PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
YAYASAN PUTRA SOLVA UTAMA
SMA IT BAITURROHMAN GARUT
Email : sma_it_baiturrohman@yahoo.co.id | NSS : 32021137054 | NPSN : 69856918
Kp. Solokpandan 01/ 02 Ds. Sirnajaya Kec. Tarogong Kaler Kab. Garut Prov. Jawa Barat 44151 Kontak. 085 223 015 303

PENILAIAN SUMATIF TENGAH SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Mata Pelajaran	: Seni Budaya	Waktu	: 90 menit
Kelas	: X (Sepuluh)	Kurikulum	: Merdeka

Nama :

I. Pilihlah salah satu jawaban A, B, C, D yang menurut kalian paling benar!

1. Kata "Dokumentasi" berasal dari Bahasa inggris, yaitu…
   a. *Documentation*
   b. *Documented*
   c. *Take Picture*
   d. *Camera Picture*
   e. *Write Document*
2. Proses kegiatan merekam dan menyimpan data berupa sketsa, tulisan, foto, rekaman karya seni rupa dalam bentuk kegiatan mencatat, menggambar, memotret, membuat video dan lain-lain disebut….
   a. Jurnal visual
   b. Dokumentasi
   c. Makalah
   d. Karya tulis
   e. Media massa
3. Dibawah ini adalah fungsi dokumentasi dalam seni rupa, kecuali…
   a. Memberikan informasi tentang isi dokumen bagi yang memerlukan
   b. Menyimpan dan menyelamatkan alat fisik dokumen
   c. Sebagai bukti yang kurang sah dan akurat
   d. Melestarikan dokumen dari kemusnahan
   e. Menjamin keutuhan informasi yang termuat dalam dokumen
4. Perhatikan teknik-teknik dibawah ini!
   (1) Menggambar
   (2) Mencatat
   (3) Mengeksplorasi

LIVEWORKSHEETS

(4) Menempel

(5) Mengevaluasi

Yang termasuk dalam teknik mendokumentasikan karya seni rupa, adalah…

a. (1), (2), dan (3)
b. (1), (2), dan (4)
c. (1), (2), dan (5)
d. (1), (3), dan (5)
e. Benar semua

5. Teknik dokumentasi dengan cara menggunakan potongan-potongan kertas atau bahan lain yang dapat digunting untuk diletakkan pada buku jurnal merupakan teknik…
   a. Menggambar
   b. Mencatat
   c. Memotret
   d. Menempel
   e. Merekam
6. Dibawah ini yang bukan termasuk fungsi jurnal visual, adalah…
   a. Refleksi
   b. Eksplorasi
   c. Evaluasi
   d. Observasi
   e. Kreasi
7. Kelebihan dari jurnal visual digital adalah…
   a. Sangat bergantung koneksi internet
   b. Hanya orang tertentu saja yang dapat membuatnya
   c. Harus bersertifikasi dulu untuk membuat
   d. Tidak bisa dilihat oleh orang yang jauh
   e. Tidak leluasa seperti jurnal manual
8. Dalam pembuatan karya seni rupa dibutuhkan proses dalam pembuatannya. Berikut ini ragam informasi untuk dokumentasi pada proses pembuatan karya seni rupa, kecuali…
   a. Ragam ide

LIVEWORKSHEETS

b. Konsep karya
c. Proses produksi
d. Perencanaan
e. Prinsip karya seni

9. Berdasarkan aspek ragam informasi penyajian jurnal visual ada 2 macam yaitu…
   a. Manual dan kontekstual
   b. Digital dan global
   c. Fisik dan intelektual
   d. Manual dan digital
   e. Primer dan sekunder
10. Hal pertama yang harus dikerjakan sebelum membuat karya adalah…
   a. Membuat jurnal visual
   b. Wawancara
   c. Membuat prolog
   d. Menyiapkan bahan
   e. Mencari ide
11. Dibawah ini adalah fungsi-fungsi dokumentasi, *kecuali* .....
   a. Memberikan informasi tentang isi dokumen kepada yang memerlukan
   b. Menyiapkan alat bukti dan data² tentang suatu keterangan dokumen
   c. Melestarikan dokumen dari kemusnahan
   d. Menyimpan dan menyelamatkan fisik dokumen
   e. Tidak menjamin keutuhan informasi dalam dokumen
12. Desain thinking adalah…
   a. Menetapkan detail algoritma yang akan dinyatakan dalam suatu bahasa tertentu.
   b. Proses berulang di mana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternative yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita
   c. Mengembangkan struktur program modular dan mempresentasikan control antarmodul

