



Puspresnas
Pusat Prestasi Nasional



Member Of
worldskills

DESKRIPSI TEKNIS

**LOMBA KOMPETENSI SISWA (LKS)-SMK
TINGKAT NASIONAL XXX TAHUN 2022**

BIDANG LOMBA

**Teknologi Desain Grafis
(Graphic Design Technology)**



Seni Kreatif & Fashion

DESKRIPSI TEKNIS

TEKNOLOGI DESAIN GRAFIS
GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY



LOMBA KOMPETENSI SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL XXX
TAHUN 2022

KATA PENGANTAR

Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan asset bangsa yang diharapkan mampu menguasai pengetahuan, pemahaman dan penguasaan keahlian, sehingga lulusan SMK memiliki kemampuan handal berstandar nasional maupun internasional sesuai dengan visi Indonesia tahun 2045 adalah pembangunan manusia dan penguasaan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dengan peningkatan taraf Pendidikan rakyat Indonesia secara merata, peran kebudayaan dalam pembangunan, derajat kesehatan dan kualitas hidup rakyat, serta reformasi ketenagakerjaan. Sejalan dengan visi tersebut, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi menyelenggarakan Lomba Kompetensi Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (LKS-SMK) yang diadakan setiap tahun guna mengukur pencapaian kompetensi.

Terjadinya pandemi Covid19 sejak tahun 2020 mengharuskan semua pihak beradaptasi agar tetap dapat menjalankan program yang telah direncanakan, tahun 2021 ini pun pandemi masih berlangsung maka lomba kompetensi siswa SMK (LKS-SMK) yang dilombakan 45 bidang lomba, dengan 6 scope besaran Kategori diantaranya Kelompok Konstruksi, Teknologi Bangunan dan Agribisnis, kelompok Seni Kreatif & Fashion kelompok Teknologi Informasi & Komunikasi, kelompok Teknologi Manufaktur dan Rekayasa , kelompok Kelompok Pariwisata & Layanan Sosial dan Individual dan kelompok transportasi yang melibatkan siswa-siswa terbaik provinsi pada bidang bidangnya, dan dilaksanakan secara daring/Online.

Peran serta dari kalangan dunia usaha dan dunia industri (DUDI), Perguruan Tinggi, Balai Latihan Kerja (BLK) dan lainnya berkontribusi sebagai narasumber, pelatih, juri dan teknisi sangat dibutuhkan agar pelaksanaan LKS SMK dari 34 Provinsi serta kegiatan pendukung lainnya berjalan dengan baik, maka kami menerbitkan "Petunjuk Teknis LKS-SMK Tingkat Nasional ke 29

Tahun 2021 secara daring” sebagai panduan semua pihak dalam pelaksanaan LKS-SMK guna mengetahui dengan baik seluruh informasi terkait pelaksanaan LKS-SMK. Dalam kegiatan ini juga dilaksanakan kegiatan pendukung, seperti pameran produk hasil karya Peserta didik SMK, seminar, Job Matching, dan proses sertifikasi. Harapannya kegiatan pendukung tersebut akan memberikan motivasi Peserta didik SMK untuk lebih bisa meningkatkan kepercayaan diri

Sehubungan dengan hal tersebut, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi ikut mendukung pengembangan kualitas SMK dalam mengikuti perkembangan IPTEK dan memenuhi Visi Indonesia 2045. LKS Tingkat Nasional Tahun 2021 adalah salah satu kegiatan yang mendorong semangat berprestasi peserta didik SMK yang diadakan setiap tahun dan sebagai upaya mempromosikan lulusan SMK kepada dunia usaha dan dunia industri serta pemangku kepentingan lainnya

Kami sampaikan terima kasih kepada pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan dokumen Petunjuk Teknis LKS-SMK Tingkat Nasional ke 29 Tahun 2021 ini, dan semoga Tuhan YME membalas kebaikan semua pihak.

