



**INDONESIAN B – STANDARD LEVEL – PAPER 1**  
**INDONÉSIEEN B – NIVEAU MOYEN – ÉPREUVE 1**  
**INDONESIO B – NIVEL MEDIO – PRUEBA 1**

Tuesday 4 November 2008 (morning)  
Mardi 4 novembre 2008 (matin)  
Martes 4 de noviembre de 2008 (mañana)

1 h 30 m

---

**TEXT BOOKLET – INSTRUCTIONS TO CANDIDATES**

- Do not open this booklet until instructed to do so.
- This booklet contains all of the texts required for Paper 1.
- Answer the questions in the Question and Answer Booklet provided.

**LIVRET DE TEXTES – INSTRUCTIONS DESTINÉES AUX CANDIDATS**

- N'ouvrez pas ce livret avant d'y être autorisé(e).
- Ce livret contient tous les textes nécessaires à l'épreuve 1.
- Répondez à toutes les questions dans le livret de questions et réponses fourni.

**CUADERNO DE TEXTOS – INSTRUCCIONES PARA LOS ALUMNOS**

- No abra este cuaderno hasta que se lo autoricen.
- Este cuaderno contiene todos los textos para la Prueba 1.
- Conteste todas las preguntas en el cuaderno de preguntas y respuestas.

TEKS A

**BAGAIMANA MENGAPRESIASIKAN FILM?**

Setelah muncul film-film dari berbagai karya orang-orang muda, kini banyak bermunculan film-film karya anak Indonesia bahkan film-film indie juga gak kalah menarik. Karuan aja banyak juga dari kamu-kamu yang mulai coba-coba bikin film.

5 Tapi makin banyaknya film ini tidak diiringi dengan kemampuan apresiasi film. Film yang kita apresiasikan sering menimbulkan pertanyaan, terutama bagi penonton. Penonton yang belum terlatih apresiasinya sering bingung dan bertanya-tanya. Lantas, bagaimana cara mengapresiasi film yang tepat?

10 Apresiasi film tentu bikin kita mahir melakukan pilihan-pilihan tontonan film yang menjadi bagian lingkungan hidup. Marselli Sumarno, pakar apresiasi film menyodorkan jawaban yang pas. Penjelasannya bermula dari hakikat apresiasi film, unsur-unsur film, hingga praktek apresiasi film, dilengkapi dengan lima pertanyaan untuk mendukung latihan apresiasi.

15 Buku ini emang ditujukan untuk para pelajar, para guru yang ingin memberikan bimbingan siswanya dan mahasiswa yang ingin menjadikan film sebagai bagian dari studi. Tujuan penulisan dan penerbitan buku ini tercapai jika pelbagai golongan dan lapisan masyarakat ini memiliki gairah untuk mencintai film.



**Judul : Dasar-dasar Apresiasi Film**  
**Penulis : Marselli Sumarno**  
**Penerbit : Grasindo**  
**Harga : Rp 12.500**  
**Tebal : 127 halaman**  
**ISBN 979-669-005-5**

<http://www.smu-net.com> (Oktober 2007)

TEKS B



**SURAT PEMBACA**

**Kampus Unud Jimbaran Gersang**

Kampus Universitas Udayana (Unud) yang dipenuhi gedung-gedung megah terlihat gersang dan kurang terawat. Lokasi kampus Unud relatif datar dengan di sana-sini diselingi tanaman lokal yang gampang dirawat. Menata kampus Unud sesungguhnya jauh lebih mudah.

5 Sebagai putra Bali yang kebetulan pernah mengenyam pendidikan di Unud dan hampir tiap hari melewati kampus Jimbaran saya sering merasa sedih dan bertanya-tanya, mengapa perkembangan fisik kampus ini sangat lambat dan tersendat.

10 Lihatlah pagar kampus dari kawat BRC yang seadanya dan sudah berkarat. Pohon-pohon perdu dan bekul yang tinggi dan kering menjadi pemisah antargedung. Tentu keliru jika kita mengatakan Unud kekurangan sumber daya. Unud memiliki segalanya, mulai dari arsitek, dana dan piranti lunak. Membandingkan Unud dengan lembaga lain, memang bagaikan membandingkan gajah dengan kancil. Unud terlalu besar untuk disandingkan dan diperbandingkan.

15 Akhirnya sebagai ungkapan rasa sayang saya hanya ingin menyarankan kepada pimpinan Unud agar tidak hanya membangun gedung megah di Denpasar. Buatlah tim negosiator untuk melobi ke pusat. Manfaatkan orang-orang lama yang punya kemampuan lobi dan akses ke pusat untuk pengembangan kampus Jimbaran. Kita berharap suatu ketika kampus bukit akan hijau dan berseri.

**I Ketut Widana  
Br. Muncan Kapal Mengwi Badung**

*Bali Post (4 Oktober 2007)*

## TEKS C

### Wisata Jadi Pilihan Masyarakat Kunjungi Berbagai Mal

Banten, Kompas – Meskipun cara mengisi liburan Idul Fitri 1428 Hijriah sangat beragam, obyek wisata tetap menjadi pilihan menarik. Selain itu, pada liburan Idul Fitri kali ini masyarakat juga mengunjungi berbagai mal di Jakarta. Masjid pun menjadi tujuan persinggahan masyarakat.

