

Sumatif Akhir Semester

SMK AS-SALIMIYAH

Nama :

Kelas : 11 SMK

Mapel : DKV (Desain Komunikasi Visual)

Hari/tanggal :

1. Berikut adalah hal-hal yang harus diperhatikan agar desain kemasan yang diciptakan mampu menarik perhatian konsumen dan tepat sasaran, *kecuali*....
 - a. untuk kalangan siapa desain produk dibuat
 - b. desain harus memiliki konstruksi yang mewah
 - c. bagaimana gaya dari desain tersebut
 - d. maksud dari desain tersebut harus jelas
2. Bagaimana cara desainer mengetahui bahwa desain kemasan yang telah dibuat mampu menarik perhatian bagi konsumen?
 - a. Melihat hasil penjualan selama satu bulan.
 - b. Memberikan konsumen pengalaman langsung terhadap desain tersebut dan menanyakan pendapatnya.
 - c. Membuat desain tersebut berada di etalase utama.
 - d. Desain tersebut berwarna mencolok dan mudah dijangkau.
3. Contoh kemasan sekunder adalah...
 - a. Botol minuman
 - b. Kaleng susu
 - c. Kardus pembungkus sekelompok botol
 - d. Plastik pembungkus biskuit
4. Warna merah pada kemasan sering diasosiasikan dengan...
 - a. Ketenangan dan kesehatan
 - b. Kelembutan dan kebersihan
 - c. Energi, semangat, dan nafsu makan
 - d. Dingin dan profesional
5. Apa yang dimaksud dengan kemasan produk?
 - a. Proses produksi barang
 - b. Wadah atau pembungkus fisik produk
 - c. Sistem distribusi produk
 - d. Penetapan harga produk

6. Jenis kemasan yang cocok untuk produk “VETCHIF” agar praktis dan menjaga kerenyahan adalah...
- a. Botol kaca
 - b. Standing pouch aluminium foil
 - c. Kardus besar
 - d. Kertas HVS
7. Informasi seperti komposisi, nilai gizi, tanggal kadaluarsa, dan barcode sebaiknya ditampilkan pada...
- a. Sisi dalam kemasan
 - b. Bagian depan
 - c. Bagian belakang
 - d. Tidak perlu dicantumkan

8. Gambar berikut menunjukkan kemasan dengan zipper resealable:



Keunggulan kemasan seperti ini untuk produk “VETCHIF” adalah...

- a. Memudahkan konsumen membuka dan menutup kemasan tanpa merusak
 - b. Tidak cocok untuk produk keripik karena mudah rusak
 - c. Kemasan ini biasanya untuk produk cair
 - d. Tidak praktis untuk penyimpanan
9. Perhatikan gambar kemasan berikut:

Kemasan seperti pada gambar tersebut paling tepat untuk produk...

- a. Permen karet
- b. Keripik sayuran “VETCHIF”
- c. Minuman botol
- d. Susu bubuk



10. Software berikut ini yang termasuk aplikasi desain grafis berbasis vektor adalah...
- a. Adobe Photoshop
 - b. CorelDRAW

- c. Adobe Premiere
 - d. Microsoft Word
11. User Interface (UI) adalah...
- a. Program untuk mengedit video
 - b. Antarmuka yang menghubungkan pengguna dengan aplikasi atau system
 - c. Bahasa pemrograman untuk pembuatan aplikasi
 - d. Perangkat keras untuk input data
12. Tujuan utama UI dalam sebuah aplikasi adalah...
- a. Membuat aplikasi lebih lambat
 - b. Mempermudah pengguna berinteraksi dengan aplikasi
 - c. Menambah ukuran file aplikasi
 - d. Menghapus fitur aplikasi
13. Yang termasuk jenis User Interface adalah...
- a. BIOS Interface
 - b. Text Editing Interface
 - c. Graphical User Interface
 - d. Storage Interface
14. Canva merupakan aplikasi yang digunakan untuk...
- a. Mendesain grafis secara cepat dan mudah
 - b. Membuat animasi 3D
 - c. Mengelola database perusahaan
 - d. Mengedit kode program
15. Canva banyak digunakan karena...
- a. Hanya bisa berjalan di komputer mahal
 - b. Memerlukan kemampuan coding
 - c. Menyediakan template siap pakai dan mudah digunakan
 - d. Harus diinstal dengan kapasitas besar
16. Contoh desain yang dapat dibuat menggunakan Canva adalah...
- a. BIOS system
 - b. Kartu ucapan, poster, dan presentasi
 - c. Script command line
 - d. Database administrasi
17. Pada User Interface, ikon berfungsi sebagai...
- a. Penyimpan data aplikasi
 - b. Representasi visual suatu fungsi
 - c. Pengatur memori computer
 - d. Antivirus perangkat
18. Layout dalam UI berarti...
- a. Perintah untuk memformat harddisk

