampilkan disebut sprite pane												
E.	Area memasukkan program animasi scratch												

Kompetensi Dasar: F.10.1.2 Peserta didik mampu memahami tentang bagian kamera dan lensa.	Nomor Soal: 28	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: B,B,S,S,B	Bentuk Soal : Benar/Salah Level Kognitif : L1

Materi Pokok:
Kamera dan Lensa

Indikator Soal:
Peserta didik dapat mengidentifikasi perguruan tinggi yang berperan dalam pengembangan mesin paralel di Indonesia.

Stimulus-10

MOTION TO FIXED POSITION

Motion Block adalah salah satu dari sembilan kategori blok kode dalam pemrograman menggunakan Scratch. Blok berwarna biru dan mengontrol pergerakan Sprite didalam Project Scratch. Motion Block tidak tersedia untuk Backdrop karena posisi Backdrop didalam Scratch merupakan Fixed Position. Dalam Kategori blok ini terdapat 18 blok yang terbagi menjadi 15 stack block dan 3 reporter block. Stack block adalah blok yang berbentuk persegi panjang yang dibentuk agar pas diatas dan di bagian bawah blok lainnya sehingga dapat disusun seperti puzzle. Sedangkan Reporter Block adalah blok yang “melaporkan” suatu nilai, dan blok ini tidak bisa di letakkan diatas ataupun dibawah blok lainnya.

Turn block berfungsi untuk mengubah arah dari sprite berdasarkan nilai derajat yang kalian masukkan. Block ini bisa kalian masukkan nilai dari -179 sampai 180 derajat. turn block ada dua jenis yaitu turn right() degrees block dan turn left () degrees block. Turn right () degrees block seperti namanya akan mengubah arah sprite kekanan atau sesuai dengan arah jarum jam. Turn left () degrees block akan mengubah arah dari sprite ke kiri atau berlawanan dengan arah jarum jam.

Butir Soal

Pilih jawaban benar atau salah sesuai pernyataan yang tepat!

Pernyataan	Benar	Salah
Motion Block adalah salah satu dari sembilan kategori blok kode dalam pemrograman menggunakan Scratch.	√	
Motion Block tidak tersedia untuk Backdrop karena posisi Backdrop didalam Scratch merupakan Fixed Position	√	
Reporter Block adalah blok yang “melaporkan” suatu nilai, dan blok ini bisa di letakkan diatas ataupun dibawah blok lainnya		√
Stack block berfungsi untuk mengubah arah dari sprite berdasarkan nilai derajat yang kalian masukkan.		√
Stack block adalah blok yang berbentuk persegi panjang yang dibentuk agar pas diatas dan di bagian bawah blok lainnya sehingga dapat disusun seperti puzzle.	√	

