



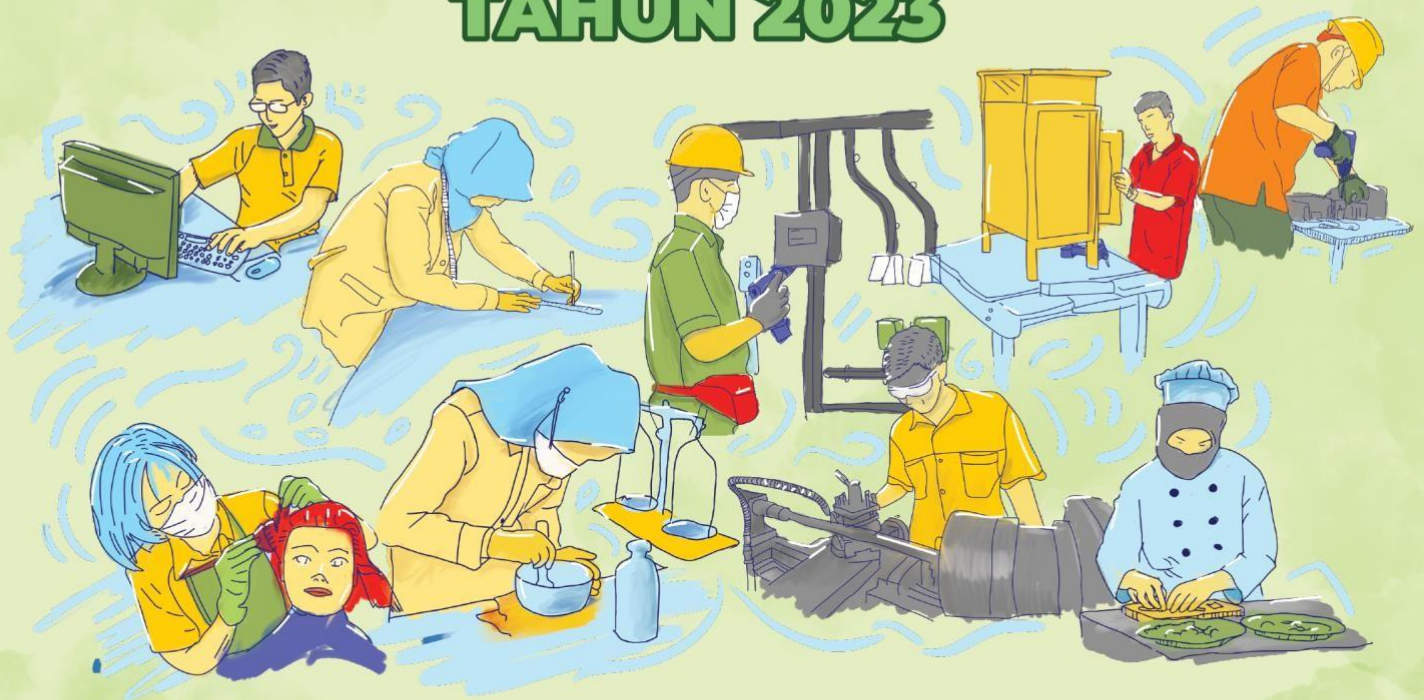
**BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA**  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
SEKRETARIAT JENDERAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

**MERDEKA  
BELAJAR**



# DESKRIPSI TEKNIS

**LOMBA KOMPETENSI SISWA  
SMK TINGKAT NASIONAL  
TAHUN 2023**



## BIDANG LOMBA

**Teknologi Mode**  
*(Fashion Technology)*

**MERDEKA BERPRESTASI**  
Talenta Vokasi Menginspirasi

**DESKRIPSI TEKNIS**

# ***TEKNOLOGI MODE***

## ***FASHION TECHNOLOGY***

**KELOMPOK**

**CREATIVE ARTS AND FASHION**



**LOMBA KOMPETENSI SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**TINGKAT NASIONAL XXXI**

**TAHUN 2023**

## KATA PENGANTAR

Dalam kebijakan dan program Manajemen Talenta Nasional (MTN), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) menjadi bagian dari melaksanakan tugas pengembangan talenta dalam rangka menyiapkan bibit-bibit talenta yang bersumber dari peserta didik yang memiliki minat dan bakat di bidang keterampilan vokasi.

Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) kemudian bertugas melakukan identifikasi, pengembangan, dan aktualisasi untuk menghasilkan peserta didik berprestasi, dimana salah satunya adalah memprogramkan kegiatan Lomba Ketrampilan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (LKS-SMK).

