



Puspresnas
Pusat Prestasi Nasional



Member Of
worldskills

DESKRIPSI TEKNIS

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

BIDANG LOMBA

**Teknologi Mode
(Fashion Technology)**



Seni Kreatif & Fashion

DESKRIPSI TEKNIS

TEKNOLOGI MODE

FASHION TECHNOLOGY

KELOMPOK

CREATIVE ARTS AND FASHION



LOMBA KOMPETENSI SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

TINGKAT NASIONAL XXX

TAHUN 2022

KATA PENGANTAR

Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang merupakan aset bangsa harus berstandar nasional maupun internasional sesuai dengan visi Indonesia tahun 2045 Pembangunan manusia dan penguasaan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dalam rangka peningkatan taraf pendidikan masyarakat Indonesia secara merata harus sejalan dengan visi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Pusat Prestasi Nasional sebagai unit pelaksana Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, salah satu tugas dan fungsinya menyelenggarakan Lomba Kompetensi Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (LKS-SMK)

Sejalan dengan tugas dan fungsi diatas, Pusat Prestasi Nasional menyelenggarakan Lomba kompetensi siswa SMK (LKS-SMK) sejumlah 47 bidang lomba, dengan 6 area 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 peserta didik terbaik dibidangnya pada tiap provinsi. Mengingat masih berlangsungnya pandemi Covid-19, LKS dilaksanakan secara daring/Online.

Dukungan dan peran serta dari kalangan dunia usaha dan dunia industri (DU/DI), Perguruan Tinggi, Balai Latihan Kerja (BLK) dan lainnya sebagai narasumber, pelatih, juri dan teknisi sangat dibutuhkan agar pelaksanaan LKS SMK dari 34 Provinsi serta kegiatan pendukung lainnya berjalan dengan baik. Sebagai panduan/acuan semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan LKS-SMK, maka disusun "Petunjuk Teknis LKS-SMK Tingkat Nasional ke 30 Tahun 2022 secara daring". Rangkaian kegiatan LKS-SMK Tingkat Nasional meliputi lomba-lomba dan kegiatan pendukung, yang antara lain 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 berperan dalam mendukung pengembangan kualitas SMK dalam mengikuti perkembangan IPTEK dan memenuhi Visi Indonesia 2045. LKS-SMK Tingkat Nasional Tahun 2022 merupakan salah satu kegiatan yang mendorong semangat berprestasi peserta didik SMK dalam rangka mempromosikan lulusan SMK yang berprestasi.

Kami sampaikan terima kasih kepada pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan dokumen Petunjuk Teknis LKS-SMK Tingkat Nasional ke 30 Tahun 2022, 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

| | |
|---|------------|
| COVER LUAR | i |
| COVER DALAM | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| DAFTAR ISI | v |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. NAMA DAN DESKRIPSI BIDANG LOMBA | 2 |
| B. SISTEM PENILAIAN | 4 |
| C. TEST PROJECT | 4 |
| D. ALAT | 9 |
| E. BAHAN | 12 |
| F. BAHAN PENUNJANG | 14 |
| G. LAYOUT DAN LUASAN..... | 14 |
| H. JADWAL BIDANG LOMBA | 16 |
| I. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA | 17 |
| J. REKOMENDASI JURI..... | 20 |

Lampiran 1: Proyek Uji LKS

Lampiran 2: Format Penilaian

PENDAHULUAN

Berisikan tentang informasi umum

A. Nama dan Deskripsi Lomba

1. Deskripsi Lomba

Fashion Technology merupakan bagian dari keterampilan pembuatan busana. Beberapa keterampilan yang termasuk dalam Fashion Technology diantaranya proses 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.

2. Isi Deskripsi Teknis

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 mulai LKS tahun 2022 ini 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>

3. Dokumen Terkait

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

- Pedoman 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.

B. STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA

1. Ketentuan Umum - SPESIFIKASI TERHADAP STANDAR NASIONAL (Standar Kompetensi Bidang Lomba)

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

Bidang lomba yang diperlombakan dalam WSC LKS-SMK meng-adopsi dari THE WORLD SKILLS STANDARDS SPECIFICATION (WSSS). Sedangkan bidang lomba lain yang tidak diperlombakan di WSC standar kompetensi yang dipergunakan dirumuskan dari kompetensi jabatan kerja dunia kerja dengan memperhatikan muatan kurikulum SMK.

