



Puspresnas
Pusat Prestasi Nasional



DESKRIPSI TEKNIS

**LOMBA KOMPETISI SISWA (LKS)
TINGKAT NASIONAL XXIX
TAHUN 2021**



BIDANG LOMBA

Teknologi Mode
Fashion Technology



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 prgram 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, 29 Mei

2021

Plt. Kepala



Asep Sukmayadi,
NIP.197206062006
041001

DAFTAR ISI

COVER LUAR	i
COVER DALAM	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
PENDAHULUAN	1
A. STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA	2
B. SISTEM PENILAIAN	5
C. TEST PROJECT	5
D. ALAT	13
E. BAHAN	20
F. BAHAN PENUNJANG	22
G. LAYOUT DAN LUASAN.....	27
H. JADWAL BIDANG LOMBA	70
I. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA	71
J. REKOMENDASI JURI.....	74
Lampiran 1: Proyek Uji LKS	
Lampiran 2: Format Penilaian	

A. Pendahuluan

A.1. Nama dan Deskripsi Lomba

A.1.1. Nama Bidang Lomba

FASHION TECHNOLOGY

PENDAHULUAN

A.1.2. Deskripsi Lomba

Fashion Technology merupakan bagian dari keterampilan pembuatan busana. Beberapa keterampilan yang termasuk dalam *Fashion Technology* ini diantaranya desain, konstruksi pola, pemotongan bahan, dan pembuatan busana serta penyelesaiannya. Penting bagi praktisi di dunia fesyen untuk menyadari tren yang sedang berkembang saat ini. Hal yang kini berbeda dari sebelumnya adalah negara-negara di dunia termasuk Indonesia saat ini masih berjuang dalam melawan wabah COVID-19. Di Indonesia walaupun jumlah kenaikan jumlah pasien yang positif sudah agak menurun, tetapi bukan berarti pandemik sudah berakhir, Kita Harus tetap waspada. Kejadian di India harus dijadikan pelajaran, bahwa terhadap potensi penularan masih ada. Pandemi ini mengajarkan pada kita kehidupan normal baru “New Normal”. Banyak kebiasaan berubah, termasuk tren/ cara berbusana masyarakat kitapun berubah. Saat ini bekerja dari rumah sudah menjadi sesuatu hal yang lumrah/ biasa. Sehingga tampilan pakaian kerja terlihat modis masih dibutuhkan. Tren inilah yang kita angkat pada soal lomba Fashion teknologi tahun 2021, yaitu dengan mengangkat thema “**Tetap modis ditengah pandemik**”. Kerja dari rumah, bukan berarti pakaian yang dikenakan bisa bebas, tetapi harus tetap modis dan bergaya, tapi tidak berlebihan.

A.1.3. Isi Deskripsi Teknis

Fashion Technology adalah bagian dari rumpun Lomba Kreatif dan Desain. Dalam bidang lomba ini peserta dituntut untuk menciptakan desain atau produk yang kreatif sesuai dengan pengembangan mode, permintaan pasar dan pengembangan teknik pembuatan produk.

Soal Lomba Fashion Teknologi memiliki pilihan – pilihan yang diundi sesaat sebelum lomba dimulai. Peserta diharapkan dapat mengembangkan kreatifitas mereka dalam mengerjakan setiap modulnya dan dapat memunculkan produk yang sesuai dengan komposisi hasil undian lomba.

Sebagai Bidang yang berkaitan dengan kreatifitas dan teknologi, tentunya para peserta dapat menggunakan setiap alat yang disediakan dengan baik, efektif, dan efisien.

Kaitannya dengan Kebiasaan baru karena pandemic covid, maka banyak sekali orang yang bekerja tidak di kantor, tetapi bekerja secara daring di rumah. Bekerja dari rumah tetap membutuhkan baju kerja, oleh karena itu pada lomba kali ini para peserta bidang teknologi mode, akan mengerjakan baju kerja yang mengikuti thema : “ Tetap Modis di tengah pandemic”. Baju kerja ini , secara teknis harus :

1. Memiliki Kemampuan Mendesain Baju baju kerja yang modis sesuai dengan tren mode yang sedang digemari di masyarakat.

2. Mampu Memilih Bahan sesuai dengan fungsi dari Baju kerja yang nyaman tetapi tetap modis dan sekaligus memanfaatkan bahan-bahan yang ada di industri lokal dan jenis bahan yang sedang digemari oleh masyarakat.
3. Mampu membuat Pola sesuai dengan desain dan ukuran yang diminta.
4. Mampu menggunakan Alat-alat Industri dengan efektif : Mesin Jahit 1 N Industri, , Mesin Perekat Kain Keras (Mesin Fusing), Mesin Setrika (listrik/Uap) untuk penyelesaian akhir produk.