Menandai semangat Merdeka Belajar, Merdeka Berprestasi, untuk pulih sepenuhnya dari keterpurukan karena pandemi, setelah adaptasi terobosan pelaksanaan LKS di masa pandemi, pada tahun ini BPTI kembali akan melaksanakan ajang talenta LKS-SMK dalam berbagai cabang, untuk siswa SMK, secara luring bertahap dan secara hibrid. Pelaksanaan melalui mekanisme luring secara bertahap diharapkan dapat menjadi berita baik untuk anak-anak Indonesia yang sudah merindukan untuk dapat berinteraksi dan berekspresi, sekaligus menjalin persahabatan antar talenta emas bangsa.

Penyelenggaraan LKS-SMK mencakup 37 cabang lomba, dengan 6 area kategori di antaranya Kelompok Konstruksi, Teknologi Bangunan dan Agribisnis, Kelompok Seni Kreatif & Fashion, Kelompok Teknologi Informasi & Komunikasi, Kelompok Teknologi Manufaktur dan Rekayasa, Kelompok Pariwisata, Layanan Sosial dan Individual dan Kelompok Transportasi yang melibatkan peserta didik terbaik di bidangnya pada tiap provinsi. Kegiatan didukung kalangan dunia usaha dan industri (DU/DI), Perguruan Tinggi, Balai Latihan Kerja (BLK), sebagai narasumber, pelatih, juri dan teknisi. Selain lomba, terdapat kegiatan pendukung, antara lain pameran produk hasil karya lomba, Webinar, Job Matching, Pameran WSC dan proses sertifikasi.

Pedoman ini disusun untuk memberikan gambaran kepada para peserta, pendamping, pembina, juri, dan panitia dalam melaksanakan tugas dan koordinasi serta pengambilan kebijakan lebih lanjut, baik yang bersifat teknis maupun administratif. Dengan demikian, diharapkan semua pihak yang terkait dalam penyelenggaraan LKS-SMK dapat memahaminya sehingga ajang ini dapat terselenggara dengan lancar dan baik.

Kepada semua pihak yang berpartisipasi dan berperan aktif dalam penyelenggaraan kegiatan ini, kami mengucapkan terima kasih.

Jakarta Juli 2023  
KEPALA BPTI  
  
Asep Sukmayadi  
NIP. 197206062006041001

## DAFTAR ISI

<b>COVER LUAR .....</b>	<b>i</b>
<b>COVER DALAM .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. NAMA DAN DESKRIPSI BIDANG LOMBA.....</b>	<b>2</b>
<b>B. SISTEM PENILAIAN.....</b>	<b>4</b>
<b>C. TEST PROJECT .....</b>	<b>4</b>
<b>D. ALAT .....</b>	<b>9</b>
<b>E. BAHAN.....</b>	<b>12</b>
<b>F. BAHAN PENUNJANG .....</b>	<b>14</b>
<b>G. LAYOUT DAN LUASAN.....</b>	<b>14</b>
<b>H. JADWAL BIDANG LOMBA.....</b>	<b>16</b>
<b>I. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA.....</b>	<b>17</b>
<b>J. REKOMENDASI JURI .....</b>	<b>20</b>
<b>K. KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA (K3).....</b>	<b>20</b>

### **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 (dengan CAD system), 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.*

*Tahun 2023 LKS akan dilaksanakan secara luring, sebagai ajang keunggulan peserta didik SMK, Tahun ini modul pembuatan Pola dengan Sistem CAD kembali diberikan dengan tingkat kesulitan yang ditingkatkan. Tahun 2022 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, Untuk melengkapi para peserta dalam pembuatan pola CAD, kembali akan diberikan pengayaan bagi calon peserta paling lambat 2 (dua) bulan sebelum lomba dan dilakukan dalam 4 kali pertemuan melalui Zoom.. 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/fMb-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. Soal LOmba Tahun 2023
  - b. Rencana Kerja

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 WSOS (Worldskills Occupation Standard)

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 WORLDSKILLS OCCUPATION STANDARDS (WSOS). 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 %
#1	Drapping, Design dan Pembuatan Pola	35%	30%

1 jam	<i>Drapping</i>	Desain diundi sebelum lomba	10%	10%
1 jam	<i>Desain</i>	Desain diundi sebelum lomba	10%	5%
1 jam 30 menit	<i>Pembuatan Pola Digital (CAD)</i>	<i>Pembuatan Pola Digital (CAD)</i>	10%	10%
30 menit	Peletakan Pola pada Kain		5%	5%
#2	<b>Proses Pembuatan Jacket dengan mystery aspect</b>		<b>40%</b>	<b>30%</b>
1 jam 45 menit	Pembuatan Pola, Peletakan dan Memotong Bahan		15%	10%
4 jam 15 menit	Poses menjahit		25%	20%
#3	<b>Melanjutkan Pembuatan Jacket dengan mystery aspect</b>		<b>25%</b>	<b>20%</b>
2 jam	Poses menjahit		15%	10%
1 jam	Penyelesaian akhir		10%	10%
<b>Jumlah</b>			100%	80%