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

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 | 50% | 40% |
| 30 menit | <i>Desain sesuai target pasar</i> | 10% | 10% |
| | Desain Sajian Produk | | |

| | | | | |
|----------------|--|--|-------------|------------|
| 1 jam | Pembuatan Pola Digital (CAD) | | 25% | 20% |
| 1 jam | Drape Baju sesuai dengan pilihan undian | | 10% | 5% |
| 15 menit | Membuat desain dress | | 5% | 5% |
| 45 menit | Membuat pola dress sesuai ukuran | | | |
| #2 | Proses Pembuatan New Normal Office Look | | 35% | 25% |
| 1 jam 45 menit | Memotong Bahan | | 10% | 5% |
| 3 jam 15 menit | Poses menjahit | | 25% | 20% |
| #3 | Melanjutkan Pembuatan New Normal Office Look Penyelesaian akhir | | 15% | 10% |
| 3 jam 30 menit | Poses menjahit | | | |
| 30 menit | Penyelesaian akhir | | 15% | 10% |
| Jumlah | | | 100% | 75% |

C. SISTEM PENILAIAN

1. Petunjuk Umum

Penilaian LKS-SMK menggunakan ketentuan yang telah ditetapkan panitia.

Pada Lomba Kompetensi Siswa tingkat Nasional menggunakan 2 (dua) metode penilaian :

a. *Measurement / Pengukuran*

Measurement merupakan metode yang digunakan untuk menilai akurasi, presisi dan kinerja lain yang diukur secara objektif. Dalam penilaian *Measurement* harus di hindari hal-hal yang bersifat multitafsir.

Pertimbangan pengujian dan penilaian untuk *measurement* adalah sebagai berikut:

- Biner, **Iya** atau **tidak**.
- Skala kesesuaian yang telah ditentukan sebelumnya terhadap tolok ukur tertentu.

b. *Judgment / Pertimbangan*

Judgment merupakan metode yang digunakan untuk menilai kualitas kinerja yang dimungkinkan adanya perbedaan pandangan berdasarkan tolak ukur penerapan di industri.

Skor merupakan penghargaan yang diberikan juri untuk aspek *judgement* pada sub kriteria. Skor harus dalam kisaran 0, 1, 2 atau 3. Nilai yang diberikan dihitung dari skor yang diberikan oleh juri dalam tim penilaian.

Masing-masing dari juri menilai setiap aspek penilaian, apakah peserta sudah mengerjakan atau tidak. Skor dari 0 hingga 3 terkait dengan standar industri sebagai berikut:

- 0: Kinerja dibawah standar industri, termasuk tidak mengerjakan
- 1: Kinerja memenuhi standar industri
- 2: Kinerja melampaui standar industri
- 3: Kinerja luar biasa terkait dengan ekspektasi industri

Baik *measurement* maupun *judgement* harus berdasarkan tolok ukur yang diambil dari praktik industri terbaik. Semua penilaian harus berdasarkan tolok ukur yang ditetapkan dalam Skema Penilaian. Dalam melakukan penilaian tidak diizinkan menggunakan metode pemeringkatan hasil pekerjaan peserta.

2. Kriteria Toleransi Pengukuran

2.1. Penilaian Subjektif

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

Skala justifikasi:

0 : Tidak melakukan

1 : dibawah rata-rata performa industri

2 : diatas rata-rata performa industri

3 : Sempurna

2.2. Penilaian Objektif

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

2.3. Komposisi Penilaian Subyektif dan Obyektif

| No. | Modul | Kriteria/Sub-Kriteria | Subyektif*) | Obyektif*) | Total Akumulasi |
|-----|-------|---------------------------------|-------------|------------|-----------------|
| 1 | A | Desain | 9.5 | 2.5 | 12 |
| 2 | B | Pembuatan Pola Digital (CAD) | 3.5 | 15.5 | 19 |
| 3 | C | Drapping | 16.5 | 3.5 | 20 |
| 4 | D | Menjahit New Normal Office Look | 37.25 | 11.75 | 49 |

*) jumlah item yang dinilai

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

4. Keseluruhan Penilaian

| Aspect ID | Max Mark | Aspect of Sub Criterion - description | Expert Score (0 to 3) | Mark Awarded |
|-----------|----------|--|---|----------------------|
| J1 | 1.25 | Fabric suitability 0 - Designs not suitable for the fabric weight and type, other fabrics added - only lining/fusing, print/pattern or texture not considered 1 - Designs are a little bit suitable for the fabric weight and type including | Judge 1 <input type="text"/> Judge 2 <input type="text"/> | <input type="text"/> |

Keseluruhan form Asesmen dilampirkan pada file

[*marking_form_fashion_technology\(1\)*](#) dilampirkan dalam bentuk Pdf

5. Prosedur Penilaian

- Proses penilaian akan menggunakan metode 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.