Jakarta, 18 Februari 2022
Plt. Kepala Pusat Prestasi Nasional



Asep Sukmayadi, S.IP., M.Si
NIP.197206062006041001

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	4
PENDAHULUAN	5
1. NAMA DAN DESKRIPSI BIDANG LOMBA	5
1.2 Isi Deskripsi Teknis	5
1.3 Dokumen Terkait	6
2. SPESIFIKASI TERHADAP STANDAR NASIONAL	6
(Standar Kompetensi Bidang Lomba)	6
2.1. Ketentuan umum	6
2.2. Spesifikasi Kompetensi LKS-SMK	7
3. SISTEM PENILAIAN	13
3.1. Petunjuk Umum	13
3.2. Kriteria Toleransi Pengukuran	14
3.3. Kriteria Penilaian	14
3.3.1. Penilaian Judgement	15
3.3.2. Penilaian Measurment	15
3.3.3. Komposisi Penilaian Judgement dan Measurment	15
3.5. Sub Kriteria	15
3.6 Keseluruhan Penilaian	16
3.7. Prosedur Penilaian	16
3.8. Skema Penilaian	17
4. FORMAT/STRUKTUR PROYEK UJI	18
4.1. Petunjuk Umum	18
4.2. Persyaratan Uji	19
4.3. Sirkulasi Proyek Uji	20
4.4. Perubahan Proyek Uji	20
5. DAFTAR ALAT	21
5.1 Ketentuan Umum	21
5.2 Daftar Alat para Peserta	21
6. DAFTAR BAHAN	22
6.1 BAHAN PENUNJANG	23
7. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT	24
8. JADWAL BIDANG LOMBA	25
9. KEBUTUHAN LAIN dan SPESIFIKASINYA	27
9.1 Kebutuhan ini untuk kebutuhan juri, diantaranya:	27
9.2 Kebutuhan Juri untuk menilai, diantaranya:	28
9.3 Kapasitas listrik yang dibutuhkan:	29

PENDAHULUAN

1. NAMA DAN DESKRIPSI BIDANG LOMBA

Graphic Design Technology / Teknologi Desain Grafis

1.1 Deskripsi Bidang Lomba

1.2 Isi Deskripsi Teknis

Teknologi Desain Grafis adalah perancangan solusi melalui grafis (visual) dengan penggunaan ilmu pengetahuan terapan dan sarana penunjang. Proses pekerjaan seorang Desainer Grafis dimulai dari sebuah *brief* baik dari internal (kebutuhan diri sendiri) atau external, yang kemudian diolah dengan menggunakan *Design Process* untuk menghasilkan solusi dari *brief* (permasalahan) tersebut. Mereka membutuhkan keterampilan interaktif, penelitian, desain, dan teknis yang kuat dalam seni dan desain untuk memenuhi standar industri. Untuk mencapai ini, mereka perlu memahami target audiens, pasar, tren, perbedaan budaya, dan apa yang diinginkan klien. Mereka harus dapat bekerja dalam tim formal atau informal, atau secara mandiri.

Para Desainer Grafis haruslah dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk merespon kebutuhan industri yang pesat. Oleh karena itu, Desainer Grafis harus dapat terbuka terhadap semua alat dan *trend* terbaru yang dapat menunjang kinerja untuk mencapai hasil yang diinginkan. Keragaman keterampilan yang dibutuhkan dalam industri ini sangat luas, umumnya orang-orang yang bekerja di bidang ini menjadi ahli dalam aspek tertentu. Hasil dari Teknologi Desain Grafis dapat mencakup bidang cetak maupun digital seperti identitas merek, perancangan huruf, ilustrasi, media promosi, antarmuka pengguna dan perkembangan kreatif kedepannya.

1.3 Dokumen Terkait

Dokumen ini hanya berisi informasi tentang aspek teknis keterampilan, dokumen lain yang juga harus dipelajari adalah:

- Petunjuk Teknis Umum lomba,
- Informasi di akun Peserta, pembimbing dan Ketua Kontingen:
 - a. Deskripsi Teknis Bidang Lomba LKS
 - b. Kisi-kisi soal LKS
 - c. Form Kebutuhan Bahan
 - d. Lembar Ceklis Kebutuhan Bahan

Diskusi terkait pelaksanaan lomba dilaksanakan melalui kegiatan: Koordinasi Kepala Dinas Pendidikan, *Technical meeting*, pembimbing dan peserta sebelum pelaksanaan lomba.

2. SPESIFIKASI TERHADAP STANDAR NASIONAL (Standar Kompetensi Bidang Lomba)

2.1. Ketentuan umum

Bagian ini menjelaskan peran dan tempat Skema Penilaian, bagaimana Tim Juri akan menilai pekerjaan Pesaing seperti yang ditunjukkan melalui Proyek Uji, dan prosedur serta persyaratan untuk penilaian.

Spesifikasi standar kompetensi LKS-SMK mengacu pada standar yang digunakan oleh kompetisi keterampilan dunia. Standar ini menentukan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan khusus yang mendukung praktik terbaik internasional dalam kinerja teknis dan kejuruan.

Standar ini juga mencerminkan pemahaman global tentang peran atau pekerjaan terkait yang mewakili industri dan bisnis. Standar Worldskills dapat di akses melalui (www.worldskills.org/WSSS).

Kompetisi keterampilan ini dimaksudkan untuk mendapatkan cerminan praktik terbaik internasional seperti yang dijelaskan oleh WSSS (Worldskills Standards Specifications). Oleh karena itu, Spesifikasi Standar merupakan

panduan yang diperlukan untuk pelatihan dan persiapan kompetisi keterampilan.

