



School name

first row

second row

third row



Daftar soal

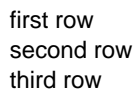
Multimedia Terapan :: Multimedia Terapan Genap 2017

Multimedia Terapan Genap 2017

1	S	1						
1	*							
2								
3								
4								
5								

2	S	1						
Apa yang dimaksud dengan Countdown Timer								
1	*							
salah satu objek yang biasanya digunakan pada game untuk proses loading progress bar								
2								
Untuk menciptakan button yang interaktif								





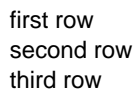
3					suatu metode yang bertujuan agar objek UI akan tampil diatas atau dibawah dengan objek UI yang lain
4					kumpulan tombol-tombol yang digunakan untuk memilih salah satu dari beberapa pilihan
5					memilih dua pilihan pada menu game dapat

[illegible]

	S	1						
4	Berikut adalah bahasa pemrograman yang dapat digunakan pada unity, kecuali							
1	*							
VisualBasic								
2								
JavaScript								
3								
C#								
4								
Boo								
5								
Semua jawaban benar								

[illegible]

6	S	1					
Berikut adalah source code untuk pindah antar scene ...							
1	*						
2							
3							



4				
5				

7	S	1						
Berikut ini manakah yang digunakan untuk menginterpolasikan lingkungan pada scene yang dilakukan oleh objek unity								
1	*							
Reflection Probes								
2								
Proyektor								
3								
Procedural Skybox								
4								
Cookies Textures								
5								
Lights								

8	S	1					
Berikut ini merupakan jenis light yang berbentuk kerucut, yaitu							
1	*						
Spot Light							
2							
Directional Light							
3							
Point Light							
4							
Area Light							
5							
New Light							

	9	S	1							Cara membuat object invisible adalah dengan &
		1	*					Menghilangkan checkbox Mesh Renderer		
		2						Menghilangkan checkbox Box Collider		
		3						Memberikan centang pada Is Trigger dalam Box Collider		
		4						Memberikan Rigidbody Component pada Object		
		5						Menghilangkan checkbox pada Light dari GameObject Directional Light		

10	S	1						Dari beberapa variable dinamis untuk inventory, single item yang biasanya digunakan untuk kunci naik level, mendapatkan pakaian sihir, mendapatkan senjata tertentu dsb biasanya menggunakan tipe data & .
		1	*					



School name

first row

second row

third row



	Boolean
2	
	Integer
3	
	Float
4	
	Array integer
5	
	Byte

11	S	1						
Jelaskan fungsi dari console dalam unity								
1	*							
penampilan pesan error dalam project								
2								
bahan-bahan yang akan digunakan								
3								
mengedit property object								
4								
memasukkan object yang akan tampil								
5								
meletakkan komponen								

12	S	1						
Jelaskan fungsi dari fitur Audio Mixer pada project view								
1	*							
Untuk pengaturan kontrol suara								
2								
Untuk mengatur alur animasi								
3								
Untuk mengatur transisi pada scene								
4								
Untuk meletakkan komponen yang akan digunakan								
5								
Untuk memadukan layer dan mask								

13	S	1						
Jelaskan fungsi dari Mini-Map pada Using Camera								
1	*							
Peta Navigation/memperluas pandangan								
2								
Memperbesar pandangan kamera								
3								
Memperkecil pandangan kamera								
4								
Render Texture								
5								
Tampilan kamera dari atas								

14	S	1						
Jelaskan fungsi inspector pada unity								
1	*							
mengedit property object pada komponen object yang dipilih								
2								
memasukkan object yang akan tampilkan								
3								
tempat dimana kita meletakkan komponen								
4								
komponen yang akan digunakan dalam pembuatan game								
5								
tempat penampilan pesan error dalam project								

15	S	1						
Jelaskan pengertian dari MoveUpOne								
1	*							
metode yang digunakan untuk menaikkan posisi objek satu kali keatas objek lainnya								
2								
metode yang digunakan untuk menurunkan posisi objek satu kali kebawah objek lainnya								
3								
metode yang digunakan untuk memindahkan posisi objek menjadi paling bawah.								
4								





School name

first row

second row

third row



metode yang digunakan untuk memindahkan posisi objek menjadi paling atas.

5

Untuk memilih dua pilihan pada menu game

16

S

1

Jelaskan tentang Configuring a Character s Avatar and Idle Animation dalam game

1

*

Fitur mecanim yang flexibel dan power

2

Menerapkan root motion

3

Menambah kompleksitas

4

pembuatan RIG

5

Memadukan layer dan mask

17

S

1

Jenis core User Interface (UI) manakah yang biasanya digunakan untuk mengatur sound (on/off) pada game

1

*

Toggles

2

Button UI

3

Radio Button

4

Slider

5

ButtonMute

18

S

1

Kumpulan tombol yang digunakan untuk memilih salah satu dari beberapa pilihan pada unity adalah

1

*

Radio Button

2

Toogles

3

Button UI

4

Countdown Timer

5

Optional Buttons

19

S

1

Manakah fungsi yang di eksekusi terlebih dahulu pada pilihan berikut

1

*

Start

2

Update

3

FixedUpdate

4

OnDestroy

5

OnGui

20

S

1

Membuat game 3D menjadi terlihat seperti mendung dan berawan adalah salah satu fungsi yang termasuk dalam

1

*

Lights and Effects

2

Core UI

3

Inventory GUI

4

Using Cameras

5

Controlling 3D Animations

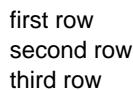
21

S

1

Memindahkan sudut pandang camera dalam game dengan bantuan tombol shortcut pada keyboard, adalah fungsi dari



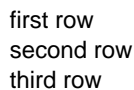


1	*			
	Switch Cameras			
2				
	Picture in picture			
3				
	Reflection map			
4				
	Adding volume control			
5				
	Displaying mini-map			

[illegible][illegible]

24	S	1							
Pengertian ragdoll pada unity adalah									
1	*								
Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter									
2									
Simulasi pengaturan lingkungan pada game									
3									
Simulasi cloudy pada panel									
4									
Simulasi refleksi pada probes									
5									
Simulasi pergerakan pada light									

[illegible][illegible]



4				
	Untuk mengatur item yang akan diambil oleh character			
5				
	Untuk menampilkan text pada scene			

[illegible][illegible][illegible][illegible]