6. Skema Penilaian

| No. | Modul | Kriteria/Sub-Kriteria | Total |
|-----|-------|------------------------------|-------|
| 1 | A | Desain | 12 |
| 2 | B | Pembuatan Pola Digital (CAD) | 19 |

| | | | |
|--------------|---|-----------------|------------|
| 3 | C | Drapping | 20 |
| 4 | D | Teknik Menjahit | 49 |
| Total | | | 100 |

D. FORMAT/STRUKTUR PROYEK UJI/TEST PROJECT

1. Definisi

Proyek Uji (*Test project*) adalah instruksi/gambar kerja yang menjelaskan pekerjaan di masing-masing bidang keahlian. Proyek uji tersebut akan dilakukan oleh Peserta untuk menunjukkan keunggulan dan keahlian dalam melaksanakan pekerjaan dalam Proyek Uji. Proyek Uji harus meliputi konteks, tujuan, proses, dan hasil kerja, serta skema penilaian yang berlaku.

2. Durasi

Durasi efektif lomba pada tiap proyek uji berkisar antara 5 sampai dengan 15 jam, 1 hari maksimal 5 jam. Kompetisi berlangsung selama 3 hari. Proyek uji harus dirancang sesuai dengan standar profesional terkini dan memenuhi peraturan K3, secara detail dijelaskan dalam deskripsi teknis masing-masing bidang lomba.

3. PERSYARATAN UJI

4. SIRKULASI PROYEK UJI

Proyek uji yang sudah dikembangkan akan di upload di laman Puspresnas (www.smk.pusatprestasinasional.kemendikbud.go.id) dan Peserta serta pembimbing LKS SMK Tingkat Nasional Tahun 2022 bisa mendownload dengan pada akun peserta dan akun pembimbing dengan ketentuan waktu yang sudah ditentukan dalam Petunjuk Umum LKS SMK Tingkat Nasional Tahun 2022

5. PERUBAHAN PROYEK UJI

- ◊ Proyek Uji bersifat terbuka dan soal akan muncul sesaat sebelum lomba dimulai, tidak ada perubahan soal. Hal-hal terkait teknis akan disampaikan pada saat technical Meeting berlangsung.



E. 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: [\(contoh\)](#)

| 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 |

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

1. Bahan

Informasi umum terkait bahan yang akan digunakan pada setiap modul

| No. | Nama Bahan | Jumlah | Spesifikasi | Gambar | Ket. | |
|------------------------|-------------------------------|--------|---------------------------------------|--------|---------------------------|--|
| MODUL 1 | | | | | | |
| 1 | Kertas desain | 3 | A4 80 gsm | | Kebutuhan Untuk 1 peserta | |
| MODUL 3 | | | | | | |
| 2 | Bahan Utama modul drape | 5 | Kain Blacu 100% Katun lebar 150 cm | | | |
| MODUL 4 | | | | | | |
| 3 | Kertas Pola | 10 | lebar 1650 mm width 60gsm | | | |
| 4 | Bahan Utama modul drape | 5 | Kain Blacu 100% Katun lebar 150 cm | | | |
| 5 | Bahan Utama 1 Modul 4 | 3 | Linen Warna I | | | |
| 6 | Bahan Utama 2 Modul 4 | 1 | Linen Warna II | | | |
| 7 | Bahan Utama 3 Modul 4 | 2 | Kain Motif Batik | | | |
| 8 | Bahan Furing | 3 | Polyester Coating lebar 150 cm | | | |
| 9 | Lapisan Kain serong u/ Lengan | 1 | Kain Serong | | | |
| 10 | Busa Bahu | 1 | D Shape Mess | | | |
| 11 | Pengeras Type 1 | 3 | Molligula Lebar 105 cm | | | |
| 12 | Pengeras Type 2 | 1 | Viselin | | | |
| 13 | Invisible Zipper | 1 | panjang 60 cm | | | |
| 14 | Retslueting Jacket | 1 | Ukuran #5 Pmetal teeth, panjang 60 cm | | | |
| 15 | Benang | 6 | 3 warna @ 2 rol | | | |
| 16 | Benang Obras | 9 | 3 warna @ 3 rol | | | |
| 17 | Tape Seal | 5 | uk. 2 cm nylon tape | | | |
| 18 | kancing | 6 | kancing hias | | | |
| BAHAN PENUNJANG | | | | | | |
| 19 | Desinfektan | 2 | Merk umum | | | |
| 20 | Paralon | 2 | 2 Ukuran 1 inch dan 2 inch | | | |
| 21 | Box Project | 2 | uku 60x40x30 cm | | | |
| | Tape | 1 | ukuran 5 cm dengan print | | | |

