



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA
PUSAT PRESTASI NASIONAL
SEKRETARIAT JENDERAL
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

**MERDEKA
BELAJAR**



SOAL

LOMBA KOMPETENSI SISWA SMK TINGKAT NASIONAL TAHUN 2023



BIDANG LOMBA

Teknologi Mode



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. Saat ini di dunia Fashion mulai menerapkan Teknologi 4.0, hal ini mempengaruhi dunia pendidikan sebagai penyedia SDM di dunia fashion. Penting bagi praktisi di dunia fesyen untuk menggunakan digital system terutama dalam pembuatan pola digital. Hal ini sejalan dengan kebutuhan industry yang kini sudah banyak beralih ke dunia digital atau komputerisasi. Pembuatan pola secara digital atau komputerisasi telah masuk di dalam kurikulum 2013 sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik, sehingga peserta didik saat ini telah banyak yang mempelajari salah satu bagian dari perkembangan 4.0 di industry fashion.

Selaras dengan hadirnya LKS sebagai ajang keunggulan peserta didik SMK, saat ini sudah dilaksanakan persiapan khusus LKS tentang materi Pembuatan Pola Digital (CAD) selama bulan maret 2022 sebanyak 5 Kali pertemuan yang diikuti oleh 113 Sekolah SMK di seluruh Indonesia, Oleh sebab itu pembuatan Pola Digital (dengan system CAD) menjadi salah satu bagian dari test project yang harus dikerjakan oleh peserta. Software yang digunakan telah disesuaikan dengan dunia industri yaitu dengan menggunakan software pembuatan khusus pola, yang saat ini dapat diunduh di <https://www.4shared.com/s/fFMb-PTeyiq>

Untuk LKS Tahun 2023 yang akan dilaksanakan kembali secara Luring, modul lomba akan dikembangkan sesuai dengan tujuan LKS yaitu sebagai ajang penjurangan bagi peserta Worldskills International. Bobot lomba akan disesuaikan dengan Standar Okupasi Worldskills. Perkembangan yang sangat cepat di dunia Industri menuntut SMK mulai mengacu pada standar yang sudah mengacu pada standar okupasi dunia kerja dan dunia industry.

Pengantar Dokumentasi Test Project :

Proyek Uji terdiri dari 4 (empat) Modul dengan total waktu keseluruhan 13 jam

1. Draping/ Moulage (1 jam)
2. Design dan Sketsa (1 jam)
3. Pembuatan pola Digital CAD (1.5 jam) dan Peletakkan Pola (30 menit)
4. Konstruksi Garmen/ Menjahit Jacket (9 jam)

Modul dimulai Bersama merujuk pada waktu setempat, Peserta harus menyerahkan hasil lomba pada akhir alokasi waktu dalam setiap Modulnya. Bila alokasi waktu habis, selesai atau tidak selesai project harus diserahkan.

Competitor harus:

- Membuat Pola digital (CAD) dengan model Blouse/kemeja yang akan diundi sesaat sebelum lomba
- Menggambar sketsa desain sesuai dengan target pasar
- Drape pada Mannequin (dengan menggunakan jarum drape saja)
- Membuat desain, Pola (dengan Kampuh), dan menjahit Jacket sesuai dengan pilihan-pilihan komponen Jacket yang akan diundi sesaat sebelum lomba
- Menggunakan berbagai mesin industry secara efisien
- Melakukan penyelesaian akhir beberapa bagian dengan pekerjaan jahit tangan
- Pengepresan akhir dengan mesin press uap

1.



MODUL 1 : DRAPING/MOULAGE

Maksimum waktu : 1 JAM - Hari Ke-1

Peserta akan diberikan 2.5 Meter Kain Blacu/ Calyco, Untuk Mengerjakan Proses Modul ini dengan Mengikuti Gambar Desain yang akan dibagikan sesaat sebelum Lomba.

Peserta hanya boleh menggunakan jarum drape saja. Penyelesaian akhir untuk bagian leher, lengan dan hem bawah diserahkan pada keputusan masing-masing peserta dengan catatan bagian tepi tidak bertiras.

Penilaian akan dilakukan berdasarkan pada kesesuaian hasil drape dengan gambar yang diberikan serta pemahaman peserta dalam Teknik fabric handling.

Kelonggaran atau tidak ada kelonggaran dapat diberikan, sesuai dengan keputusan peserta dengan tetap mempertimbangkan penyelesaian dan kesesuaian ukuran yang dapat dilihat pada proporsi gambar desain.

MODUL 2 : DESAIN / SKETSA

Maksimum waktu : 1 Jam - Hari Ke-1

Peserta akan diminta untuk membuat sketsa Desain pakaian sesuai target pasar untuk produksi / perdagangan / dengan tinta hitam, bagian depan dan belakang dan disajikan pada Media kertas dalam ukuran A3.

