



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



ULANGAN UMUM SEMESTER GANJIL
TAHUN PELAJARAN 2009/2010

LEMBAR SOAL

Mata Pelajaran : **Teknologi Informasi dan Komunikasi**
Kelas/Program : XII IPA/IPS
Hari/Tanggal :
Waktu : 90 menit

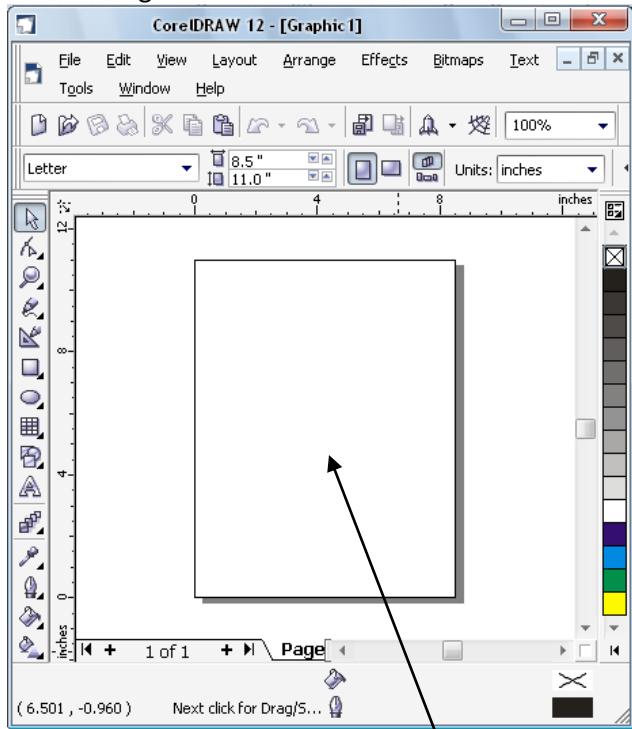
Petunjuk Umum :

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Periksalah 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. Perhatikan dan taati TATA TERTIB serta petunjuk tes ini!

Hitamkanlah pilihan jawaban yang paling tepat pada Lembar Jawab Komputer dari soal-soal di bawah ini!

1. Dalam dunia komputer terdapat dua tipe grafis yaitu grafis vektor dan grafis bitmap. Berikut ini adalah program desain grafis vektor, *kecuali* ...
 - a. CorelDraw
 - b. Adobe Illustrator
 - c. Inkscape
 - d. Macromedia Freehand
 - e. **Camtasia Studio**
2. Terminologi dari deskripsi “*An element in a drawing such as an image, shape, line, text, curve, symbol, or layer*” adalah ...
 - a. bitmap
 - b. docker
 - c. flyout
 - d. **object**
 - e. drawing
3. Group tombol terbuka yang berhubungan dengan tool-tool atau menu item disebut ...
 - a. bitmap
 - b. docker
 - c. **flyout**
 - d. object
 - e. drawing
4. Jendela *Welcome to CorelDraw 12* salah satunya berisi “**Recently Used**”, yang maksudnya ...
 - a. membuka *drawing* yang baru
 - b. membuka *drawing* terakhir dibuka pada daftar
 - c. membuka *drawing* versi sebelumnya
 - d. membuka *drawing* dari program lain
 - e. menggunakan *drawing* dari program lain
5. Hitungan *pixel* untuk menentukan kepekaan monitor dalam menampilkan hasil *output* dari proses desain disebut ...
 - a. **resolusi**
 - b. radiasi
 - c. resistensi
 - d. bitmap
 - e. vektor
6. Format atau *file type* yang tergolong ke dalam grafis bitmap adalah ...
 - a. *.cdr, *.bmp, *.jpg, *.wmf, *.eps
 - b. *.bmp, *.jpg, *.cdr, *.eps, *.wmf
 - c. ***.bmp, *.jpg, *.jpeg, *.gif, *.png**
 - d. *.eps, *.wmf, *.cdr, *.doc, *.png
 - e. *.cdr, *.jpg, *.bmp, *.gif, *.png
7. Seleksi adalah langkah pertama dalam sebuah proses *editing* desain pada CorelDraw 12. Tanpa melakukan proses seleksi, perintah apapun yang diberikan pada sebuah objek tidak akan berpengaruh apa-apa. Berikut ini adalah langkah paling cepat dan tepat untuk seleksi semua objek, yaitu dengan cara ...
 - a. **klik 2x Pick Tool**
 - b. tekan tombol Alt + E lalu pilih A kemudian G
 - c. sambil menekan tombol CTRL lalu pilih objek yang ingin diseleksi
 - d. klik salah satu objek, lalu tekan TAB sampai objek yang dimaksud terpilih
 - e. seleksi menggunakan PICK TOOL, dengan cara men-drag area disekitar objek berupa kotak sehingga tampil garis putus-putus