Kompetensi keahlian seorang *fashion technology* bisa didapat para peserta dari bidang keterampilan Busana Industri (garmen)/Busana Butik (*customade*) atau bidang desain Fashion di SMK Tata Busana

A.2. Dokumen Terkait

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

- Pendoman lomba,
- Informasi di website panitia:
 - a. Kisi-kisi soal LKS
 - b. Rencana Kerja
 - 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.

STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA

B.1. Ketentuan Umum

LKS mengukur pengetahuan dan pemahaman melalui penampilan/unjuk kerja. Proyek uji, skema penilaian, dan bobot masing-masing modul proyek uji dikembangkan berdasarkan spesifikasi kompetensi LKS-SMK.

B.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 :

Hari		Kompetensi	WSC %	LKS Daring %
#1		Desain Pola dan Peletakan	25%	25%
1 jam	<i>Desain sesuai target pasar</i>	Desain Sajian Produk	5%	5%
2 jam	<i>Pembuatan Pola Celana dan Peletakan di bahan</i>	Pembuatan	10%	10%
1 jam	<i>Drape Baju sesuai dengan pilihan undian</i>		10%	10%
#2		Proses Pembuatan Blazer	65%	65%
15 menit	Mendesain Blazer		5%	5%
2 jam	Membuat pola sesuai ukuran		10%	10%
4 jam 15 menit	Poses menjahit		50%	50%
#3		Melanjutkan Pembuatan Blazer & Penyelesaian akhir	10%	10%
4 Jam	Poses menjahit			
30 menit	Penyelesaian akhir		10%	10%
Jumlah			100%	100%

Note :

B. SISTEM PENILAIAN

C.1. Petunjuk Umum

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

C.1.1. Skema Penilaian

No.	Modul	Kriteria/Sub-Kriteria	Total
1	A	Desain	10
2	B	Pembuatan Pola & Peletakan	25
3	C	Drapping	10
4	D	Menjahit Blazer	55
Total			100

C. TEST PROJECT

D.1. Petunjuk Umum

Soal Lomba di bagi dalam 4 modul dengan total waktu kerja 16 (Enam Belas) Jam dengan modul sebagai berikut :

- a. Sketsa Desain
- b. Pembuatan Pola dan Peletakan
- c. Drapping Menjahit
- d. Menjahit Blazer + Masker

Menjahit Semua modul secara online harus dimulai bersama-sama dengan mengacu pada standar Waktu Indonesia Bagian Tengah (WITA), Peserta harus menyerahkan hasil Lomba pada akhir alokasi waktu dalam setiap modulnya. Bila alokasi waktu habis, selesai atau tidak selesai produk harus diserahkan.

Pada Lomba ini peserta harus :

- Mengambar sketsa desain pakaian sesuai dengan terget pasar : harga pasar, dan mengacu pada bahan yang dipilih.
- Membuat Pola Rok
- Memberikan tanda dan mengukur Rok pada saat Peletakkan Pola diatas bahan
- Membuat Drape pada Mannequin (dengan menggunakan jarum drape saja) sesuai dengan gambar yg akan dipilih saat Lomba.
- Mendesain, Membuat Pola dan menjahit Baju kerja/ kantor (Blazer) sesuai dengan pilihan-pilihan bagian dalam Baju kerja/ kantor (Blazer) yang akan diundi sesaat sebelum lomba. Blazer Harus dilengkapi dengan Masker sesuai motif/warna Blazer.
- Menggunakan berbagai mesin industry secara Efisien.

- Melakukan penyelesaian akhir beberapa bagian dengan pekerjaan jahit tangan
- Pengepresan akhir dengan mesin press uap

D.1.1. Kriteria toleransi pengukuran :

Penilaian LKS-SMK menggunakan ketentuan yang telah ditetapkan panitia.

Penilaian LKS-SMK menggunakan dua jenis, yaitu *Judgement* (subjektif) dan *Measurement* (obyektif). Penilaian subyektif dilakukan dengan cara pengamatan proses maupun hasil. Untuk memudahkan justifikasi disediakan kriteria penilaian. Sedangkan penilaian obyektif didasarkan pada pengukuran kriteria. Penilaian subyektif memerlukan kriteria (rubrik) untuk membantu proses penilaian.