F. BAHAN PENUNJANG

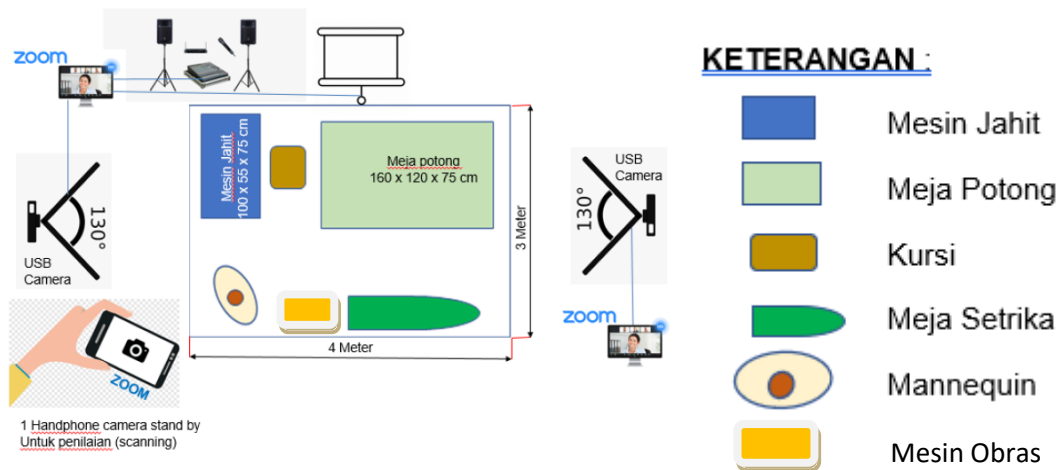
1. Bahan Penunjang Lomba sebagai Referensi para Peserta

Keterangan Tambahan Jika ada.

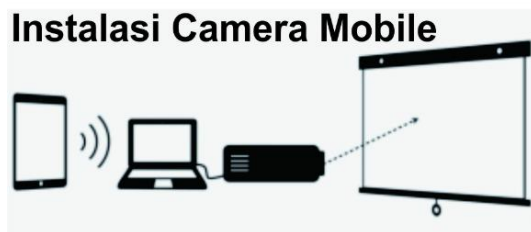
G. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT

1. Layout

Tata layout penempatan peralatan utama berikut deskripsinya



Berikut gambaran Installasi pemasangan kamera dan sound system (CONTOH) :

