

SOAL UAS 1 (GANJIL) MULTIMEDIA SMK KELAS 10

Kunjungi juga : Pohonilmu.com

I. Beri silang (X) pada a,b,c,d atau e pada jawaban yang benar!

1). Penggunaan beberapa media untuk membawa, menyajikan dan mempresentasikan informasi dalam rupa teks, grafik, animasi, audio, video secara kreatif dan inovatif.

- a. Etimologi multimedia
- b. Multimedia
- c. Multimedia content production
- d. Multimedia communication
- e. Disain grafis

2). Multimedia dibagi menjadi...

- a. Satu kategori
- b. Dua kategori
- c. Tiga kategori
- d. Empat kategori
- e. Lima kategori

3). Media teks, audio, video, animasi termasuk kategori multimedia...

- a. Content production
- b. Communication
- c. Etimologi multimedia
- d. Media interactivity
- e. Disain grafis

4). Penggunaan media TV, Film, Radio termasuk kategori multimedia...

- a. Content production
- b. Communication
- c. Etimologi multimedia
- d. Media interactivity
- e. Disain grafis

5). Penggunaan dan pemrosesan beberapa media yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia, merupakan pengertian dari...

- a. Multimedia
- b. Multimedia Content Production
- c. Multimedia Communication
- d. Disain Multimedia
- e. Etimologi Multimedia

6). Penggunaan multimedia untuk tujuan komunikasi. Merupakan pengertian dari...

- a. Disain Multimedia
- b. Videografi
- c. Multimedia Communication
- d. Multimedia Content Production
- e. Audio Videografi

- 7). Secara umum perangkat multimedia dikelompokkan menjadi dua, yaitu...
- Perangkat keras dan perangkat lunak
 - Video dan audio
 - Teks dan gambar
 - Sketsa dan gambar
 - Komputer dan printer
- 8). Perangkat keras yang dibutuhkan untuk multimedia dapat dikelompokkan menjadi lima. Yaitu...
- Perangkat konektor, input, output, penyimpanan dan perangkat komunikasi
 - Photosop, Corel Draw, After Effect, Adobe Premiere, Notepad ++
 - Word, Excel, Powerpoint, Acces, Wordpad
 - Notepad ++, Adobe dreamweaver, Sublema, Wordpad
- 9). Perangkat lunak ini digolongkan menjadi tiga bagian, yaitu...
- Perangkat konektor, input dan output
 - Bahasa pemrograman multimedia, perangkat lunak sistem multimedia dan perangkat lunak aplikasi multimedia
 - Perangkat inputan, proeses, dan output
 - Powersupply, RAM, Printer
 - Video, audio, grafik
- 10). Contoh perangkat lunak multimedia untuk membuat gambar / grafik 2D yaitu...
- 3D studio max
 - Blender
 - Adobe Photosop
 - Microsoft Word
 - Windows Movie Maker
- 11). Komponen multimedia terdiri dari teks, grafik, audio, video, animasi. Dibawah ini perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat komponen media teks...
- Spreadsheet / excel
 - Wordprocessor
 - Powersupply
 - Video Grafhic Adaptor (VGA)
 - Monitor
- 12). Dibawah ini contoh pemanfaatan multimedia untuk bisnis...
- Advertising / Periklanan
 - Animasi pembelajaran untuk anak SD
 - Media pembelajaran interaktif
 - Playstation
 - Nintendo
- 13). Contoh pemanfaatan multimedia untuk pendidikan, kecuali...
- Pembuatan media pembelajaran interaktif
 - Pembuatan animasi pembelajaran
 - Pembuatan video tutorial pembelajaran
 - Pembuatan iklan produk
 - Pembuatan foster pendidikan

14). Perangkat multimedia di rumah yang biasa digunakan untuk hiburan...

- a. Situs pembelajaran matematika
- b. Media pembelajaran IPA
- c. DVD player
- d. Katalog iklan produk
- e. Buku pelajaran

15). Untuk membuat foster, brosur, dan disain media luar ruang seperti baliho, banner dan lainnya. Perangkat lunak multimedia yang digunakan adalah...

- a. Microsoft Word
- b. Windows Media Player
- c. Notepad ++
- d. Adobe Photosop
- e. Sublema

II. Jawab pertanyaan dibawah ini dengan jelas!

16). Jelaskan pengertian multimedia!

17). Jelaskan tentang manfaat multimedia!

18). Tuliskan dua kategori multimedia lengkap dengan pengertiannya!

19). Berikan 2 (dua) contoh pemanfaatan multimedia untuk dunia pendidikan!

20). Tuliskan 2 (dua) perangkat lunak (software) aplikasi multimedia untuk membuat disain grafis 2D !

21). Tuliskan komponen-komponen multimedia!

22). Berikan 2 (dua) contoh multimedia communication!

23). Sebutkan macam-macam perangkat keras multimedia!

24). Sebutkan macam-macam perangkat lunak multimedia!

25). Jelaskan perbedaan CD dan DVD!