LIVEWORKSHEETS

d. Memberikan suatu gambaran mengenai struktur program pada rekayasa peangkat lunak
e. Tahap kontruksi perangkat lunak yang dibangun dari model dan desain sebelumnya

13. Berikut ini tahapan Design Thinking yang dapat dilakukan oleh siswa, kecuali …..
    a. Berempati
    b. Definisi
    c. Mediasi
    d. Ideasi
    e. Prototipe
14. Tahapan Design Thinking yang akan menghasilkan tugas akhir versi sederhana disebut …..
    a. Berempati
    b. Definisi
    c. Ideasi
    d. Prototipe
    e. Uji public
15. Tahapan Design Thinking yang akan mengumpulkan informasi yang telah dibuat dan dikumpulkan selama tahap berempati disebut …..
    a. Berempati
    b. Definisi
    c. Ideasi
    d. Prototipe
    e. Uji publik
16. Pada tahap Design Thinking, siswa diajak untuk mulai menghasilkan ide dan berpikir kreatif yaitu pada tahap …..
    a. Ideasi
    b. Mediasi
    c. Partisipasi
    d. Definisi
    e. Uji publik

LIVEWORKSHEETS

17. Menurut Feldman (1967) seni rupa memiliki 3 fungsi yaitu …..
    a. Individu dan sosial
    b. Individu dan fisik
    c. Individu, sosial kemasyarakatan, dan fisik
    d. Individu, sosial dan fisik kebendaan
    e. Individu, sosial kemasyarakatan dan fisik kebendaan
18. Menurut Feldman (1967) seni rupa memiliki fungsi sebagai seni yang digunakan dengan sentuhan keindahan pada berbagai keperluan manusia, disebut …..
    a. Individu
    b. Sosial kemasyarakatan
    c. Fisik kebendaan
    d. Sosial
    e. Fisik
19. Berikut ini hal yang perlu dilakukan untuk tujuan agar siswa memiliki wawasan dan pengalaman, kecuali …..
    a. Belajar mengidentifikasi serta memahami perasaan, nilai-nilai dan pemikiran dalam diri
    b. B.Membuat seseorang lebih mudah menerima ekspresi yang berbeda dari diri sendiri
    c. Dapat berempati dengan apa yang dirasakan oleh orang lain
    d. Tidak dapat berempati dengan apa yang dirasakan oleh orang lain
    e. Belajar mengapresiasi proses dan menghargai hasil karya orang lain
20. Berdasarkan apakah ketika melakukan praktek pembuatan maket/prototype/sketsa?
    a. Laporan tertulis yang sudah dilakukan sebelumnya
    b. Pengalaman berkarya
    c. Imajinasi
    d. Sketsa
    e. Pemikiran Desain
21. Fungsi dari prototype adalah...

LIVEWORKSHEETS

a. Alat uji suatu konsep atau proses suatu produk sebelum produk tersebut diperbanyak dan dilempar ke pasaran
b. Kegiatan tentang bagaimana memasarkan produk barang atau jasa
c. Alat yang digunakan untuk mempromosikan suatu barang ke pasaran
d. Salah satu faktor utama dalam sebuah software
e. Alat yang digunakan untuk menguji kecocokan visual

22. Perhatikan ciri-ciri berikut ini:

1) Bentuk
2) Warna
3) Ilustrasi
4) Logo/merek
5) Tipografi

Berdasarkan ciri-ciri di atas adalah bagaian dari…

a. Promosi
b. Sistem pemasaran
c. Daya tarik visual
d. Proses desain
e. Daya Tarik Kemasan

23. Berikut ini urutan yang benar pada tahapan desain thinking adalah..

a. Empathise – define – ideate – prototype – test
b. Define – test – prototype – empathise – ideate
c. Prototype – ideate – test – define – empathised
d. Test – ideate – define – empathise – define
e. Ideate – empathise – define – test – prototype

24. Tipografi adalah..

a. Suatu mutu cahaya yang dapat dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia.
b. Sebuah tanda identifikasi dengan tujuan dapat meningkatkan daya tarik konsumen

LIVEWORKSHEETS

c. Teks pada kemasan yang berupa pesan-pesan kita untuk menjelaskan produk yangditawarkan, sekaligus menyerahkan pada konsumen untuk bersikap dan bertindak sesuai dengan harapan produsen
d. Paduan semua unsur grafis meliputi warna, bentuk, merek, ilustrasi, dan tipografi menjadi satu kesatuan baru yang disusun dan ditempatkan pada halaman kemasan
e. Alat komunikasi sebuah kemasan bahasa universal yang dapat menembus rintangan perbedaan bahasa.