Dalam kompetisi keterampilan ini, penilaian pengetahuan dan pemahaman akan dilakukan melalui penilaian kinerja. Spesifikasi Standar dibagi menjadi beberapa bagian berbeda dengan judul dan ditambahkan nomor referensi.

Setiap bagian diberikan persentase dari total nilai untuk menunjukkan kepentingan relatifnya dalam Spesifikasi Standar. Ini sering juga disebut sebagai "pembobotan". Jumlah dari semua persentase poin proyek uji adalah 100.

Skema Penilaian dan Proyek Uji hanya akan menilai keterampilan yang sudah ditetapkan dalam Spesifikasi Standar. Nilai tersebut mencerminkan Spesifikasi Standar sekomprensif mungkin dalam batasan kompetisi keterampilan.

2.2. Spesifikasi Kompetensi LKS-SMK

Spesifikasi Kompetensi adalah rumusan target kompetensi yang akan dilombakan. Target kompetensi dirumuskan berdasarkan situasi dunia kerja atau industri dengan tetap memperhatikan kurikulum SMK.

Berikut spesifikasi kompetensi LKS-SMK :

SECTION	(%)
1 Work organization and management	10
Individu perlu mengetahui dan memahami:	

- Peraturan K3, praktik kerja yang aman
- Batasan waktu dalam industri desain grafis
- Istilah khusus dalam industri desain grafis
- Sifat dan tujuan spesifikasi dari proyek klien
- Penggunaan perangkat lunak yang sesuai untuk hasil yang dibutuhkan
- Metode bekerja dalam batasan organisasi
- Metode bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan bersama

Individu harus mampu:

- Menginterpretasikan spesifikasi dan proyek klien
- Menjaga proyek sesuai dengan kerangka waktu kerja
- Bertingkah laku secara profesional
- Mengelola beban kerja di bawah tekanan dan dalam batasan waktu
- Menafsirkan proyek dengan pertimbangan yang berkelanjutan untuk meminimalkan pemborosan dan biaya bagi klien dan perusahaan
- Mencadangkan proyek secara berkala, dapat memulihkan proyek.
- Memecahkan masalah dan dapat beradaptasi dengan perubahan yang dibuat pada proyek
- Menyelesaikan beberapa tugas dalam waktu yang bersamaan.
- Memperagakan keterampilan manajemen waktu
- Melakukan tahapan proses desain pada proyek dari riset hingga membuat kerangka desain.

2 Communication and interpersonal skills	10
<p>Individu perlu mengetahui dan memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pentingnya keterampilan mendengarkan secara aktif • Metode untuk menafsirkan proyek desain dan mengklarifikasi / mempertanyakan klien • Bagaimana memvisualisasikan dan menafsirkan keinginan pelanggan dan membuat rekomendasi yang memenuhi persyaratan desain dan anggaran • Pentingnya membangun dan memelihara hubungan kerja yang produktif • Pentingnya menyelesaikan kesalahpahaman dan tuntutan yang bertentangan • Bagaimana memastikan tim berhasil memahami proyek desain <p>Individu harus mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan keterampilan literasi untuk: • Mengikuti instruksi pada dokumen proyek • Menafsirkan instruksi tempat kerja dan dokumen teknis lainnya • Tetap mengikuti pedoman industri terkini • Mempresentasikan arahan proyek kepada klien dan memberikan penjelasan tentang desain mereka <p>• Menggunakan keterampilan komunikasi lisan untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berkomunikasi dengan cara yang logis dan mudah dipahami • Menggunakan kebijaksanaan dan menjaga kerahasiaan saat berurusan dengan klien 	

<ul style="list-style-type: none"> • Mengatur dan menyusun presentasi untuk dipresentasikan kepada klien • Bertanya pada klien dengan cara yang tepat • Menggunakan ketegasan dan kebijaksanaan dalam menangani klien • Menunjukkan ide dan pengembangan melalui sketsa 	
3 Problem solving	10
<p>Individu perlu mengetahui dan memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masalah umum dan cara mengatasi permasalahan yang dapat terjadi dalam proses kerja • Bagaimana memecahkan masalah pada perangkat lunak dan hasil akhir proyek <p>Individu harus mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan keterampilan analitis untuk menentukan persyaratan spesifikasi • Menggunakan keterampilan pemecahan masalah untuk menerjemahkan hasil spesifikasi yang diperlukan menjadi solusi yang tepat • Menggunakan keterampilan manajemen waktu • Memeriksa pekerjaan secara teratur untuk meminimalkan masalah yang mungkin timbul di kemudian hari 	
4 Innovation, creativity, and design	35
<p>Individu perlu mengetahui dan memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tren dan perkembangan industri kreatif 	