Skala jastifikasi:

0 : Tidak melakukan

1 : dibawah rata-rata performa industri

2 : diatas rata-rata performa industri

3 : Sempurna

Masing-masing Juri tidak diperbolehkan untuk menilai dengan total lebih dari 2 dari setiap sub kriteria.

D.2. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian adalah hal utama dalam skema penilaian yang ditentukan berdasarkan proyek uji. Bobot masing-masing kriteria penilaian menyesuaikan dengan spesifikasi kompetensi LKS yang ditetapkan. Kriteria penilaian dikembangkan sesuai kepentingan proyek uji.

No.	Modul	Kriteria/Sub-Kriteria	Total
1	A	Desain	10
2	B	Pembuatan Pola & Peletakan	25
3	C	Draping	10
4	D	Menjahit Blazer + Masker	55
Total			100

Modul proyek uji termasuk didalamnya adalah penilaian subjektif yang dominan terdapat pada modul drapping dan menjahit sedangkan untuk penilaian obyektif dominan terdapat pada modul pola dan menjahit. Berikut total waktu yang disediakan untuk menyelesaikan keseluruhan modul :

Modul	Deskripsi	Waktu (Jam)
A	Desain	1 jam
B	Pembuatan pola dan peletakan	2 jam

C	Drapping	1
D	Menjahit Baju Covid	11 Jam
Total		15 Jam

D.2.1. Persyaratan Proyek Uji

Penjelasan detail tentang material dan bahan hingga penilaian.

D.3. Sub Kriteria

Sub kriteria adalah uraian lebih lengkap tentang aspek yang akan dinilai terkait dengan proyek uji.

Setiap lembar penilaian mempunyai spesifikasi hari untuk dilakukan penilaian

D.4. Aspek

Setiap kriteria dirumuskan dalam aspek penilaian yang memungkinkan diamati atau diukur, meliputi:

Marking Form		LKS NASIONAL TAHUN 2021			
Skill	<u>31 - Fashion Technology</u>				
Sub Criterion	<u>A1 - Peletakan Pola</u>				
Competitor	_____				
Marking Team	_____				
Competition Day	_____	Marking Scheme Lock	<u>17-05-2021 22:24:31</u>	Mark Entry Lock	_____
MEASUREMENT MARKING					
Aspect ID	Max Mark	Aspect of Sub Criterion - description	Requirement or Nominal Size	Result or Actual Value	Mark Awarded
M1	1.50	Pola terlihat Rapih, Dikurangi 0,25 setiap kesalahan Pola tidak berantakan dan terlihat bersih		<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
M2	1.50	Pola dalam kerah dan pinggang aman Tidak terlalu sedikit pin, setiap ujung pola terlihat aman		<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
M3	0.50	Bahan terlihat baik ya atau tidak Tepi kain bertemu sepanjang panjang kain, Bahan terlihat rapih		<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
M4	1.50	Jumlah Pola sesuai Jumlah Pola yg diletakan Sesuai (d disesuaikan dengan Model)		<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>

D.5. Penilaian

D.5.1. Penilaian Subyektif

Penilaian subyektif dilakukan untuk proses kerja dan hasil kerja yang berdasarkan pengamatan atau jastifikasi juri. Penilaian subyektif memerlukan kriteria (rubrik) untuk membantu proses penilaian.

Skala jastifikasi:

0 : Tidak melakukan

1 : dibawah rata-rata performa industri

2 : diatas rata-rata performa industri

3 : Sempurna

D.5.2. Penilaian Obyektif

Penilaian obyektif dilakukan oleh minimal dua juri. Penilaian hanya memberikan angka 1 bila sesuai ukuran dan toleransi dan 0 bila tidak sesuai.

D.6. Komposisi Penilaian Subyektif dan Obyektif

No.	Modul	Kriteria/Sub-Kriteria	Subyektif*)	Obyektif*)	Total Akumulasi
1	A	Desain	7	3	10
2	B	Pembuatan Pola dan Peletakan	5	20	25
3	C	Drapping	5	5	10
4	D	Menjahit Blazer	40	15	55