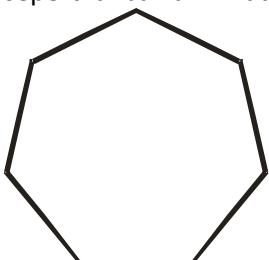
8. Perhatikan gambar berikut!



Bagian yang ditunjuk oleh tanda panah disebut ...

- a. docker
- b. drawing page**
- c. color pallete
- d. mouse position
- e. property bar

9. Tool yang paling tepat untuk membuat objek seperti di bawah ini adalah ...

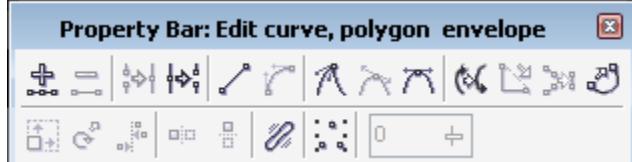


- a. Ellipse Tool
- b. Bezier Tool
- c. Graph Paper Tool
- d. Spiral Tool
- e. Polygon Tool**

10. Di bawah ini adalah tool-tool yang terdapat pada **Curve Flyout**, kecuali ...

- a. Freehand Tool
- b. Bezier Tool
- c. Pen Tool
- d. Rectangle Tool**
- e. 3 Point Curve Tool

11. Perhatikan gambar berikut!



Property Bar di atas akan aktif jika kita sedang mengedit sebuah kurva atau menggunakan tool yang ada pada tool box yang bernama ...

- a. Pic Tool
- b. Rectangle Tool
- c. Shape Tool**
- d. Zoom Tool
- e. Freehand Tool

12. Tampilan dari sebuah *drawing* dapat diperbesar atau diperkecil menggunakan *Zoom Levels*, untuk mengembalikan tampilan ke 100% sehingga *drawing* yang ada pada *drawing page* terlihat dilakukan pengaturan *Zoom Levels* ...

- a. To Page**
 - b. To Selected
 - c. To Fit
 - d. To Height
 - e. To Width
13. Langkah untuk membuat lingkaran dilakukan dengan cara *click and drag* menggunakan ...
- a. Ellipse Tool
 - b. CTRL + Ellipse Tool**
 - c. SHIFT + Ellipse Tool
 - d. ALT + Ellipse Tool
 - e. CTRL + ALT + SHIFT + Ellipse Tool

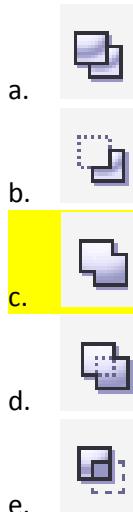
14. Di bawah ini adalah salah satu *tool* yang terdapat pada *Fill Flyout*, kecuali ...

- a. Fill Color Dialog
- b. Fountain Fill Dialog
- c. Pattern Fill Dialog
- d. Color Docker Window
- e. Outline Color Dialog**

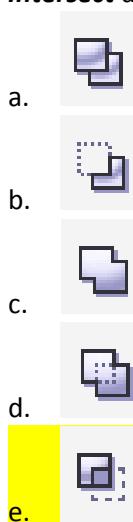
15. Penggabungan beberapa objek supaya menjadi satu kesatuan dapat dilakukan dengan ...