- Bagaimana mengaplikasikan warna, tipografi dan komposisi yang sesuai
- Prinsip dan teknik dalam mengadaptasi grafik untuk berbagai kegunaan
- Target pasar yang berbeda dan elemen desain yang sesuai dengan target pasar
- Protokol untuk menjaga identitas perusahaan, merek, dan panduan gaya desain
- Bagaimana memberikan konsistensi dan menyempurnakan desain
- Prinsip desain, untuk menciptakan estetika yang menyenangkan dan bermakna
- Tren desain saat ini
- Ukuran, format, dan pengaturan standar yang umum digunakan di industri

Individu harus mampu:

- Membuat, menganalisis, dan mengembangkan respons visual terhadap masalah komunikasi, termasuk memahami hierarki, tipografi, estetika, komposisi, dan ilustrasi
- Membuat (termasuk fotografi), memanipulasi, dan mengoptimalkan gambar untuk penerbitan cetak dan digital
- Analisis target pasar dan produk
- Membuat ide yang sesuai dengan target pasar
- Mempertimbangkan dampak dari setiap elemen yang ditambahkan selama proses desain
- Menggunakan semua elemen yang dibutuhkan untuk membuat desain

<ul style="list-style-type: none"> • Menghormati pedoman identitas perusahaan dan panduan gaya desain yang ada • Mempertahankan konsep desain asli dan tingkatkan daya tarik visual • Mengubah ide menjadi desain yang sesuai dan kreatif 	
5 Technical aspects and output	35
<p>Individu perlu mengetahui dan memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tren teknologi dan perkembangan industri • Proses input dan output yang berbeda untuk media cetak dan media lainnya: keterbatasan, teknik, dan praktik profesional yang relevan • Input, manipulasi dan pengeditan gambar • Ukuran file, format, resolusi yang sesuai ion, dan kompresi • Colour systems: gamuts, ink density, colour matching, spot colours, ICC profiles, etc. • Printers marks and bleed, dielines, varnishes, blind embossing, and other embellishments • Aplikasi perangkat lunak yang sesuai • Berbagai jenis material dan perangkat digital <p>Individu harus mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat prototipe mock-up untuk presentasi • Penerapan secara tepat presentasi cetak maupun presentasi secara digital • Menerapkan penyesuaian yang benar dan tepat untuk hasil akhir yang ditentukan 	

<ul style="list-style-type: none"> • Menangkap, menyesuaikan, dan memanipulasi gambar agar sesuai dengan desain dan spesifikasi teknis • Menerapkan warna dengan benar sesuai dengan tugas • Menyimpan file dalam format yang benar • Menggunakan aplikasi perangkat lunak secara komprehensif dan tepat • Mengatur dan mengelola folder (untuk hasil akhir dan pengarsipan) 	
TOTAL	100

3. SISTEM PENILAIAN

Penilaian LKS-SMK menggunakan ketentuan yang telah ditetapkan panitia. Penilaian LKS-SMK menggunakan dua jenis, yaitu Measurement dan Judgement. Penilaian judgement dilakukan dengan cara pengamatan proses maupun hasil. Untuk memudahkan justifikasi disediakan kriteria penilaian subjektif. Sedangkan penilaian Measurement didasarkan pada pengukuran kriteria.

3.1. Petunjuk Umum

Skema Penilaian adalah instrumen penting dari Kompetisi, skema penilaian ini diserap dari WorldSkills Competition, yang menghubungkan penilaian dengan standar yang mewakili setiap kompetisi keterampilan pekerjaan secara global. Ini dirancang untuk mengalokasikan nilai untuk setiap aspek kinerja yang dinilai sesuai dengan bobot dalam Standar.

Dengan merefleksikan bobot dalam Standar, Skema penilaian menetapkan parameter untuk desain Proyek Uji. Bergantung pada sifat

kompetisi keterampilan dan kebutuhan penilaiannya, Sebagai alternatif, desain Proyek Uji tahap awal dapat didasarkan pada Skema penilaian secara garis besar kemudian harus dikembangkan bersama.

Untuk integritas dan keadilan, Skema Penilaian dan Proyek Uji semakin dirancang dan dikembangkan oleh satu atau lebih orang independen dengan keahlian yang relevan. Dalam hal ini, Skema Penilaian dan Proyek Tes tidak terlihat oleh para peserta sampai dimulainya kompetisi keterampilan, atau modul kompetisi

Tim Juri menyerahkan Skema Penilaian dan Proyek Uji mereka untuk ditinjau, diverifikasi, dan divalidasi sebelum penilaian, diharapkan bekerja dengan penasihat keterampilan yang sesuai dengan bidang, peninjau dan verifikasi selama proses desain dan pengembangan, untuk jaminan kualitas dan untuk memanfaatkan fitur CIS sepenuhnya.

3.2. Kriteria Toleransi Pengukuran

Tidak ada toleransi dalam pengukuran.