*) jumlah item yang dinilai

D.7. Keseluruhan Asesmen

Marking Form					
LKS NASIONAL TAHUN 2021					
					
Skill	<u>31 - Fashion Technology</u>				
Sub Criterion	<u>A1 - Peletakan Pola</u>				
Competitor	_____				
Marking Team	_____				
Competition Day	Marking Scheme Lock	17-05-2021 22:24:31	Mark Entry Lock	_____	
MEASUREMENT MARKING					
Aspect ID	Max Mark	Aspect of Sub Criterion - description	Requirement or Nominal Size	Result or Actual Value	Mark Awarded
M1	1.50	Pola terlihat Rapih, Dikurangi 0,25 setiap kesalahan Pola tidak berantakan dan terlihat bersih		<input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
M2	1.50	Pola dalam keadaan ter pin dengan aman Tidak terlalu sedikit pin, setiap ujung pola terlihat aman		<input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
M3	0.50	Bahan terlihat baik ya atau tidak Tepi kain bertemu sepanjang panjang kain, Bahan terlihat rapih		<input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
M4	1.50	Jumlah Pola sesuai Jumlah Pola yg diletakan Sesuai (d disesuaikan dengan Model)		<input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>

Keseluruhan form Asesmen dilampirkan pada file

marking_form_fashion_technology dilampirkan dalam bentuk Pdf

D.8. Prosedur Asesmen

- Proses penilaian akan menggunakan metoda daring menggunakan aplikasi ZOOM meeting dengan mengaktifkan *break out room*
- Sebelum Kompetisi, ketua juri dan akan menjelaskan metode penilaian yang akan digunakan untuk menilai
- Ketua juri akan membagi semua juri ke dalam tim untuk menilai dan mengatur jadwal menilai. Tim harus dibagi antara juri berpengalaman dan juri baru, mengenali perbedaan budaya, dan bahasa.
- Para juri harus menilai aspek yang sama untuk semua Kompetitor jika memungkinkan.
- Semua juri menilai persentase tanda yang sama jika memungkinkan.
- Pengukuran menandai akan ditandai oleh tim sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, mis. pengukuran
- Penentuan penilaian akan ditandai oleh tim menggunakan kartu flash.

D. ALAT

E.1. Ketentuan Umum

Alat dan bahan yang telah disediakan oleh panitia tidak dapat digantikan dengan alat dan bahan yang dibawa oleh peserta kecuali panitia meminta peserta untuk menyiapkan sesuai dengan ketentuan yang sudah ditetapkan. Peserta diberikan waktu familiarisasi fasilitas lomba sebelum lomba dimulai (maksimal 2 jam).

E.1.1. Daftar Sarana Prasarana

Peralatan yang disediakan panitia

NO	ALAT-ALAT	DESKRIPSI	JUMLAH
1	Meteran kain		1 pcs
2	Penggaris besi	Stainless 60 cm	1 pcs
3	Jarum	DC x 1 85/13	1 packs
		DB x 1 75/11	1 packs
4	Obeng	Small & medium	1 pcs
NO	PERALATAN	DESKRIPSI	JUMLAH
1	Mesin Jahit Jarum 1	Lengkap + lampu	1 unit
2	Mesin perekat kain keras	Tanpa meja	1 unit
3	Setrika listrik		1 pcs
4	<i>Mannequin</i>	Size M (Bisa di pentul)	1 pcs
5	Papan setrika/ Busa setrika	35 x 90 cm	1 unit
6	Alas setrika	3 tipe : Tangan, Princes, bahu	1 set
A 7	<i>Setrika Uap</i>		1 pcs
l 8	Mannequin	Size M (Biasa)	1 pcs
A 9	Meja Potong	Uk. 160x120x75 cm	1 pcs
l 10	Kursi	Chitosa Busa	1 Pcs

Alat dan bahan yang telah disediakan oleh panitia tidak dapat digantikan dengan alat dan bahan yang dibawa oleh peserta.

- Peserta diberikan waktu familiarisasi fasilitas lomba sebelum lomba dimulai.

E.1.2. Daftar Alat para Peserta

Alat yang dipersiapkan oleh peserta meliputi:

NO	ALAT	GAMBAR	DESKRIPSI	CATATAN
1	Rader		Rader bergerigi maupun tidak	Semua perlengkapan yang dibawa oleh kompetitor dan tidak tercantum dalam daftar diatas, akan diperiksa setiap harinya oleh tim juri.
2	Karbon Jahit		Warna karbon bebas . dapat menggunakan warna karbon yang netral seperti warna kuning	
3	Penggaris Pola		Penggaris Panggul, Penggaris siku, penggaris lengkung	
4	Alat Gambar		Penggaris, Pensil, Pulpen, Penghapus (ATK)	
5	Pensil Warna		Pensil warna merk bebas	
6	Semprotan Air		Botol spray ukuran bebas	
7	Kapur Jahit		Kapur jahit merk bebas. Dapat menggunakan bentuk pensil kapur atau kapur jahit segitiga	
8	Kain Alas Setrika		Berbahan sejenis katun, dan tidak luntur	

9	Bidal		Merk bebas
10	Gunting (kain, kertas, dan som)		Gunting kain, gunting kertas dan gunting benang dengan merk bebas
11	Pemberat		Pemberat merk bebas

Alat dan bahan harus dikemas dalam tempat khusus sehingga tidak mengganggu jalannya lomba.

