

UJI KOMPETENSI KEAHLIAN
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

SOAL PRAKTIK KEJURUAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Kode : 2154
Alokasi Waktu : 18 jam
Bentuk Soal : Penugasan Perorangan
Judul Tugas : Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif

I. PETUNJUK UMUM

1. Periksalah dengan teliti dokumen soal ujian praktik.
2. Baca dan pahami maksud soal agar tidak terjadi kesalahan pekerjaan.
3. Bekerjalah dengan memperhatikan jadwal dengan alur pengerjaan.
4. Peralatan utama dan bahan pendukung telah disediakan sesuai dengan kebutuhan.
5. Dalam bekerja selalu memperhatikan keselamatan kerja dan waktu yang telah di tentukan

II. DAFTAR PERALATAN

No.	Nama Alat/Komponen/Bahan	Spesifikasi Minimal	Jumlah
1	2	3	4
	Alat		
1.	Komputer	▪ Processor 2,4 GHz ▪ RAM 2 GB ▪ Keyboard, Mouse USB/PS2/Wireless ▪ Harddisk 250 GB ▪ DVD/RW Monitor 15" LCD atau lainnya yang sesuai	1 unit/ siswa
2.	Headset / Earphone	Standard Multimedia	Sejumlah siswa
3.	Printer Warna	Inkjet Printer	2 unit
4.	Digital camera	8 MPx	2 unit
5.	Video camera	Mini DV / DVD-RW / DSLR/ HD / Full HD	2 unit
6.	Tripod	Sesuai kebutuhan	2 unit
	Komponen		

No.	Nama Alat/Komponen/Bahan	Spesifikasi Minimal	Jumlah
1	2	3	4
1.	<i>Operating System</i>	Compatible dengan aplikasi pengolah gambar, pengolah animasi dan pengolah audio-video yang digunakan	Sejumlah siswa
2.	<i>Software Digital Imaging</i>	Software Digital Imaging Berbasis Bitmap	Sejumlah siswa
3.	<i>Software 2D Animation</i>	Software Editing 2D <i>Animation</i>	Sejumlah siswa
4.	<i>Software Digital Audio</i>	Software Editing, Penyunting, dan Pengkonversi Audio	Sejumlah siswa
5.	<i>Software Digital Illustration</i>	Software Digital Imaging Berbasis Vector	Sejumlah siswa
6.	<i>Software Digital Video</i>	Software Editing Video	Sejumlah siswa
7.	<i>Software Cover Design</i>	Label Maker atau sejenisnya	Sejumlah siswa
8.	<i>Driver Peripheral</i>	Sesuai merk	Sejumlah siswa
9.	<i>Software lainnya yang diperlukan</i>	Sesuai kebutuhan	Sejumlah siswa
	<u>Bahan</u>		
1.	Kertas A4/ HVS kosong	Plain	Sejumlah siswa
2.	Kertas <i>Cover</i> DVD	<i>Cover</i> dalam, ditempel	Sejumlah siswa
3.	Keping DVD Kosong	DVD RW	Sejumlah siswa
4.	<i>Ink Jet Paper/Paper matte</i> Cover luar Kertas Cover CD/DVD <i>Case</i>	<i>Cover</i> luar	Sejumlah siswa
5.	DVD <i>Case</i>	<i>Standard</i>	Sejumlah siswa

III. SOAL/TUGAS

Judul Tugas : Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif TEMA (pilih salah satu):

- a. *Bahaya Narkoba*
- b. *Sanitasi di Sekolah*

Langkah Kerja :

1. Sebelum memulai pra produksi peserta memperhatikan keselamatan kerja dan waktu yang telah ditentukan

Langkah Kerja:

2. Persiapan (mengerjakan lembar kerja yang sudah disediakan)
 1. Menentukan KD (Kompetensi Dasar) satu matpel di sekolah
 2. Menentukan Konsep
 3. Menentukan model
 4. Membuat storyboard
 5. Menentukan tipe antar muka
 6. Rancangan tampilan
 7. Menentukan system navigasi
 8. Membuat flowchart
 9. Elemen visual
3. Proses
 1. Mengkonfigurasi frame size dan fps
 2. Membuat opening interaktif berupa animasi sesuai tema
 3. Membuat desain interface sesuai tema
 4. Membuat halaman menu pada frame atau scene
 5. Mengkonversi format audio, video, gambar sesuai yang dibutuhkan
 6. Memasukkan bahan interaktif gambar, video, sound/sound effect sesuai storyboard
 7. Membuat button
 8. Mengaplikasikan sistem navigasi dengan action script 2.0 atau 3.0
 9. Mempublish projek sesuai format(*.Apk)
4. Hasil
 1. Burning CD
 2. Mencetak hasil Desain cover CD dan Label
 3. Mengemas CD
 4. Menampilkan hasil Interaktif

IV. FORMAT PERENCANAAN

Form Pra Produksi

Form Pra Produksi Multimedia Interaktif (MPI)

TUGAS PRAPRODUKSI

Nama Peserta	:	
MPI Mata Pelajaran	:	
KD	:	

1. Konsep : (Hirarcycal / non linier)

2. Model :
(Tutorial, drill and practice, simulasi, games, hybrid, Socratic, inquiry, instructional)

3. Storyboard : (double column)

No	Keterangan	Visual	Audio

4. Tipe antar muka : (direct manipulation, menu selection, form fill in, common language, natural language)

5. Rancangan tampilan awal, main menu, halaman isi (sesuaikan dengan rancangan masing2)

- a. Opening (sketsa)

- b. Main menu (sketsa)

- c. Halaman isi (sketsa salah satu halaman isi)

6. Sistem navigasi :..... (hirarki, Jaringan, kombinasi)

7. Flowchart / diagram alur navigasi interaktif:



8. Elemen visual yang dipakai:

a. Dominan warna :

b. Tipe huruf yang dipakai :

Head line :.....

Materi :.....

c. Simbol yang dipakai

:.....

..... (button, pilihan menu, next, previous, exit, dll)

Gambar :

Button :

Menu :

Next-previous :

Exit :

d. Gambar / ilustrasi / foto yang digunakan



- e. Animasi / video yang dipakai:
Screen shoot animasi / video