Peserta akan diberikan template/croqui, serta diberikan sample kain yang masih dirahasiakan. Peserta akan diminta untuk membuat sketsa pakaian sesuai dengan sifat kain serta target pasar dengan kesempatan tertentu (wearing occasion). Sasaran gaya pakaian disesuaikan dengan jenis kain yang akan dipilih / diundi sesaat sebelum modul dimulai. Target Pasar yang dibuat adalah :

- : Fast fashion - Business (4 pieces front and back)
- Fast fashion - Party (4 pieces front and back)
- :Couture - Red carpet (2 pieces front and back)
- Couture - Cocktail Party (2 pieces front and back)

Sketsa digambar dengan menggunakan ballpoin warna hitam (apabila ada bayangan diizinkan). Sketsa digambar pada media kertas gambar ukuran A3. Peserta akan membuat desain berdasarkan kategori, target market, dan jenis kain yang sama sesuai pilihan dalam undian. Sketsa harus diserahkan pada akhir waktu pengerjaan modul dalam keadaan selesai atau tidak selesai.



MODUL 3 : MEMBUAT POLA DIGITAL (CAD) DAN PELETAKKAN POLA

Maksimum waktu : 1.5 Jam dan 30 Menit - Hari Ke-1

Ketua Juri akan memberikan Ukuran dan desain Blouse/ Kemeja wanita sesaat sebelum modul dimulai. Untuk pekerjaan ini peserta harus membuat pola digital dengan menggunakan software computer berdasarkan desain dan ukuran yang telah diberikan. Pola harus diberikan kampuh dan informasi Pola yang diperlukan, informasi Pola (Arah serat kain, Judul LKSN 31 2023, Propinsi, Nama Bagian, Material/ bahan yang digunakan, jumlah piece yg dipotong)

Pada Modul ini, peserta harus mengerjakan dengan laptop yang telah diinstal software pembuat pola digital, dan file hasil harus di convert ke format DXF.

Setelah pola CAD telah selesai maka akan langsung diprint menggunakan mesin Plotter dan dilanjutkan kembali oleh peserta untuk melakukan Peletakkan pola di atas kain yang telah disediakan.

Kain yang digunakan adalah kain utama pada modul 4, maka dari itu pada proses peletakkan peserta tidak diperbolehkan untuk menggunting kain tersebut dan menjaga agar kain tetap bersih.



MODUL 4 : KONSTRUKSI GARMEN/MENJAHIT JACKET

Maksimum waktu : 9 Jam - Hari Ke- 2 dan 3

Kompetitor akan membuat desain dan menjahit sebuah Jacket dengan style Exotic Dramatic. Ketua Juri akan melakukan pengundian untuk desain Jacket dengan beberapa pilihan elemen sesaat sebelum modul 4 dimulai.

Elemen yang akan diundi ;

- Roll/Shawl Collar OR Collar and Lapel
- Patch Pockets OR Welt Pockets (with or without flap, at least 2)
- Set-in Sleeves OR Raglan Sleeves

Kompetitor harus membuat desain Jacket berdasarkan element yang telah diundi, apabila peserta mengerjakan 2 macam dalam setiap komponen yang diundi, maka penilaian dalam komponen tersebut akan hilang.

Pola yang dibuat bisa dengan cara drape atau cara drafting, dan pola tidak akan dinilai.

Dalam pembuatan Dress ini, harus mengikuti hal hal sbb :

- Full Furing
- Minimum Panjang Jacket 55cm dan maksimum 80cm (dari garis leher tengah belakang)
- Harus menggunakan semua bahan yang telah disediakan dengan komposisi yang disesuaikan dengan desain masing-masing
- Satu pasang lengan dengan shoulder pads (any design)
- Bukaan busana disesuaikan dengan desain peserta
- Tidak boleh ada kain bertiras.

Keseluruhan komponen yang terpilih saat diundi harus ada pada busana yang dibuat

Dalam pengerjaan, para peserta akan berbagi Mesin Fusing, Mesin Obras, Mesin Press Uap, Semua Peserta memiliki hak akses yang sama ke semua mesin yg digunakan Bersama. Jacket akan dinilai pada hari ke dua dan ketiga.

ALAT

1. Ketentuan Umum

Berisikan informasi umum terkait alat dan bahan yang akan digunakan peserta dan alat bahan yang akan disediakan panitia Peserta diberikan waktu familiarisasi fasilitas lomba sebelum lomba dimulai (maksimal 2 jam).