3.3. Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian dibuat tim juri yang mengembangkan skema penilaian, yang bebas menentukan Kriteria yang dianggap paling sesuai dengan penilaian dan penandaan Proyek Uji. Setiap Kriteria Penilaian ditentukan oleh sebuah huruf (A-I). Kriteria Penilaian, alokasi tanda, dan metode penilaian, tidak boleh diuraikan dalam Deskripsi Teknis ini. Ini karena Kriteria, alokasi tanda, dan metode penilaian semuanya bergantung pada sifat skema penilaian dan Proyek Uji, yang diputuskan setelah deskripsi teknis ini diterbitkan.

Formulir ringkasan nilai yang dibuat oleh CIS akan terdiri dari daftar Kriteria Penilaian dan Sub Kriteria.

Nilai yang dialokasikan untuk setiap Kriteria akan dihitung oleh CIS. Ini akan menjadi jumlah kumulatif nilai yang diberikan untuk setiap Aspek dalam Kriteria Penilaian tersebut.

3.3.1. Penilaian Judgement

Menggunakan skala 0-3. Untuk menerapkan skala dengan ketelitian dan konsistensi, penilaian harus dilakukan dengan menggunakan:

- tolok ukur (kriteria) untuk panduan mendetail untuk setiap Aspek (dalam kata-kata, gambar, artefak, atau catatan panduan yang terpisah)
- skala 0-3 untuk menunjukkan:
 - 0: kinerja di bawah standar industri
 - 1: kinerja memenuhi standar industri
 - 2: kinerja memenuhi dan, dalam hal tertentu, melebihi standar industri
 - 3: kinerja seluruhnya melebihi standar industri dan dinilai sangat baik

Tiga juri akan menilai setiap Aspek, bisa secara bersamaan, dan mencatat skor mereka. Asisten juri mengkoordinasikan dan mengawasi penilaian, dan memeriksa validitasnya, juga bertindak sebagai hakim saat terjadi perbedaan nilai dengan selisih sama dengan atau lebih dari 2/-2

3.3.2. Penilaian Measurement

Tiga juri akan melakukan penilaian untuk menilai aspek yang terukur, hanya akan ada nilai maksimum dan nol.

3.3.3. Komposisi Penilaian Judgement dan Measurement

Bobot penilaian Judgment adalah 60% dan Measurement 40%

3.5. Sub Kriteria

Setiap kriteria penilaian dibagi menjadi satu atau lebih sub kriteria. Setiap sub kriteria menjadi judul dalam formulir penilaian. Setiap

formulir penilaian (Sub Kriteria) berisi Aspek yang akan dinilai dan ditandai dengan pengukuran atau penilaian, atau keduanya.

3.6 Keseluruhan Penilaian

Setiap Aspek mendefinisikan, secara mendetail, satu item yang akan dinilai dan ditandai, bersama dengan tanda, dan deskriptor atau instruksi terperinci sebagai panduan untuk menandai. Setiap Aspek dinilai baik dengan pengukuran atau penilaian.

Daftar formulir penilaian, secara rinci, setiap Aspek yang akan ditandai bersama dengan tanda yang dialokasikan padanya. Jumlah nilai yang dialokasikan untuk setiap Aspek harus berada dalam kisaran nilai yang ditentukan untuk bagian Standar tersebut. Ini akan ditampilkan dalam Tabel Alokasi Nilai CIS, dalam format berikut (Bagian 4.1.)

	CRITERIA								TOTAL MARKS PER SECTION	WSS MARKS PER SECTION	VARIANCE
	A	B	C	D	E	F	G	H			
1	5.00								5.00	5.00	0.00
2		2.00					7.50		9.50	10.00	0.50
3								11.00	11.00	10.00	1.00
4			5.00						5.00	5.00	0.00
5				10.00	10.00	10.00			30.00	30.00	0.00
6		8.00	5.00				2.50	9.00	24.50	25.00	0.50
7			10.00				5.00		15.00	15.00	0.00
TOTAL MARKS	5.00	10.00	20.00	10.00	10.00	10.00	15.00	20.00	100.00	100.00	2.00

Tim juri melakukan penilaian untuk setiap Sub Kriteria, apakah itu dinilai dan ditandai dengan penilaian, pengukuran, atau keduanya.

3.7. Prosedur Penilaian

Presentasi yang sama digunakan untuk setiap modul; Pengembang proyek uji akan memilih aspek yang sesuai yang cocok untuk modul. Jika ada lebih dari satu tugas dalam satu modul (Misalnya: membuat logo dan poster), aspek dapat diterapkan untuk setiap tugas jika

diperlukan (Misalnya: B.6 dapat ditandai satu kali untuk logo dan sekali lagi untuk poster).