- a. Break Apart
- b. Break Curve Apart
- c. Ungroup
- d. Group**
- e. Shaping

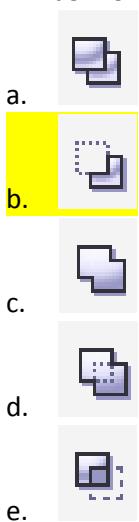
16. Di bawah ini yang merupakan ikon *Shaping Weld* adalah ...



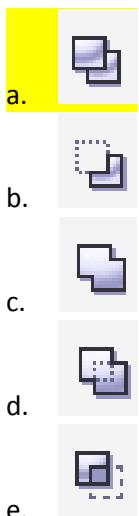
17. Di bawah ini yang merupakan ikon *Shaping Intersect* adalah ...



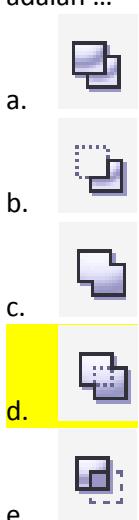
18. Di bawah ini yang merupakan ikon *Shaping Back Minus Front* adalah ...



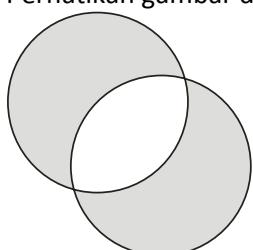
19. Di bawah ini yang merupakan ikon *Shaping Trim* adalah ...



20. Di bawah ini yang merupakan ikon *Shaping Simplify* adalah ...



21. Perhatikan gambar di bawah ini!

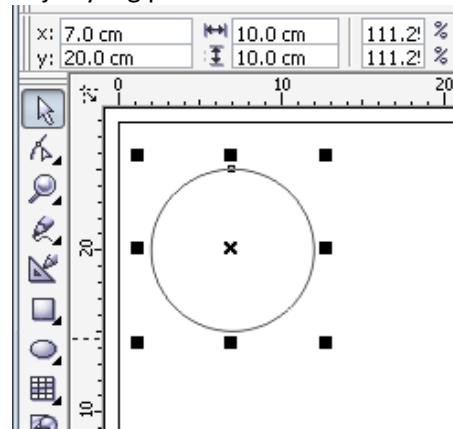


Proses di atas hasil dari proses *Shaping* ...

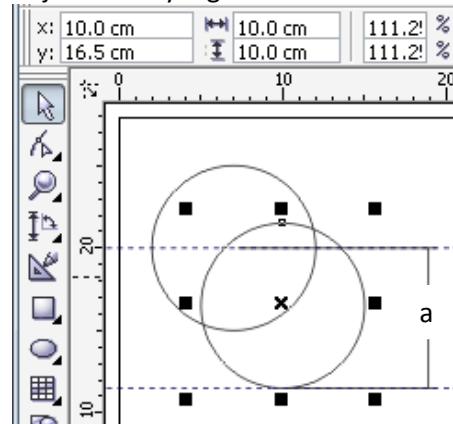
- Back Minus Front
- Front Minus Back
- Combine**
- Trim
- Simplify

22. Perhatikan gambar di bawah ini!

Objek yang pertama dibuat:



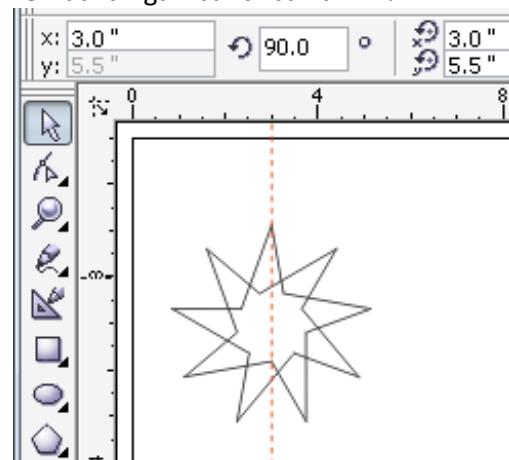
Objek kedua yang dibuat:



Berapakah jarak antara titik pusat objek pertama dengan tepi bagian bawah objek kedua yang diberi tanda jarak **a** ...