2. Daftar Alat para Peserta

Alat yang dipersiapkan oleh peserta meliputi

NO	ALAT	GAMBAR	DESKRIPSI	CATATAN
1	Laptop		Tipe apapun yang telah terinstall software CAD Pattern	Semua perlengkapan yang dibawa oleh kompetitor dan tidak tercantum dalam daftar diatas, akan diperiksa setiap harinya oleh tim juri.
2	Rader		Rader bergerigi maupun tidak	
3	Karbon Jahit		Warna karbon bebas . dapat menggunakan warna karbon yang netral seperti warna kuning	
4	Penggaris Pola		Penggaris Panggul, Penggaris siku, penggaris lengkung	
5	Alat Gambar		Penggaris, Pensil, Pulpen, Penghapus (ATK)	

6	Pensil Warna		Pensil warna merk bebas	
7	Semprotan Air		Botol spray ukuran bebas	
8	Kapur Jahit		Kapur jahit merk bebas. Dapat menggunakan bentuk pensil kapur atau kapur jahit segitiga	
9	Kain Alas Setrika		Berbahan sejenis katun, dan tidak luntur	
10	Bidal		Merk bebas	
11	Gunting (kain, kertas, dan som)		Gunting kain, gunting kertas dan gunting benang dengan merk bebas	
12	Pemberat		Pemberat merk bebas	

13	Jarum Pentul		Any type	
14	Jarum Drape		Any type	
15	Jarum Tangan		Any type	

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

E. BAHAN

Informasi umum terkait bahan yang akan digunakan pada setiap modul

Modul 1 Draping/Moulage

ITEM	SPESIFIKASI	JUMLAH	SATUAN	KETERANGAN
Calico	Kain Blacu 100% Katun lebar 150 cm	3	m	
Dress Form		1		

Modul 2 Desain dan Sketsa

ITEM	SPESIFIKASI	JUMLAH	SATUAN	KETERANGAN
Template	A3	2	lbr	Kertas A3 yang telah diberi gambar proporsi tubuh

Fabric Swatch	Menyesuaikan dengan target market	2	swatches	
---------------	-----------------------------------	---	----------	--

Modul 3 Pola Digital CAD dan Peletakkan

ITEM	SPESIFIKASI	JUMLAH	SATUAN	KETERANGAN
Modul 3 pola Digital menggunakan Laptop masing- masing peserta yang telah terinstall software CAD				

Modul 4 Konstruksi Garmen/ Menjahit Jacket

ITEM	SPESIFIKASI	JUMLAH	SATUAN	KETERANGAN
Kertas Pola	lebar 1650 mm width 60gsm	10	lbr	
Bahan 1	Tenun Polos lebar 110cm	1,5	M	
Bahan 2	Tenun motif lebar 110cm	1,5	M	
Bahan 3	Lace lebar 150cm	0,5	M	Menyesuaikan warna bahan 1
Furing	Lebar 150cm	2	M	
Busa bahu/ Shoulder pads 1	Raglan	1	Pair	
Busa bahu/ Shoulder pads 2	Square	1	Pair	
Sleeve Head		1	Pair	
Kain pelapis tipe 1	Kain Tricot lebar 150cm	3	M	
Kain pelapis tipe 2	Morigula lebar 105cm	1,5	M	
Zipper	Ukuran #5 Pmetal teeth, panjang 60 cm 2 warna @1 pcs	2	pcs	
Benang	2 Warna @2 roll	4	Roll	
Kancing	Kancing hias lebar 22mm	6	pcs	