E.1.3. Alat dan bahan yang dilarang digunakan

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

F. BAHAN

F.1. Bahan dan Perakitan

MODUL 1 : DESAIN				
Nama	Jumlah	Jenis	Keterangan	Catatan
Kertas desain	3 Pcs	70 gsm	Jiplakan Tubuh	A4

MODUL 2 : MEMBUAT POLA DAN PELETAKKAN				
Nama	Jumlah	Jenis	Keterangan	Catatan
Kertas Pola	5 pcs	70 gsm		Lebar 168 cm
Bahan Utama 1		Bahan yang akan digunakan di modul 4	Sedang	Lebar 142cm

MODUL 3 : DRAPPING				
Nama	Jumlah	Jenis	Keterangan	Catatan
Bahan Utama	4 m	Kain Blacu/ Calyco		Lebar 140 cm

MODUL 4 : MENJAHIT				
Nama	Jumlah	Jenis	Keterangan	Catatan
Kertas Pola	5 pcs	70 gsm		Lebar 168 cm
Bahan Utama 1	3 m	Katun (Warna utama)	Sedang	Lebar 142cm
Bahan Utama 2	1 m	Katun (Warna kombinasi)	Sedang	Lebar 142cm
Bahan Utama 3	2 m	Kain Motif (Katon Rayon)		Lebar 115 cm (menyesuaikan)
Bahan Furing	3 m	<i>Katun Lebar 115 cm</i>	Light weight	Lebar 150 cm
Lapisan Kain serong u/ Lengan	1 set	Kain serong		
Busa Bahu	1 psg 2 jenis	Bahan mess	D atau C	
Pengeras		3 m x type 1 (kufner) 1 m x type 2 (veselin)	Putih	Beda jenis ketebalan
Benang	6 pcs	2x Warna I	2000yds	
		2x Warna II		
		2x Warna III		
Kancing		Ukuran 29 Linge 3 pcs Ukuran 16 ligne 6 pcs	Warna Sama dengan Bahan Utama	

CATATAN :

Pengadaan bahan harus seragam untuk semua peserta, Oleh karena itu pengadaan Bahan Lomba HARUS disiapkan dari Pusat