- 3,35 cm
- 335 mm
- 16,5 cm
- 5,5 cm
- 8,5 cm**

23. Perhatikan gambar di bawah ini!



Posisi *Guideline* terletak pada ...

- sebelah kiri titik pusat dengan jarak 3 inci
- sebelah kanan titik pusat dengan jarak 3 inci**
- sebelah kanan titik pusat dengan jarak 5,5 inci
- sebelah kiri titik pusat dengan jarak 5,5 inci
- sumbu X: 5,5"

24. Jika *drawing* yang telah dibuat menggunakan CorelDraw ingin disimpan dalam format bitmap maka harus melakukan langkah ...

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

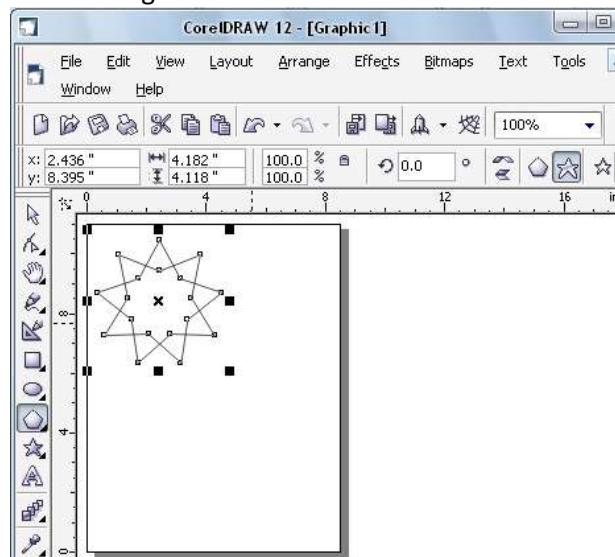
25. Perhatikan gambar di bawah ini!



Teks melengkung yang berada pada kurva di atas dibuat menggunakan pengaturan ...

- a. Align To Baseline
- b. Straighten Text
- c. Fit Text To Frame
- d. Fit Text To Path
- e. Insert Character

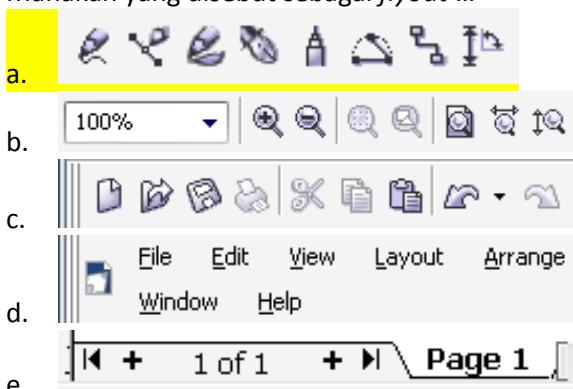
26. Perhatikan gambar di bawah ini!



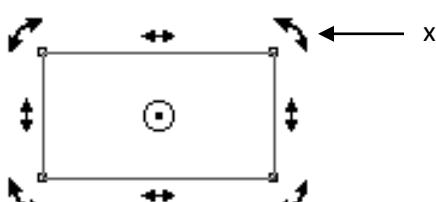
Gambar di atas lebih mudah dibuat dengan menggunakan ...