- b. Susunan elemen dalam tampilan aplikasi
 - c. Kode untuk menjalankan program
 - d. Cara menyimpan file di cloud
19. Fitur utama Canva yang mempermudah desain pemula adalah...
- a. Grafik berbasis teks
 - b. Template dan elemen siap pakai
 - c. Sistem coding otomatis
 - d. Perintah CLI
20. Yang tidak termasuk prinsip desain UI adalah...
- a. Konsistensi
 - b. Kemudahan penggunaan
 - c. Responsif di berbagai perangkat
 - d. Menambahkan fitur sebanyak mungkin
21. Canva dapat digunakan pada perangkat berikut, kecuali...
- a. Komputer
 - b. Smartphone
 - c. Browser web
 - d. BIOS motherboard
22. Dalam Canva, fitur *drag and drop* digunakan untuk...
- a. Menghapus aplikasi secara otomatis
 - b. Memindah atau menempatkan elemen secara mudah
 - c. Mengatur data jaringan
 - d. Membuat script pemrograman
23. Prinsip *readability* dalam UI berarti...
- a. Teks harus mudah dibaca
 - b. Teks harus kecil dan tersembunyi
 - c. Warna teks harus sama dengan latar belakang
 - d. Semua teks harus menggunakan kode angka
24. Resolusi desain yang baik untuk dicetak adalah...
- a. 72 DPI
 - b. 150 DPI
 - c. 300 DPI
 - d. 20 DPI
25. Dalam Canva, fitur untuk mengatur ukuran kanvas desain disebut...
- a. Resize
 - b. Insert
 - c. Animate
 - d. Background

26. User adalah kata lain dari..

- a. Pengguna
- b. Pembeli
- c. Penjual
- d. Pembuat
- e. Agent

Perhatikan gambar berikut untuk menjawab soal nomor 27-30:



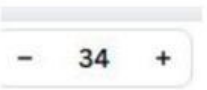
27. Untuk mengubah bentuk logo botol diatas menggunakan.

- a.  Desain
- b. 
- c.  A
- d.  Elemen

28. Untuk mengubah warna logo botol diatas menggunakan.

- a.  Desain
- b. 
- c.  A
- d.  Elemen

29. Untuk mengubah ukuran teks diatas menggunakan

- a.  Desain
- b. 
- c.  A
- d.  Elemen

30. Bagaimana cara menyimpan logo berikut dicanva.

- a. pilih bagian atas pojok kanan pilih unduh file jpeg
- b. pilih bagian atas pojok kanan pilih save

- c. pilih bagian atas pojok kanan pilih export
 - d. pilih bagian atas pojok kanan pilih import
31. Figma adalah aplikasi yang digunakan untuk...
- a. Mengedit video
 - b. Mendesain UI/UX dan prototipe
 - c. Membuat spreadsheet
 - d. Menulis kode program
32. Tool di Figma yang digunakan untuk membuat bentuk seperti persegi atau lingkaran disebut...
- a. Frame Tool
 - b. Shape Tool
 - c. Pen Tool
 - d. Text Tool
33. Figma dapat digunakan di platform...
- a. Windows, Mac, Linux, dan Browser
 - b. Hanya Mac
 - c. Hanya Windows
 - d. Hanya Android
34. Keuntungan menggunakan Figma dibanding software lain adalah
- a. Bisa diakses dari browser tanpa install aplikasi
 - b. Tidak ada fitur kolaborasi
 - c. Hanya mendukung file JPG
 - d. Tidak bisa membuat prototype
35. Canva menyediakan template yang bisa digunakan untuk...
- a. Membuat dokumen teks
 - b. Mendesain poster, undangan, presentasi, dan media sosial
 - c. Mengedit video panjang
 - d. Menyimpan file database
36. Fitur "Elements" di Canva berfungsi untuk...
- a. Menambahkan bentuk, garis, ikon, dan ilustrasi
 - b. Mengedit video
 - c. Menyimpan file
 - d. Membuat database
37. Fitur "Background" di Canva digunakan untuk...
- a. Mengubah latar belakang desain
 - b. Menambahkan teks
 - c. Menyimpan file
 - d. Membuat prototipe interaktif

38. Canva cocok digunakan untuk...
- a. Hanya profesional video .
 - b. Pelajar, guru, marketer, dan desainer pemula
 - c. Hanya programmer
 - d. Hanya desainer grafis tingkat lanjut
39. Salah satu output yang bisa diunduh dari Canva adalah...
- a. Hanya DOC
 - b. Hanya TXT
 - c. JPG, PNG, PDF, dan MP4
 - d. Hanya EXE
40. Salah satu software UI yang populer digunakan designer Mac adalah...
- a. Adobe Premiere
 - b. Sketch
 - c. FlowMapp
 - d. Figma