3.8. Skema Penilaian

Criteria A - Creative process

- A.1 Ideas and originality for the design
- A.2 Understanding the target market
- A.3 Unity and relationship between all tasks (if applicable)

Criteria B - Final design

- B.1 Quality of the visual composition (aesthetic appeal and balance) for the design
- B.2 Visual Impact and Communication effectiveness for the design
- B.3 Quality of the typography for the design (choice of type, legibility and formatting)
- B.4 Quality of the colours (choice, balance, harmony) for the design
- B.5 Quality of image (choice of image, manipulation : retouch, cloning, blending, colour adjustment, etc.)
- B.6 Quality of redrawing objects in vector application for the design
- B.7 Quality of the design of other elements (charts, graphs, tables, maps, paragraph styles, etc.) for the design
- B.8 Quality of the mounted presentation or the 3D assembly

Criteria C – Software and Hardware Application

- C.1 Resolution of linked, embedded or original images as specified in the task
- C.2 Colour mode of linked images as specified in the task
- C.3 Image or element dimensions as specified in the task
- C.4 Use of style or master elements in layout as required in the task
- C.5 Final dimensions of layout as specified in the task
- C.6 All required text is present in the task
- C.7 All required elements are present in the task
- C.8 Use of corporate guidelines appropriate to the task

Criteria D – Visual Presentation Skills

- D.1 Mounting printouts on board for presentation
- D.2 Supply of printouts only
- D.3 Assembling in 3D (Mock-ups)
- D.4 Digital presentation methods

Criteria E - Knowledge of Prepress

- E.1 Bleed value applied in layout file in PDF as specified in the task
- E.2 Folding lines, trim marks, registration marks, and colour bars supplied as specified in the task
- E.3 Trapping value applied in illustrator file as specified in the task
- E.4 Overprinting applied in layout file in PDF as specified in the task
- E.5 Spot and CMYK colours used in layout in PDF file as specified in the task
- E.6 Dieline and glue area supplied as specified in the task

Criteria F – Integration of Digital Media

- F.1 Building interactive form with checklists, clickable and fillable features used in layout as required.
- F.2 Supplied media such as sound and video used in layout as required in the task
- F.3 Inserting hyperlinks, bookmarks, and buttons used in layout as required in the task
- F.4 Creating page transition effects used in layout as specified in the task
- F.5 Usage of corporate guidelines applied on mobile app, interface design or interactive application, appropriate to the task
- F.6 Table of contents made interactive with cross-references applied in layout as required in the task
- F.7 Galleries and slideshows applied in the layout as required in the task
- F.8 Popup panel/menu and overlay applied in layout as required in the task

Criteria G - Saving and File Format

- G.1 All files saved in the correct format specified in the task
- G.2 ICC profile applied in images, PDF or layout file as specified in the task
- G.3 Saving in a specified Software format as required in the task
- G.4 Save in a specified format
- G.5 Final production folder saved as required in the task
- G.6 Exporting interactive file in the correct format as specified in the task

4. FORMAT/STRUKTUR PROYEK UJI

4.1. Petunjuk Umum

Bagian ini menjelaskan peran dan tempat Skema Penilaian, bagaimana Tim Juri akan menilai pekerjaan Pesaing seperti yang

ditunjukkan melalui Proyek Uji, dan prosedur serta persyaratan untuk penilaian.

4.2. Persyaratan Uji

Proyek Uji / modul dapat terdiri dari modul-modul berikut:

1: Editorial design and digital publishing (cover dan atau halaman isi, leaflet, menu restoran, koran, booklet, e-books, data-merging, animasi gifs sederhana, formulir interaktif, image slideshow, atau proyek komunikasi serupa) dapat termasuk dengan headers, sub-headers, and text, images, graphics, tables, master elements dan elemen lain yang sesuai.

2: Packaging design ((kotak biasa, kotak baki, kemasan sobek, label untuk produk yang sudah ada sebelumnya, wadah, atau produk serupa) dapat beserta teks dan header, dan data standar lainnya seperti yang ditentukan oleh proyek uji/modul.

3: Corporate and information design (logo dan bahan tambahan, papan nama, simbol, grafik, tabel, *wayfinding*, elemen media sosial, atau elemen serupa.) Dapat mencakup beberapa baris teks, ilustrasi, pembuatan logo, simbol, gambar vektor , atau persyaratan serupa.

4: Advertising and display design with new media (social media, digital signage screens, mobile app icon, application interface, menu, merchandise product, poster, banner, billboard, car mapping, full page advert, large format, atau persyaratan yang serupa) dapat mencakup beberapa baris teks atau slogan, manipulasi gambar atau montase foto, penggunaan file besar, atau spesifikasi serupa.