Salah satu obyek wisata yang ramai dikunjungi masyarakat pada Minggu (14/10) adalah Pantai Anyer, Banten. Sehari sebelumnya, keramaian ini tidak terlihat, karena sebagian besar masyarakat lebih memilih bersilaturahmi atau berkunjung ke sanak saudara.

Di Jakarta, Taman Impian Ancol penuh sesak oleh pengunjung. Hampir setiap ruas jalan di Ancol dipadati mobil yang diparkir rapat. Ribuan orang, mulai anak kecil hingga lanjut usia, menyemut dan tidak menyisakan sedikit ruang di setiap lokasi pantai, terutama Pantai Indah dan Pantai Bende.

Di Pantai Bende, para pengunjung duduk lesehan dengan tikar yang mereka sewa dari para penyedia jasa sewa tikar. Mereka umumnya keluarga besar yang terdiri dari ayah, ibu, anak-anak serta saudara dekat lainnya.

“Saya datang bersama istri dan tiga anak. Tiap tahun, setelah Lebaran, keluarga kami biasa berekreasi ke Ancol,” ujar Sapto (45), seorang pengunjung. Meski tahu suasana Pantai Bende, Ancol, saat Lebaran selalu sesak dan padat, ia tetap bersemangat mengajak keluarga besarnya mengunjungi Ancol.

Ia memilih pantai menjadi lokasi favorit rekreasi keluarga karena ongkosnya murah dan terjangkau oleh kantong Sapto, yang pekerjaan tetapnya adalah petugas keamanan mal. Ongkos masuk untuk sembilan anggota keluarga termasuk dirinya Rp 90.000. Jika dibandingkan dengan tiket masuk Dufan yang pada hari Lebaran naik menjadi Rp 100.000 per orang, pengeluaran Sapto termasuk kecil.

Corporate Communication Manajer PT Pembangunan Ancol Jaya Tbk Sofia Cakti mengatakan, Ancol memiliki banyak wahana yang mampu menarik minat pengunjung.

Jumlah pengunjung Ancol 2006 lalu [ - X - ] tiket masuk pada H+1 sebanyak 144.000 orang. [ - 23 - ] tahun ini hingga pukul 18.00 H+1 (14/10), jumlah pengunjung Ancol tercatat lebih dari 148.000. [ - 24 - ], hingga pukul 24.00 jumlah pengunjung yang masuk Ancol mencapai 149.000.

Bagi pengunjung, mal [ - 25 - ] tempat hiburan yang menarik. [ - 26 - ], karyawan mal, atau penjaga toko justru harus bekerja keras di saat orang lain memanjakan dirinya.

<http://www.kompas.com> (Oktober 2007)

## TEKS D

## Game Balap Picu Pro dan Kontra

**Jakarta** - Pro dan kontra mengenai pengaruh *video game* bagi generasi muda terus terjadi. Soal *game* balap misalnya. *Game* ini mengundang pro dan kontra seputar perilaku mengemudi anak muda.

*Game* balapan disebut-sebut bisa mempengaruhi perilaku seseorang saat mengemudi. Penelitian yang digawangi oleh sebuah institusi mengemudi mengungkapkan bahwa anak-anak muda yang sering bermain *game* balapan ternyata lebih mahir dalam mengatur kecepatan tetapi bisa menjadi lebih berani untuk mengamil resiko saat mengendarai mobil.



Dari total responden 1.000 orang, lebih dari sepertiganya mengaku bahwa mereka menekan pedal gas lebih keras setelah memainkan *game* balap. Walaupun demikian, bisa dianggap *game* balapan tidak berbau kekerasan seperti banyak *game* yang lain yang bisa mempengaruhi sikap anak-anak.

Dikutip **detikINET** dari Gamespot, Senin (5/3/2007), sebanyak 27 persen pengemudi berusia 16 hingga 24 tahun diklaim memiliki resiko lebih besar dalam mengemudi di jalanan, setelah memainkan *game* balap. Tetapi dianggap dengan memainkan *game* begini anak-anak lebih mengerti teknologi daripada yang tidak pernah main. Dikatakan bisa juga memanfaatkan anak kecil dengan belajar membaca. "Seperti adik saya, kok umurnya baru lima tahun, tapi kalau main *game* begini, udah bisa baca. Kayaknya belajar langsung dari *game* karena pengen ikut kakak," kata seorang pemain *game* balapan.

Beberapa responden meyakini *game* balap mampu meningkatkan keahlian mereka dalam mengemudi di jalanan. Sebanyak 40 persen responden yakin bahwa bermain *game* balap justru mampu meningkatkan kecepatan reaksi dan gerakan refleks mereka di jalanan.

Di pihak kontra, *game* balap memang mengundang beragam pertanyaan. Menurut Dr Bambang Soemanto, seorang dosen teknologi informasi di Institut Teknologi Semarang, dampak *game* seperti ini belum dimengerti sepenuhnya. "Saya kan ndak berani bilang tak ada efek negatifnya, pasti ada. Nah, kalau anak saya sendiri tidak boleh. Tapi yang jelas, *game* begini dinikmati sebagai sumber hiburan. Pasti anak-anak senang kok. Lebih dari itu kan belum tentu, jadi kita harus hati-hati," ujarnya.

<http://detikinet.com> (25 September 2007)