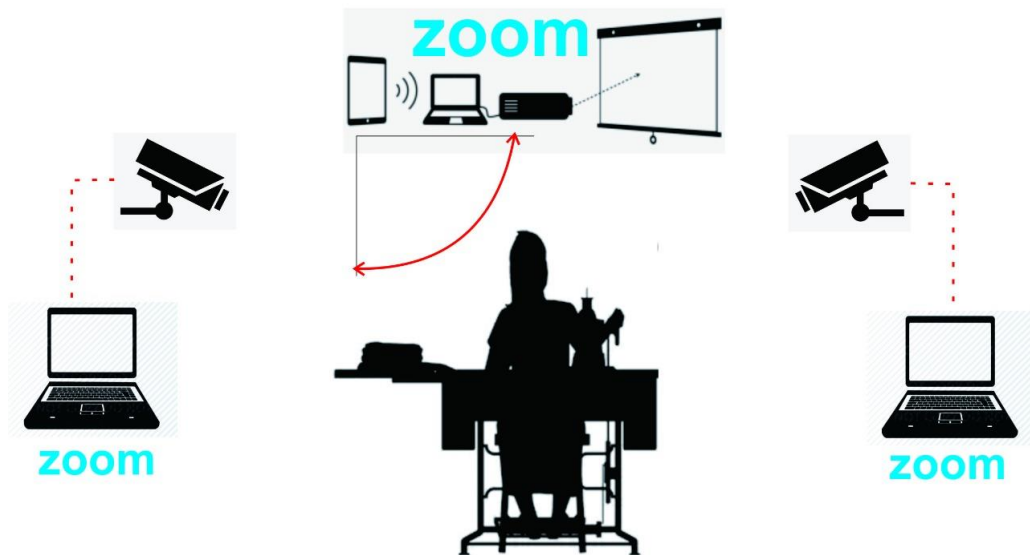


Input Mic untuk Komunikasi dengan juri
Bila diperlukan



Output Audio dihubungkan dengan sound system

INSTALASI KAMERA SAAT LOMBA







H. JADWAL BIDANG LOMBA










| Waktu | | Kegiatan | Keterangan |
|------------------|-------|---|------------|
| Hari ke-1 | | | |
| 07.15 | 07.30 | Penjelasan Soal Lomba Modul 1-3 Pengundian Modul 1 | 15 menit |
| 07.30 | 08.00 | Modul 1 : Desain | 30 menit |
| 08.00 | 08.05 | Pengundian Modul 2 | |
| 08.05 | 09.05 | Modul 2 : Pembuatan Pola CAD | 1 jam |
| 09.05 | 09.10 | Pengundian Modul 3 | |
| 09.10 | 10.10 | Modul 3 : Draping | 1 Jam |
| 10.10 | 10.25 | <i>Coffee Break</i> | |
| 10.25 | 10.30 | Pengundian Modul 4 | |
| 10.30 | 11.30 | Modul 4: Menjahit | 1 Jam |

| | | | |
|------------------|-------|--|----------------|
| 11.30 | 12.30 | ISHOMA | |
| 12.30 | 14.00 | Melanjutkan Modul 4 : Menjahit | 1 Jam 30 Menit |
| Hari ke-2 | | | |
| 07.30 | 09.30 | Melanjutkan Modul 4 | 2 Jam |
| 09.30 | 09.45 | <i>Coffee Break</i> | |
| 09.45 | 11.30 | Melanjutkan Modul 4 | 1 Jam 45 Menit |
| 11.30 | 12.30 | ISHOMA | |
| 12.30 | 15.00 | Melanjutkan Modul 4 | 2 Jam 30 Menit |
| Hari ke-3 | | | |
| 07.30 | 08.15 | Melanjutkan Modul 4 | 45 Menit |
| 08.15 | 10.00 | Kesan dan Pesan Peserta dan Pembimbing | |
| TOTAL | | | 15 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 | APD (untuk 3 hari) | 15 | set |  |
| 13 | Kertas A4 | 1 | rim |  |
| 14 | Hand Sanitizer | 5 | buah |  |
| 15 | Desinfektan | 1 | Buah |  |

2. Kebutuhan Perlombaan

| No | Peralatan | Kualitas | Satuan | Gambar |
|----|---|--|--------|---|
| 1 | Kamera IP (HP dengan alasan lebih mudah) | | 2 buah |  |
| 2 | Kamera Go Pro (professional) | Hero 8 | 1 buah |  |
| 3 | APD lengkap (masker, set baju, sarung baju Covid, balaklava (face shield), dan sarung tangan) | | 1 set |  |
| 4 | Hand Sanitizer | | 1 buah |  |
| 5 | Desinfektan | | 1 buah |  |
| 6 | Paralon | 2 ukuran : 1. Ukuran 1 inchi Panjang 40 cm 2. Ukuran 2 Inchi Panjang 60 cm | 2 buah |  |
| 7 | Box Project | Ukuran 60x40x30 cm | 2 Buah |  |

| | | | | |
|---|------|---|--------|---|
| 8 | Tape | Sebagai segel box dan sudah di print khusus LKS | 1 buah |  |
|---|------|---|--------|---|

Kapasitas Listrik yang dibutuhkan

| No. | Nama Alat | Daya |
|--------------|----------------------------|-------------------|
| 1 | Mesin Jahit Jarum 1 | 450 watt |
| 2 | Mesin perekat kain keras | 200 watt |
| 3 | Setrika listrik | 350 watt |
| 4 | Infocus | 150 watt |
| 5 | Sound system | 1500 watt |
| 6 | Komputer I untuk IP cam 1 | 200 watt |
| 7 | Komputer II untuk IP cam 2 | 200 watt |
| 8 | Komputer II untuk IP cam 3 | 200 watt |
| 9 | Mesin Obras | 400 watt |
| TOTAL | | 3.650 watt |

J. REKOMENDASI JURI

Recomendasi juri ada pada file terpisah dengan Tehnical Deskripsi ini.