- a. Callout Shapes
- b. Basic Shapes
- c. Polygon Tool
- d. Star Shapes
- e. Bezier Tool

27. Manakah yang disebut sebagai flyout ...



28. Perhatikan gambar di bawah ini!

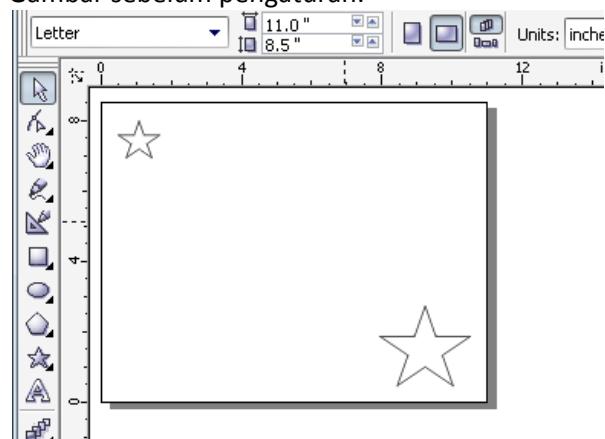


Fungsi dari bagian yang diberi tanda x adalah ...

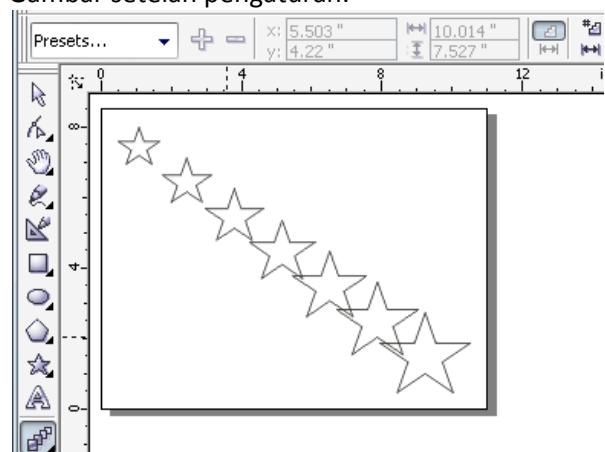
- a. memiringkan objek
- b. memutar objek
- c. memperbesar objek
- d. memperkecil objek
- e. menggeser objek

29. Perhatikan gambar di bawah ini!

Gambar sebelum pengaturan:



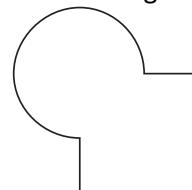
Gambar setelah pengaturan:



Proses desain di atas dilakukan dengan menggunakan ...

- a. Interactive Extrude Tool
- b. Interactive Envelope Tool
- c. Interactive Drop Shadow Tool
- d. Interactive Contour Tool
- e. Interactive Blend Tool

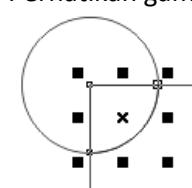
30. Perhatikan gambar di bawah ini!



Teknik pembentukan objek baru di atas adalah berasal dari objek lingkaran dan persegi panjang dengan menggunakan teknik *shaping* ...

- a. Back Minus Front
- b. Front Minus Back
- c. Intersect
- d. Weld
- e. Simplify

31. Perhatikan gambar di bawah ini!



Teknik pembentukan objek baru di atas adalah berasal dari objek lingkaran dan persegi panjang dengan menggunakan teknik *shaping* ...

- a. Back Minus Front
- b. Front Minus Back
- c. Intersect
- d. Weld
- e. Simplify