<p>Kompetensi Dasar: F.10.1.6 Peserta didik mampu memahami pemotretan dalam alam, benda dan manusia.</p>	<p>Nomor Soal: 29</p>	<p>Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2</p>																				
<p>Materi Pokok: Pemotretan.</p>	<p>Kunci: C</p>	<p>Bentuk Soal : Pilihan Ganda Level Kognitif : L1</p>																				
<p>Indikator Soal: Peserta didik dapat memahami fungsi dari fotografi <i>still life</i>.</p>	<p>Stimulus-10</p> <p>Butir soal Motion Block adalah salah satu dari sembilan kategori blok kode dalam pemrograman menggunakan Scratch. Blok berwarna biru ini mengontrol Sprite didalam Project Scratch. Motion Block tidak tersedia untuk Backdrop karena posisi Backdrop didalam Scratch merupakan Fixed Position. Dalam Kategori blok ini terdapat 18 blok yang terbagi menjadi 15 stack block dan 3 reporter block. Pengunci</p> <p>A. suara B. sudut pandang C. Pergerakan D. Penyeimbang E. Ukuran</p>																					
<p>Kompetensi Dasar: F.10.1.6 Peserta didik mampu memahami pemotretan dalam alam, benda dan manusia.</p>	<p>Nomor Soal: 30</p>	<p>Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2</p>																				
<p>Materi Pokok: Pemotretan.</p>	<p>Kunci: : (1,A), (2,C), (3,B)</p>	<p>Bentuk Soal : Pilihan Menjodohkan Level Kognitif : L-2</p>																				
<p>Indikator Soal: Peserta didik dapat menentukan benda yang dapat dijadikan obyek pemotretan <i>still life</i>.</p>	<p>Stimulus-10</p> <p>Butir Soal Pasangkanlah pernyataan di bawah ini dengan tepat!</p> <table border="1" data-bbox="735 1256 1485 1406"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Pernyataan Premis</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Motion Block</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Reporter Block</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Turn block</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="735 1442 1485 1861"> <thead> <tr> <th>Pilihan</th> <th>Pernyataan Respon</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A.</td> <td>Mengontrol pergerakan Sprite didalam Project Scratch.</td> </tr> <tr> <td>B.</td> <td>Mengubah arah dari sprite berdasarkan nilai derajat yang kalian masukkan</td> </tr> <tr> <td>C.</td> <td>Melaporkan suatu nilai, dan blok ini tidak bisa di letakkan diatas ataupun dibawah blok lainnya</td> </tr> <tr> <td>D.</td> <td>Blok yang berbentuk persegi panjang yang dibentuk agar pas diatas dan di bagian bawah blok lainnya sehingga dapat disusun seperti puzzle</td> </tr> <tr> <td>E.</td> <td>Memberikan suara atau backsound pada project scratch</td> </tr> </tbody> </table>	No.	Pernyataan Premis	1.	Motion Block	2.	Reporter Block	3.	Turn block	Pilihan	Pernyataan Respon	A.	Mengontrol pergerakan Sprite didalam Project Scratch.	B.	Mengubah arah dari sprite berdasarkan nilai derajat yang kalian masukkan	C.	Melaporkan suatu nilai, dan blok ini tidak bisa di letakkan diatas ataupun dibawah blok lainnya	D.	Blok yang berbentuk persegi panjang yang dibentuk agar pas diatas dan di bagian bawah blok lainnya sehingga dapat disusun seperti puzzle	E.	Memberikan suara atau backsound pada project scratch	
No.	Pernyataan Premis																					
1.	Motion Block																					
2.	Reporter Block																					
3.	Turn block																					
Pilihan	Pernyataan Respon																					
A.	Mengontrol pergerakan Sprite didalam Project Scratch.																					
B.	Mengubah arah dari sprite berdasarkan nilai derajat yang kalian masukkan																					
C.	Melaporkan suatu nilai, dan blok ini tidak bisa di letakkan diatas ataupun dibawah blok lainnya																					
D.	Blok yang berbentuk persegi panjang yang dibentuk agar pas diatas dan di bagian bawah blok lainnya sehingga dapat disusun seperti puzzle																					
E.	Memberikan suara atau backsound pada project scratch																					

Kompetensi Dasar: F.10.1.4 Peserta didik mampu memahami tentang <i>angel</i> kamera dan komposisi	Nomor Soal: 31	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: Terlampir	Bentuk Soal : Uraian bebas Level Kognitif : L3
Materi Pokok: <i>Angel</i> Kamera dan Komposisi	Butir Soal Jelaskan pengertian dari animasi dengan bahasa kalian sendiri!	
Indikator Soal: Peserta didik dapat mengenalisis penerapan <i>field view</i> .		

Kompetensi Dasar: F.10.1.5 Peserta didik mampu memahami tentang pencahayaan.	Nomor Soal: 32	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: Terlampir	Bentuk Soal : Uraian bebas Level Kognitif : L-3
Materi Pokok:	Butir Soal Jelaskan 12 prinsip dasar animasi yang sudah kalian pelajari!	
Indikator Soal: Peserta didik dapat menyimpulkan fungsi <i>key light</i> dalam pencahayaan fotografi.		

Kompetensi Dasar: F.10.1.5 Peserta didik mampu memahami tentang pencahayaan.	Nomor Soal: 33	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: Terlampir	Bentuk Soal : Uraian bebas Level Kognitif : L2
Materi Pokok:	Butir Soal Jelaskan fungsi dari aplikasi <i>scratch</i> yang kalian ketahui!	
Indikator Soal: Peserta didik dapat menentukan peran <i>direct lighting</i> pada teknik dasar pencahayaan.		

Kompetensi Dasar: F.10.1.6 Peserta didik mampu memahami pemotretan dalam alam, benda dan manusia.	Nomor Soal: 34	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: Terlampir	Bentuk Soal : Uraian bebas Level Kognitif : L2
Materi Pokok:	Butir Soal Jelaskan 2 kelebihan aplikasi <i>Scratch</i> yang kalian ketahui!	
Indikator Soal: Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari fotografi arsitektur.		

Kompetensi Dasar: F.10.1.6 Peserta didik mampu memahami pemotretan dalam alam, benda dan manusia.	Nomor Soal: 35	Buku Sumber: Modul Animasi 2D & 3D Kelas XI Semester 2
	Kunci: Terlampir	Bentuk Soal : Uraian Singkat Level Kognitif : L1
Materi Pokok:	Butir Soal	

Indikator Soal:

Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari fotografi arsitektur.

Jelaskan fungsi program motion block dan turn block pada scratch!

Menyetujui,
Wakamad Kurikulum

Surabaya, 1 Maret 2025
Pembuat Kartu Soal

Rizka Desitasari, S.Pd
NPK. 2954130272027

Miftachul Amaliyah, S.Pd
NPK. 8971560184073