Secara umum modul mungkin termasuk:

- Fotografi dan / atau pemindaian, membuat mejadi file digital, dan mengoptimalkan gambar dengan menggunakan alat yang sesuai untuk penyesuaian dan manipulasi;
- Membuat atau membuat ulang elemen desain informasi seperti diagram, grafik, dan peta;
- Vector tracing dari logo berbasis piksel dan gambar sederhana seperti simbol dan ikon;
- Mengubah manuskrip digital menjadi teks tipografi;
- Desain grafis dalam format 3D, seperti paket, tas, dll.
- *Embed media objects*, seperti video, dan trek audio dalam publikasi
- Mengubah objek non-interaktif menjadi objek interaktif untuk meningkatkan tingkat interaktivitas, seperti menerapkan tombol yang dapat diklik, bingkai teks, dan bingkai grafik.
- Format warna mungkin termasuk proses digital dan cetak
- Fotografi dan / atau pemindaian mungkin termasuk dalam modul.

4.3. Sirkulasi Proyek Uji

Latihan proyek uji yang sudah dikembangkan akan di di upload di laman Puspresnas <https://smk.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/lks> dan Peserta serta pembimbing LKS SMK Tingkat Nasional Tahun 2021 bisa mendownload dengan akun peserta dan akun pembimbing dengan ketentuan waktu yang sudah di tentukan dalam Petunjuk Umum LKS SMK Tingkat Nasional Tahun 2021.

4.4. Perubahan Proyek Uji

Tidak ada perubahan yang harus dilakukan pada Proyek Tes / modul di Kompetisi. Pengecualian adalah amandemen kesalahan teknis dalam dokumen Proyek Uji dan keterbatasan infrastruktur.

5. DAFTAR ALAT


5.1 Ketentuan Umum

Alat dan bahan yang telah disediakan oleh peserta masing-masing dan melakukan konfirmasi alat dengan juri pada saat pelaksanaan uji coba. Peserta diberikan waktu familiarisasi fasilitas lomba 1 hari sebelum lomba (maksimal 2 jam).

5.2 Daftar Alat para Peserta

Alat yang dipersiapkan oleh peserta meliputi:





NO	ALAT	GAMBAR	DESKRIPSI	CATATAN
1	Komputer Peserta		M1 Chip 24 " 4.5 K 256GB 8 Core CPU 7 Core GPU - Inter 256GB	Untuk 1 Peserta
2	Webcam Monitoring peserta		C920 HD PRO WEBCAM Full HD 1080p video calling with stereo audio	
3	Webcam Komunikasi peserta		C920 HD PRO WEBCAM Full HD 1080p video calling with stereo audio	
4	Tripod Webcam		Tripod Webcam 75 cm	

5	Scanner		2400 x 4800 dpi * Optical resolution represents the maximum sampling rate based on ISO 14473	
---	---------	---	--	--

Catatan: Selama Alat tidak dicantumkan pada daftar alat akan diperiksa dan tidak boleh dipergunakan sebelum disetujui oleh tim teknis dan persetujuan ketua juri.

6. DAFTAR BAHAN

Bahan yang dipersiapkan oleh peserta meliputi:

NO	BAHAN	GAMBAR	JUMLAH	DESKRIPSI	CATATAN
1	Kertas sketsa		30	Kertas putih ukuran A4	Untuk 1 Peserta
2	Pensil		3	2B	
3	Pulpen		3	Hitam	
4	Penggaris		1	Material besi, ukuran 30 cm	
5	Internet		1	10 MBPS - Unlimited Data	
6	Software		1	Figma Free Version Google Chrome Google Drive Discord Zoom	