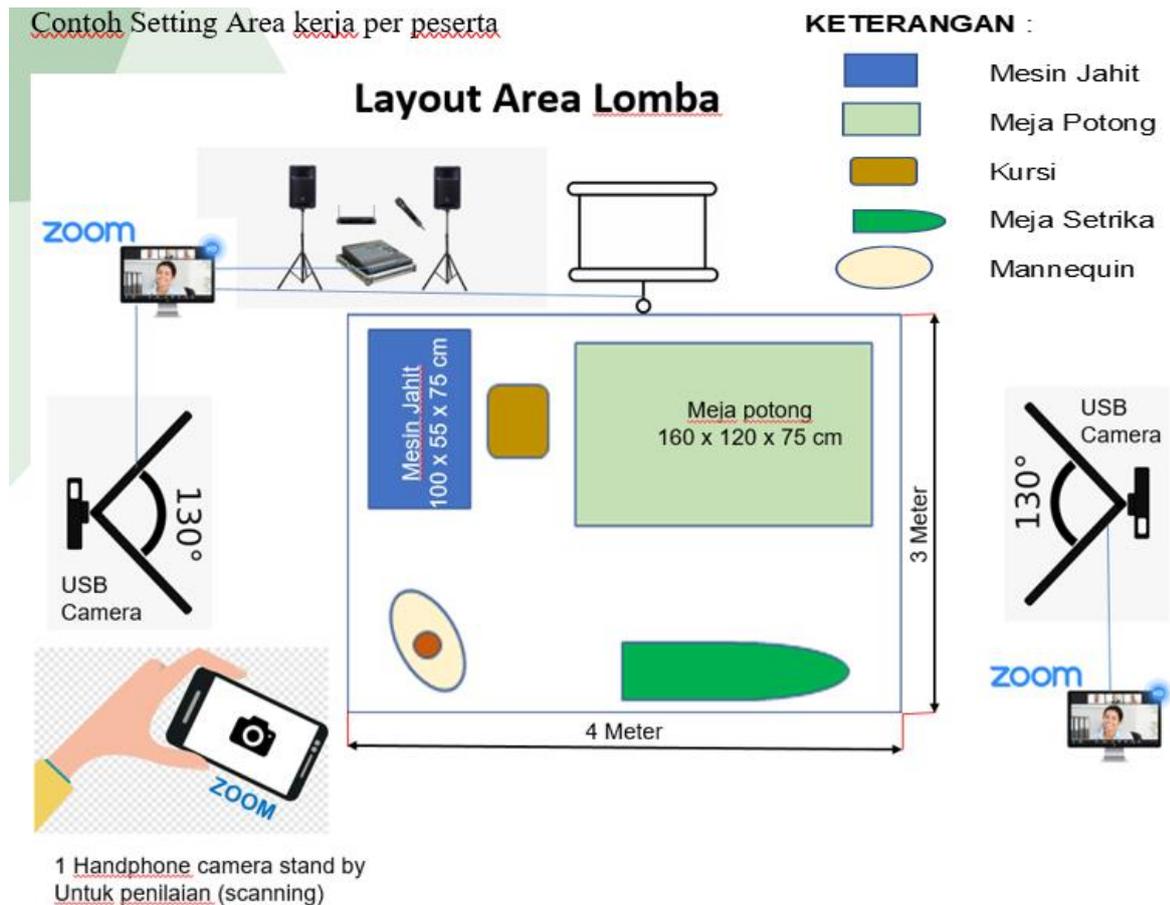
G. BAHAN PENUNJANG

G.1. Bahan Penunjang Lomba sebagai Referensi para Peserta

Keterangan Tambahan Jika ada.

H. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT

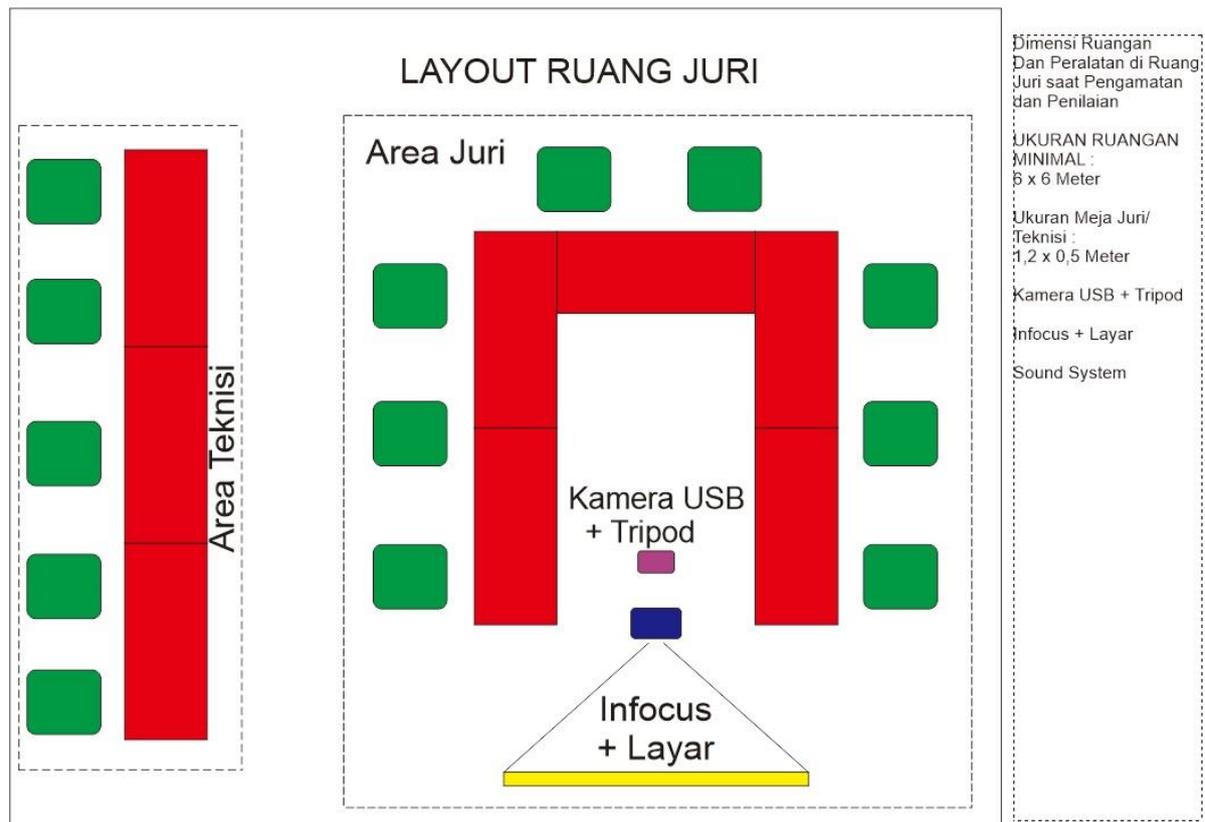
H.1. Layout



Luasan Area lomba Per Peserta adalah $4 \times 3 \text{ m} = 12 \text{ m}^2$

Lay out lomba dapat dilihat pada website:

smk.pusatprestasinasional.kemendikbud.go.id/lks



I. JADWAL BIDANG LOMBA

Waktu		Kegiatan	Keterangan	
Hari ke-1				
09.00 - 09.30	30 Menit	Penjelas modul 1 dan 2		
09.30 - 10.00	30 menit	Modul 1 desain		
10.00 – 12.00	2 jam	Pembuatan Pola Blouse dan Peletakkan		
13.00 - 14.00	1 jam	Drapping		
14.00-15.00	1 jam	Membuat Baju Blazer (desain dan Pola)		
Hari ke-2				
09.00 – 12.00	3 jam	Melanjutkan pembuatan Blazer		
13.00 - 15.00	2 jam	Melanjutkan pembuatan Blazer		
Hari ke-3				
09.00 – 12.00	3 jam	Melanjutkan pembuatan Blazer		
13.00 - 15.00	2 jam	Melanjutkan pembuatan Blazer		

J. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA**J.1. Kebutuhan Juri untuk Menilai**

No	Peralatan	Jumlah	Satuan	Gambar
Untuk Juri melakukan penilaian (bisa sewa atau pinjam dari sekolah)				
1	Papan Alas tulis A4	3	bh	
2	Kalkulator	3	bh	
3	Hekter	1	bh	
4	Sumitape + Dispensernya	1	bh	
5	Timer/ Jam meja	1	bh	
6	Gunting kertas	1	bh	
7	Meteran kain	3	bh	
8	stabillo	3	set	
9	Printer A3 Warna	1	bh	
10	Laptop untuk entry nilai	1	bh	
11	Sound system	1	set	

12	Infocus + Layar	1	set	
14	Kertas A4	1	rim	
15	Hand Sanitizer	3	buah	
16	Desinfektan	1	Buah	

J.2. Kebutuhan Perlombaan

No	Peralatan	Kualitas	Satuan	Gambar
1	Kamera USB (masing2 terhubung ke Zoom Meeting) 1 Camera harus terhubung dengan audio system u/ Komunikasi dengan Juri	2	buah	
2	Audio System (Mic, Speaker, power, audio mixer)	1	set	
3	Infocus + Layar	1	set	
2	HP Bercamera	1	buah	
4	Hand Sanitizer	1	Botol	
5	Desinfektan	1	Tabung	

Kapasitas Listrik yang dibutuhkan

K. REKOMENDASI JURI

Recomendasi juri ada pada file terpisah dengan Tehnical Deskripsi ini.