25. Yang tidak termasuk dalam kelebihan metode prototyping adalah..
    a. Komunikasi yang baik antara pelanggan dan pengembang
    b. Biasanya kurang fleksibel dalam menghadapi perubahan
    c. Menghemat waktu dalam pengembangan sistem
    d. Penentuan kebutuhan lebih mudah diwujudkan
    e. Pengembang dapat lebih mudah dalam menentukan kebutuhan pelanggan
26. Uji coba prototype pada tahap ketiga biasanya diuji coba oleh..
    a. Pelanggan
    b. Konsumen
    c. Distributor
    d. Manager marketing
    e. Pelanggan dan pengguna
27. Kata prototype berasal dari bahasa..
    a. Yunani
    b. Latin
    c. Inggris
    d. Indonesia
    e. Italia
28. Berikut ini adalah beberapa teknik untuk mencari ide visual, Kecuali:
    a. Brainstorming
    b. Mind mapping
    c. Meniru desain orang lain
    d. Observasi dan riset

LIVEWORKSHEETS

e. Eksperimen dengan software desain

29. Mind mapping dapat membantu untuk:
    a. Memvisualisasikan hubungan antar ide
    b. Memilih software desain yang akan digunakan
    c. Membuat sketsa awal desain
    d. Menentukan platform publikasi desain
    e. Mencari referensi desain visual
30. Pendekatan membuat sketsa dapat dilihat melalui...
    a. Sketsa
    b. Papan cerita
    c. Mockup
    d. Prototipe
    e. Sketsa, storyboard dan prototipe 1:1
31. Gambar yang bersifat cepat yang menampilkan garis- garis besarnya saja, yang tidak dimaksudkan sebagai hasil akhir dari suatu karya disebut dengan…
    a. Sketsa
    b. Rancangan
    c. Denah
    d. Bagan
    e. Desain
32. Perhatikan gambar berikut:



Pada gambar tersebut merupakan sketsa atau mock-up dengan menggunakan…
    a. gambar atau ilustrasi
    b. model
    c. objek

LIVEWORKSHEETS

d. bagan
e. rancangan

33. Suatu sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai naskah cerita merupakan pengertian dari…
    a. Sketsa
    b. Papan cerita
    c. Mockup
    d. Prototipe
    e. Gambar
34. Naskah yang disajikan dalam bentuk sketsa gambar yang berurutan, berguna untuk memudahkan pembuatan alur cerita maupun pengambilan gambar disebut dengan…
    a. Sketsa
    b. Papan cerita
    c. Mockup
    d. Prototipe
    e. Gambar
35. Dalam kegiatan uji publik yang akan dilakukan setelah laporan tertulis dan praktik telah diselesaikan bertujuan untuk…
    a. Berpikir kritis
    b. Berkomunikasi kepada public
    c. Berpikir kritis dan berkomunikasi kepada public
    d. Memperoleh pengalaman yang pasti
    e. Mengimplementasikan konsep dan tahapan Design Thinking

II.Isian Singkat.

36. Salah satu Ragam informasi yang perlu didokumentasikan oleh siswa adalah Referensi/ acuan ide.

Benar	Salah

LIVEWORKSHEETS

37. Pensi, penghapus, penggaris, spidol merupakan alat yang dibutuhkan untuk mencatat jurnal…

38. Istilah asing dari proses berpikir adalah…

III. Pasangkanlah gambar berikut sesuai dengan pernyataannya!



Prototipe 1:1

Sketsa

Storyboard





LIVEWORKSHEETS

PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
YAYASAN PUTRA SOLVA UTAMA
SMA IT BAITURROHMAN GARUT
Email : sma_it_baiturrohman@yahoo.co.id | NSS : 32021137054 | NPSN : 69856918
Kp. Solokpandan 01/ 02 Ds. Sirnajaya Kec. Tarogong Kaler Kab. Garut Prov. Jawa Barat 44151 Kontak. 085 223 015 303

IV. Perhatikan gambar dibawah ini!



Deskripsikan contoh permasalahan gambar tersebut di atas yang dapat menjadi landasan berpikir kiritis !

LIVEWORKSHEETS