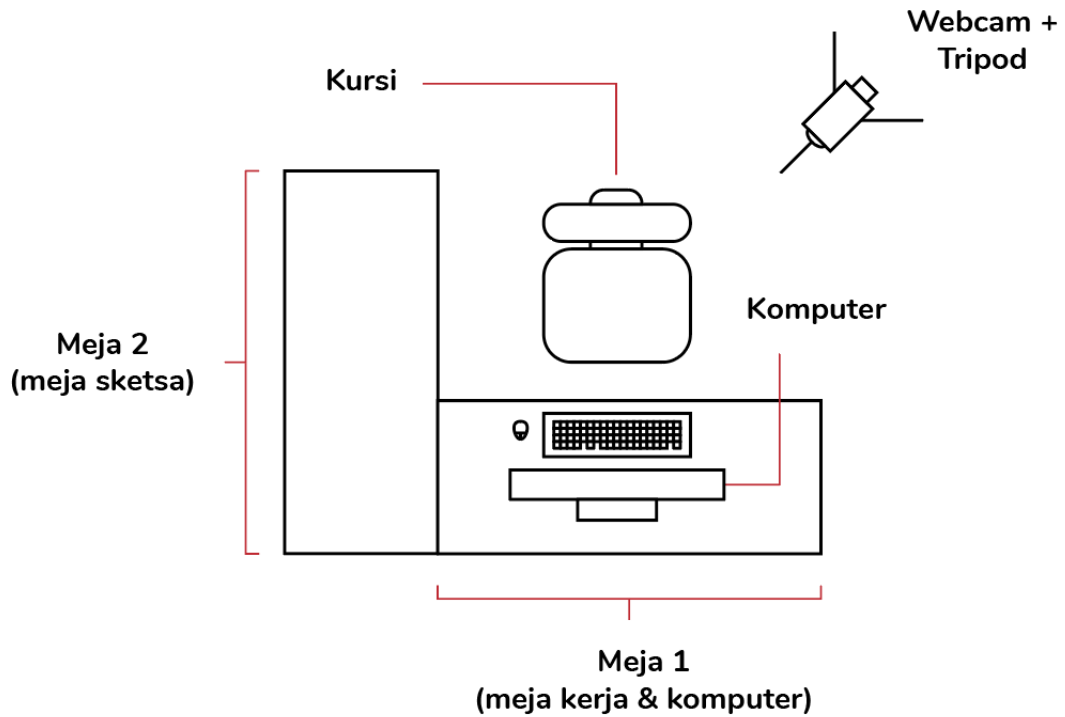
6.1 BAHAN PENUNJANG

Bahan Penunjang Lomba sebagai Referensi para Peserta

Keterangan Tambahan Jika ada.

7. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT

Tata layout penempatan peralatan utama berikut deskripsinya :



8. JADWAL BIDANG LOMBA


Waktu		Kegiatan	Keterangan
Hari C-1			
09.00 - 12.00	3h	Technical Meeting	Mengecek seluruh infrastruktur setiap peserta dan briefing skema perlombaan
Hari C1			
09.00 - 09.15	15'	Sesi briefing Modul 1	
09.15 – 09.30	15'	Sesi tanya jawab	
09.30 – 11.30	2h	Modul 1	Riset topik dan referensi, pembuatan <i>moodboard, mind mapping</i>
11.30 – 13.00	1h 30'	ISHOMA	
13.00 – 15.00	2h	Modul 2	Pembuatan <i>Visual Identity & Brand Guideline</i>
Hari C2			
09.00 - 09.15	15'	Sesi briefing Modul 3	
09.15 – 09.30	15'	Sesi tanya jawab	
09.30 – 11.30	2h	Modul 3	Pembuatan <i>Lo-Fi Prototyping</i> (sitemap & wireframe)
11.30 – 13.00	1h 30'	ISHOMA	

13.00 – 15.00	2h	Modul 3	(lanjutan)
Hari C3			
09.00 - 09.15	15'	Sesi briefing Modul 4	
09.15 – 09.30	15'	Sesi tanya jawab	
09.30 – 11.30	2h	Modul 4	Pembuatan <i>Hi-Fi Prototyping</i>
11.30 – 13.00	1h 30'	ISHOMA	
13.00 – 15.00	2h	Modul 4	(lanjutan)
15.00 – 16.00	1h	Modul 5	Pembuatan Presentasi Proyek

9. KEBUTUHAN LAIN dan SPESIFIKASINYA

9.1 Kebutuhan ini untuk kebutuhan juri, diantaranya:

No	Peralatan	Jumlah	Satuan	Gambar
Untuk Juri melakukan penilaian (bisa sewa atau pinjam dari sekolah)				
1	Komputer untuk admin : M1 Chip 24 " 4.5 K 256GB 8 Core CPU 7 Core GPU - Inter 256GB	1	unit	
2	Video Conference Tool : Logitech Group Video Conferencing Bundle With Expansion Microphone (Kamera, Speakerphone, Hub, Remote, Wall/Table Mount, Ekstensi Mikrofon)	1	unit	
3	Layar Monitor : Layar Monitor / TV 55 inch	1	unit	
4	Kabel HDMI : 5 meter	1	buah	
5	Webcam Monitoring juri	1	unit	

6	Tripod Webcam	1	unit	
---	---------------	---	------	---

9.2 Kebutuhan Juri untuk menilai, diantaranya:

No	Peralatan	Kualitas	Satuan	Gambar
1	3M Visual Attention Software	Monthly Subscription, Full Edition	1 bulan	
2	Figma Pro Account	Monthly Subscription, Pro Account	1 bulan	

9.3 Kapasitas listrik yang dibutuhkan:

No.	Nama Alat	Daya
1	Laptop Juri 1	150 watt
2	Laptop Juri 2	150 watt
3	Laptop Juri 3	150 watt
4	Laptop Teknisi 1	150 watt
5	Laptop Teknisi 2	150 watt
6	Laptop Teknisi 3	150 watt
7	Komputer Admin	200 watt
8	<i>Video Conference Tool</i>	300 watt
9	Layar Monitor	200 watt
10	Kebutuhan lainnya (cadangan)	900 watt
TOTAL		2.500 watt