## 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 tolok 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 Subjectif

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

### 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	Pattern Making and Layout	17	2.25	19.25
2	B	Draping/Moulage	2	8.25	10.25
3	C	Garment construction	9.75	52	61.75
4	D	Design and Sketching	1.25	7.5	8.75

\*) 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

Marking Form					
LKS NASIONAL SMK 2023					
Skill		31 - Fashion Technology			
Sub Criterion		A1 - Layout			
Competitor					
Marking Team					
Competition Day		Marking Scheme Lock		Mark Entry Lock	
MEASUREMENT MARKING					
Aspect ID	Max Mark	Aspect of Sub Criterion - description	Requirement	Result or Actual Value	Mark Awarded
M1	1.00	Pattern pieces secure - 0.25 deduction for each mistake pattern secure, not too many or too few pins, no pins across cutting lines, no corners or long edges lifting, fabric not distorted by pins, no chalk lines	0.25 deduction for each mistake	<input type="text"/>	<input type="text"/>
M2	1.00	Pattern pieces laid up according to cutting instructions - 0.5 deduction for each mistake pattern cutting instructions visible and correctly followed. If the pattern is cut will it make the skirt?	0.5 deduction for each mistake	<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	Judgement	Measurement	Total Akumulasi
1	A	Pattern Making and Layout	16	6	22.00
2	B	Draping/Moulage	2	8	10.00
3	C	Garment construction	50.75	9.25	60.00
4	D	Design and Sketching	1.25	6.75	8.00
TOTAL			70	30	100

\*) jumlah item yang dinilai

## **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 12 sampai dengan 15 jam, 1 hari maksimal 6 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](http://www.smk.pusatprestasinasional.kemendikbud.go.id)) dan Peserta serta pembimbing LKS SMK Tingkat Nasional Tahun 2023 bisa mendownload dengan pada akun peserta dan akun pembimbing dengan ketentuan waktu yang sudah ditentukan dalam Petunjuk Umum LKS SMK Tingkat Nasional Tahun 2023

### **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	Laptop		Tipe apapun yang telah terinstall software CAD Pattern	Semua perlengkapan yang dibawa oleh kompetitor dan tidak tercantum dalam daftar diatas, akan diperiksa
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)	setiap harinya oleh tim juri.
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

### 1. Bahan

Informasi umum terkait bahan yang akan digunakan pada setiap modul

#### Modul 1 Draping/Moulage

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

#### Modul 2 Desain dan Sketsa

ITEM	SPEKIFIKASI	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	2	pcs	

	warna @1 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**

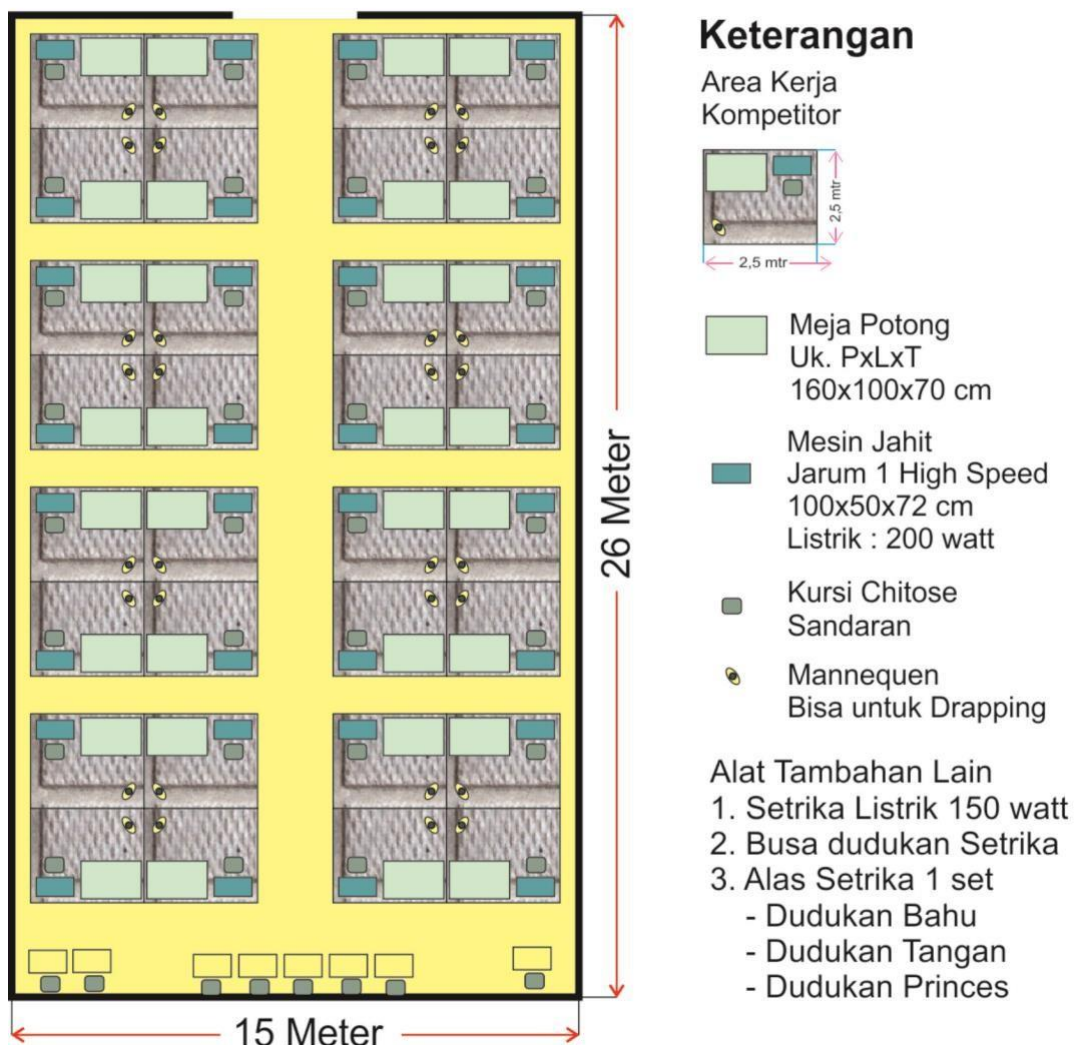
Keterangan Tambahan Jika ada.