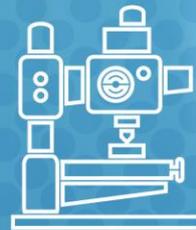
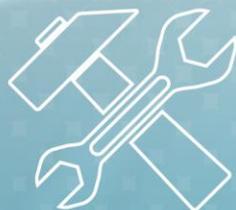
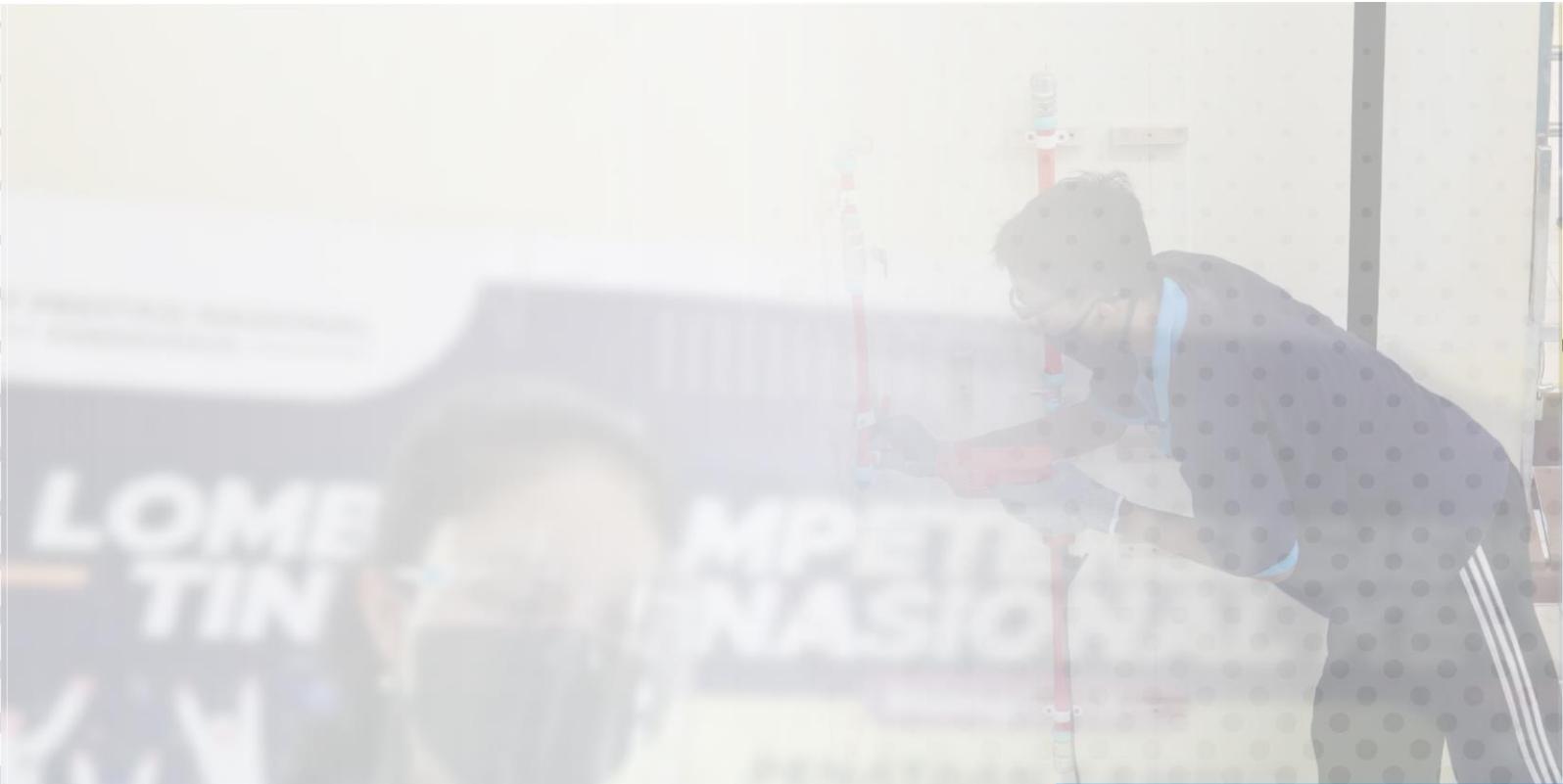
Lembar Usulan Juri Fashion Technology LKS 2021						
No	Nama	Institusi	No Telp	Email	Ukuran Baju	Remark
1	Nathanael Suryadi	PPGB (pusat Pelatihan Garmen Bar	62811215560	nathanaelsuryadi@gmail.com	XL	
2	Anggun Nurdila	Expert Worldskills	+6287876032387	anggun.nurdila@gmail.com	M	
3	Annisa Novi R Sirait, A. Md.	PT. Fashion Teknologi Indonesia	+087785435290	annisanovirsirair@gmail.com	M	
4	Achmad Nurhasim	PT. KEKEAN Primanda Indonesia	+6281297000456	aam.hazim@gmail.com	M	
5	Irna Kurnia, S. Pd.	Irna Collection	+6287787375218	irnakurnia88@yahoo.com	M	
USULAN TIM TEKNIS FASHION TECHNOLOGY 2021						
No	Nama	Institusi	No Telp	Email	Ukuran Baju	Remark
1	Indah Wirasnita Gulo	PPGB Bandung	+6282164078575	guloind26agsts@gmail.com	M	
2	Kadek Mahayani	PT. Fashion Teknologi Indonesia	+6281917158206	kadekmahayani72@gmail.com	L	
3	Isnaini Wulandari	Eks. Competitor Worldskills	+88232152774	isnainiw8@gmail.com	L	

Lampiran 1: Proyek Uji LKS

Berikut hanya sebagai contoh gambar Baju Kerja/ Blazeryang telah dibuat di Indonesia dengan desain Jaket yang stylish



Lampiran 2: Format Penilaian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
PUSAT PRESTASI NASIONAL

JL. Jenderal Sudirman, Gedung C Lt. 19, Senayan, Jakarta 10270
Telp. (021) 5731177, Faksimile: (021) 5721243 Laman:
<https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id>