F. BAHAN PENUNJANG

1. Bahan Penunjang Lomba sebagai Referensi para Peserta

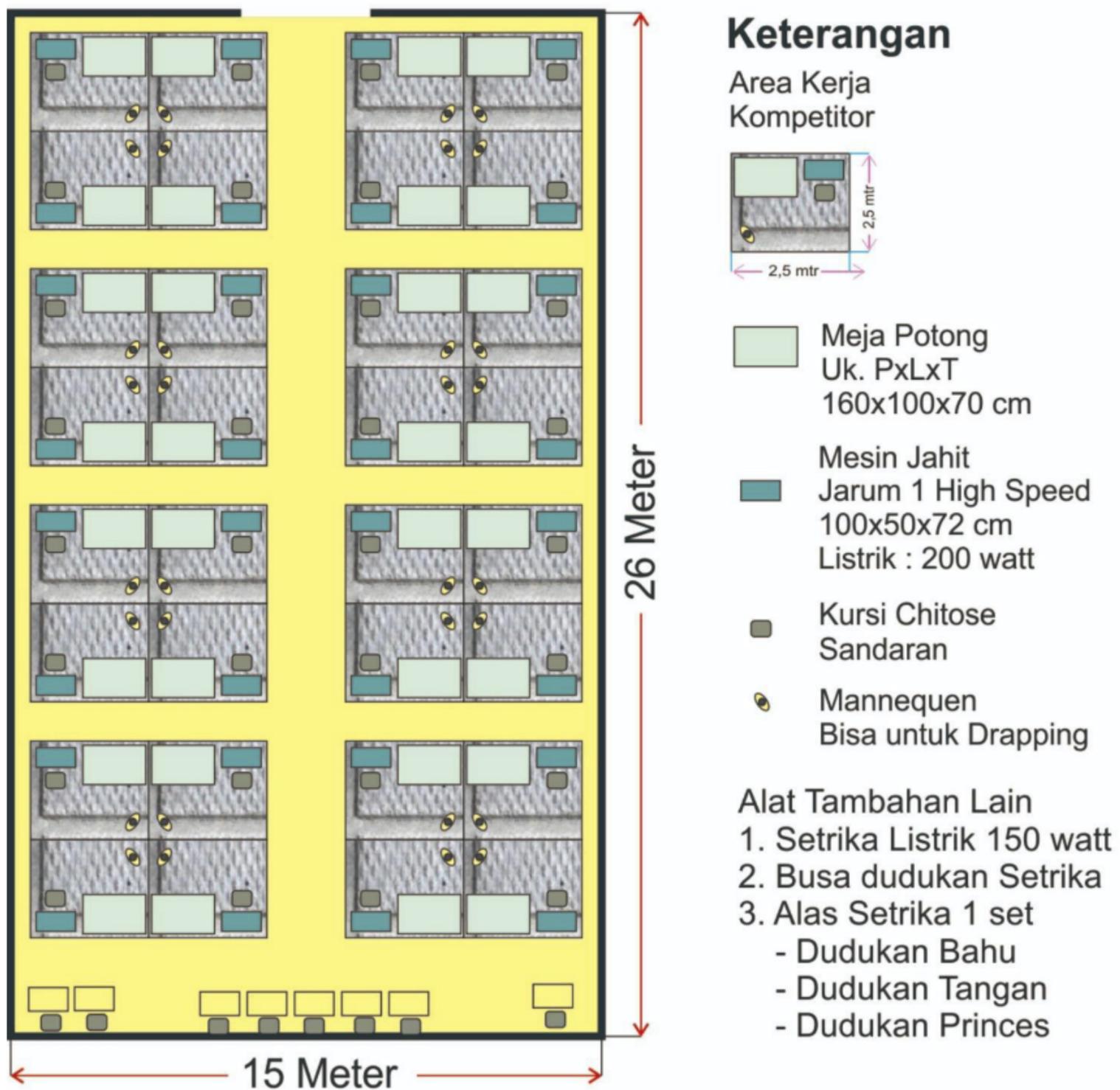
Keterangan Tambahan Jika ada.

G. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT

1. Layout

Tata layout penempatan peralatan utama berikut deskripsinya

LAYOUT TEMPAT LOMBA BIDANG : FASHION TECHNOLOGY



H. JADWAL BIDANG LOMBA FASHION TECHNOLOGY

Waktu		Kegiatan	Keterangan
Familiarisasi dan TCM (24 Oktober 2023)			
Day 1 (25 Oktober 2023)			
08.30	09.00	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan tiap modul MTP • Pengundian Modul 1,2 dan 3 	30 Menit
09.00	10.00	Modul 1 Draping	1 Jam
10.00	10.15	Coffe Break	5 Menit
10.15	11.15	Modul 2 Desain dan Sketsa	1 Jam
11.15	12.45	Modul 3 pola CAD dan Peletakkan pola	1 jam 30 menit
12.45	13.45	ISHOMA (*proses print pola CAD)	1 Jam
13.45	14.15	Modul 3 peletakkan pola CAD	30 Menit
Day 2 (26 Oktober 2023)			
07.55	08.00	Pengundian Modul 4	5 Menit
08.00	10.00	Modul 4 Konstruksi garmen/Menjahit Jacket	2 Jam
10.00	10.15	Coffee Break	15 Menit
10.15	12.15	Melanjutkan Modul 4 Konstruksi garmen/Menjahit Jacket	2 Jam
12.15	13.15	ISHOMA	1 Jam
13.15	15.15	Melanjutkan Modul 4 Konstruksi garmen/Menjahit Jacket	2 Jam
Day 3 (27 Oktober 2023)			
08.00	11.00	Menyelesaikan Modul 4 Konstruksi garmen/Menjahit Jacket	3 Jam
Total			13 Jam

I. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA

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	5	bh	
2	ATK	5	set	
3	Kalkulator	5	bh	
4	Hekter	2	bh	
5	Sumitape + Dispensernya	1	bh	
6	Timer/ Jam meja	1	bh	
7	Gunting kertas	1	bh	
8	Meteran kain	5	bh	
9	stabillo	5	set	
10	Printer A3 Warna	1	bh	

11	Laptop untuk entry nilai	1	bh	
12	Hand Sanitizer	5	buah	
13	Desinfektan	1	Buah	