**G. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT**

**1. Layout**

Tata layout penempatan peralatan utama berikut deskripsinya

**LAYOUT TEMPAT LOMBA  
BIDANG : FASHION TECHNOLOGY**








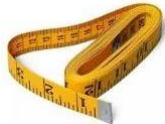


**H. JADWAL BIDANG LOMBA**

Waktu		Kegiatan	Keterangan
Day 1			
08.00	08.25	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan tiap modul MTP</li> <li>• Pengundian Modul 1 Draping</li> </ul>	30 Menit
08.25	09.25	Modul 1 Draping	1 Jam
09.25	09.30	Pengundian Modul 2 Desain dan sketsa	5 Menit
09.30	10.30	Modul 2 Desain dan Sketsa	1 Jam
10.30	10.45	Coffe Break	
10.45	10.50	Pengundian Modul 3 pola CAD dan Peletakkan pola	5 Menit
10.50	12.20	Modul 3 pola CAD dan Peletakkan pola	1 jam 30 menit
12.20	13.20	ISHOMA (*proses print pola CAD)	1 Jam
13.20	13.50	Modul 3 peletakkan pola CAD	30 Menit
13.50	14.00	Pengundian Modul 4 Konstruksi garmen/Menjahit Jacket	10 Menit
14.00	15.30	Modul 4 Konstruksi garmen/Menjahit Jacket	1 Jam 30 Menit
Day 2			
08.00	10.00	Melanjutkan 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	15.45	Melanjutkan Modul 4 Konstruksi garmen/Menjahit Jacket	2 Jam 30 Menit
Day 3			
09.00	10.00	Melanjutkan Modul 4 Konstruksi garmen/Menjahit Jacket	1 Jam
Total			13 Jam



## I. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA

### 1. Kebutuhan Juri untuk Menilai

No	Peralatan	Jumlah	Satuan	Gambar
<b>Untuk Juri melakukan penilaian (bisa sewa atau pinjam dari sekolah)</b>				
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	

## 2. Kebutuhan Perlombaan

No	Peralatan	Kualitas	Satuan	Gambar
1	Sound System		1 set	
2				
5				

## Kapasitas Listrik yang dibutuhkan

No.	Nama Alat	Daya
1	Mesin Jahit Jarum 1	250 watt
2	Setrika listrik	350 watt
3	Sound system	500 watt
4	Komputer I Untuk CIS	200 watt
5	Komputer Juri 5 Buah	5 X 200 watt
<b>TOTAL</b>		<b>3.650 watt</b>

## J. REKOMENDASI JURI

Recomendasi juri ada pada file terpisah dengan Tehnical Deskripsi ini.

**K. KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA (K3)**

Skill-specific safety requirements (K3)				
Task	Pakaian Kerja (Celemek)	Sepatu kerja yang kokoh dan tertutup	Rambut dikuncir/diikat ke belakang ( jika panjang )	Tidak menggantung perhiasan kalung/scarf/nametag di mesin jahit maupun di badan
General APD Area kerja	v	v		
Mengoperasikan Mesin Jahit		v	v	v
Mengoperasikan Mesin Pressing/setrika		v	v	v
Menggunting Bahan		v	v	v