32. Untuk mendapatkan objek baru yang sama persis dari objek yang sudah ada dapat dilakukan dengan cara duplikasi. *Keyboard shortcut* untuk menduplikasi objek adalah ...
- CTRL + D**
 - CTRL + 2
 - CTRL + G
 - CTRL + L
 - SHIFT + D
33. *Keyboard Shortcut* untuk melakukan *grouping object* adalah ...
- SHIFT + G
 - CTRL + G**
 - ALT + G
 - CTRL + O
 - SHIFT + O
34. "The work you create in CorelDRAW: for example, custom artwork, logos, posters, and newsletters" Pernyataan di atas adalah menjelaskan istilah dari ...
- Vector Graphic
 - Bitmap
 - Object
 - Docker
 - Drawing**
35. "A window containing available commands and settings relevant to a specific tool or task" Pernyataan di atas adalah menjelaskan istilah dari ...
- Vector Graphic
 - Bitmap
 - Object
 - Docker**
 - Drawing
36. Di bawah ini adalah tombol yang ada pada *property bar* yang berfungsi untuk *Zoom To Page* adalah ...
- a.
- b.
- c.
- d.
- e.
37. Di bawah ini adalah tombol yang ada pada *property bar* yang berfungsi untuk *Zoom To Page Height* adalah ...
- a.
- b.
- c.
- d.
- e.
38. Untuk menentukan susunan atau posisi lapisan objek dapat dilakukan pengaturan *Order*. Untuk memindahkan posisi objek ke bagian lapisan paling bawah dilakukan pengaturan *order* ...
- Reverse Order
 - To Back**
 - To Front
 - Back One
 - Forward One
39. Untuk menukar posisi objek yang satu dengan objek yang lain dapat dilakukan dengan cara ...
- Reverse Order
 - To Back**
 - To Front
 - Back One
 - Forward One
40. *Keyboard Shortcut* untuk *Forward One* adalah ...
- SHIFT + Page Up
 - SHIFT + Page Down
 - ALT + Page Up
 - CTRL + Page Up**
 - CTRL + Page Down
41. Perhatikan gambar di bawah ini!
-
-
- Tool yang digunakan untuk membuat desain di atas adalah ...
- Paragraph Text
 - Artistic Text
 - Artistic Media**
 - Text Tool
 - Pen Tool
42. Pada proses *editing* sebuah objek kadang kala kita kesulitan untuk memilih objek berdasarkan urutan pembuatannya. Seleksi tersebut dapat dilakukan dengan cara ...
- Klik Edit → Select All → Guidelines
 - SHIFT + A
 - ALT + A
 - Klik 2X Rectangle Tool
 - Klik objek lalu tekan TAB sampai sesuai dengan kehendak**
43. Berikut ini adalah langkah salah satu seleksi: *Hold down Ctrl, and click an object in a group using the Pick tool.* Langkah di atas adalah langkah untuk seleksi ...
- All objects
 - An object in a group**
 - A hidden object
 - An object
 - Multiple objects

44. Keyboard Shortcut untuk melakukan *Convert To Curves* adalah ...

- a. **CTRL + Q**
- b. ALT + Q
- c. SHIFT + Q
- d. CTRL + SHIFT + Q
- e. CTRL + SHIFT + C

45. Keyboard Shortcut untuk melakukan *Convert Outline To Object* adalah ...

- a. CTRL + Q
- b. ALT + Q
- c. SHIFT + Q
- d. CTRL + SHIFT + Q**
- e. CTRL + SHIFT + C

46. Keyboard Shortcut untuk melakukan *Break Apart* adalah ...

- a. CTRL + K**
- b. CTRL + E
- c. CTRL + P
- d. CTRL + B
- e. CTRL + A

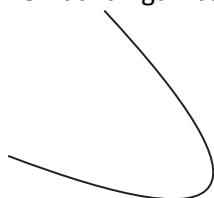
47. Perhatikan gambar di bawah ini!



Object di atas sebelah kanan terbentuk dari object sebelah kiri. Proses pembuatan object tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan ...

- a.
- b.**
- c.
- d.
- e.

48. Perhatikan gambar di bawah ini!



Object di atas lebih mudah dibuat dengan menggunakan ...

- a.
- b.
- c.**
- d.
- e.

49. Snapping modes determine what snap points in an object you can use.

Berikut ini adalah nama-nama dari *Snapping mode*, pada *Snap To Object*, kecuali ...

- a. Node
- b. Intersection
- c. Midpoint
- d. Center
- e. Skew**

50. Diketahui:

- Titik pusat *object* berada pada sumbu X: 4cm
- Tepi kiri *object* berada pada sumbu X: 3cm
- Tepi bawah *object* berada pada sumbu Y: 20cm

Yang memenuhi persyaratan di atas adalah ...

